BAB IV

PERANCANGAN SISTEM

4.1 Perancangan Sistem

Tahapan perancangan sistem adalah tahapan untuk memberikan gambaran mengenai sistem informasi pembeliaan serta penjualan berbasis web yang akan diusulkan. Tahapan perancangan sistem merupakan penerjemah dari keperluan atau data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pemakai (user).

4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan perancangan sistem adalah untuk memberikan penjelasan kepada pemakai program mengenai sistem yang akan diusulkan oleh penulis. Dengan demikian pembuatan sistem ini diharapakan dapat membantu mengatasi kekurangan-kekurangan yang ada pada sistem yang lama dan dapat menghasilkan informasi-informasi dengan cepat dan tepat.

4.1.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Sistem Informasi Pembelian serta Penjualan Jersey merupakan suatu sistem aplikasi yang digunakan didalam penginputan data pembelian dan penjualan serta data-data lainnya yang berhubungan dengan informasi jersey, dengan menggunakan tekhnologi internet didalam menyampaikan informasinya. Sistem ini akan digunakan oleh Admin, Gudang, Customer. Ketiga pengguna ini memiliki perbedaan baik hak akses maupun tugasnya. Perbedaan hak dan tugas tersebut dapat dilihat dalam tabel 4.1

Tabel 4. 1 Hak dan Tugas Pengguna

Kategori Pengguna	Tugas	Hak
Admin	Mengelola sistem dan pengguna sistem secara keseluruhan.	1. Melihat Laporan Pembelian dan Penjualan.
Administrator	Mengelola sistem dan pengguna sistem.	1. Membuat laporan Pembelian barang. 2. Membaca Informasi yang diterima. 3. Membuat pemesanan barang 4. Menambah,menghapus, mengedit data yang ada.
User	Mencari informasi tentang jersey	1. Mencari informasi
Member	Mencari informasi tentang jersey, Menambah data pemesanan jersey dan informasi yang berhubungan dengan jersey.	1. Menambah data pemesanan jersey. 2. Menambah data informasi lain yang berhubungan dengan pemesanan jersey.

Alur pemanfaatan dari sistem informasi pembeliaan serta penjualan berbasis web secara sederhana pada umumnya sama seperti alur sistem informasi yang terkoneksi dengan internet secara keseluruhan.

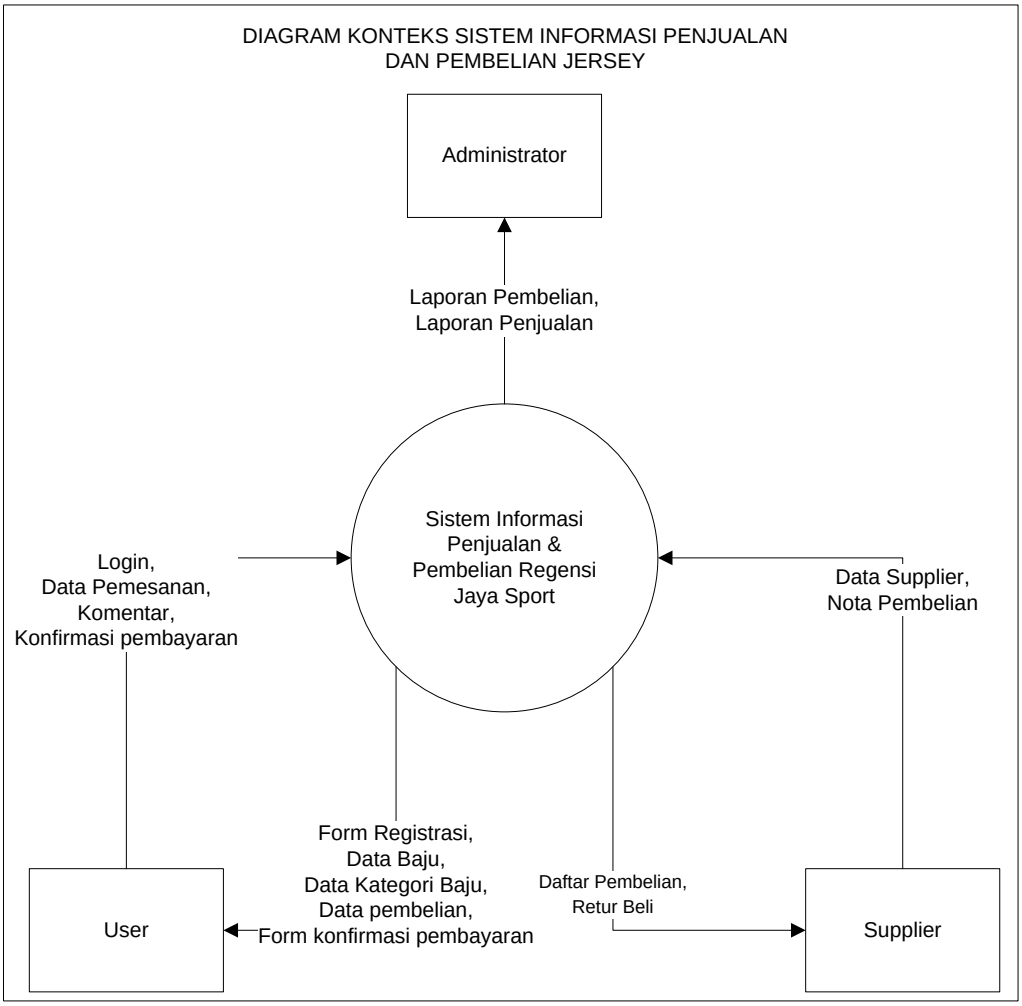
4.1.3 Perancangan Sistem yang Diusulkan

Dalam tahap ini hal-hal yang dibahas mencakup Diagram konteks, DFD level 1 dan kamus data untuk menjelaskan proses aliran data dalam rangka menghasilkan informasi yang dibutuhkan. Berikut adalah perancangan prosedur sistem informasi pembelian dan penjualan jersey berbasis web yang diusulkan pada Toko Regensi Jaya Sport.

4.1.3.1 Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem. Diagram konteks memberikan gambaran seperti apa hubungan interaksi antara entitas luar dengan sistem, hubungan tersebut digambarkan dengan aliran data yang mengalir dari lingkungan luar sistem (entitas luar) kedalam sistem atau sebaliknya.

Adapun ruang lingkup sistem informasi pembelian dan penjualan jersey yang sedang berjalan di toko regensi jaya sport digambarkan secara global melalui diagram konteks di bawah ini.



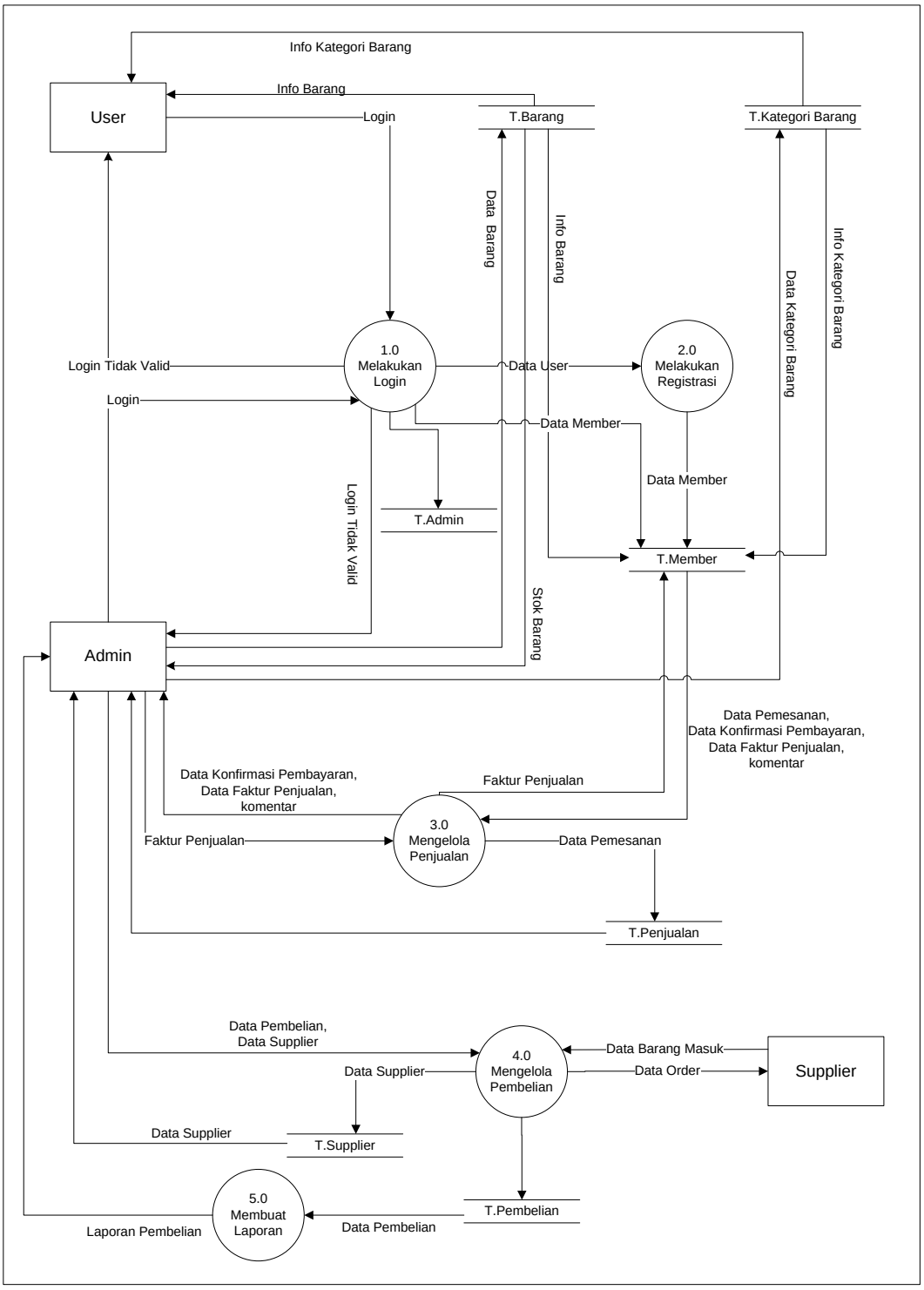
Gambar 4. 1 Diagram Konteks Yang Di Usulkan

4.1.3.2 DFD

DFD biasanya digunakan untuk membuat sebuah model sistem informasi dalam bentuk jaringan proses yang saling berhubungan satu sama lainnya oleh aliran data. Fungsi dari DFD adalah untuk memperjelas gambaran mengenai sistem tersebut terutama aliran data dalam sistem tersebut.

a. DFD level 1

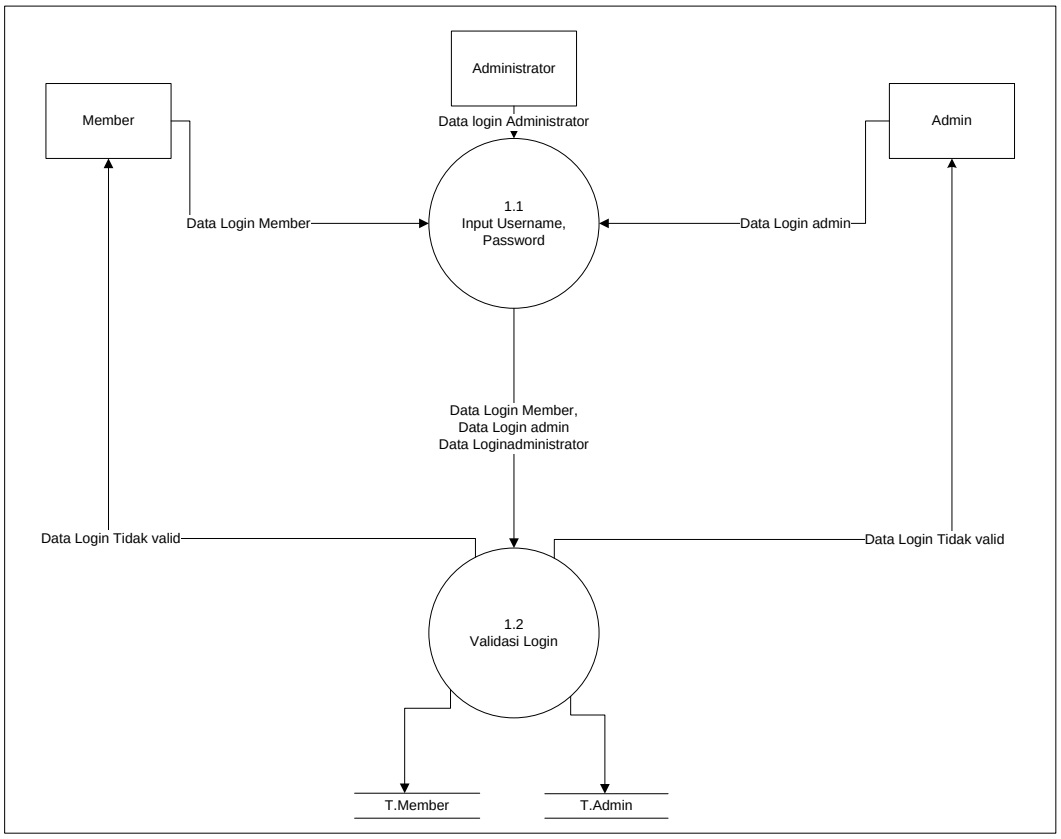
DFD level 1 menjelaskan mengenai proses-proses yang terjadi pada sistem infromasi pembelian serta penjualan berbasis web secara terperinci. Gambar dibawah ini menjelaskan Data Flow Diagran level 1 sistem informasi pembelian serta penjualan berbasis web yang diusulkan.



Gambar 4. 2 DFD Level 1 yang di ajukan

b. DFD level 2 proses 1

DFD level 2 proses 1 merupakan perincian dari proses 1 pada sistem informasi pembelian serta penjualan berbasis web. Gambar dibawah ini menjelaskan Data Flow Diagram level 2 proses 1 sistem informasi yang diusulkan yakni aktifitas login yang dilakukan oleh user, admin dan administrator.

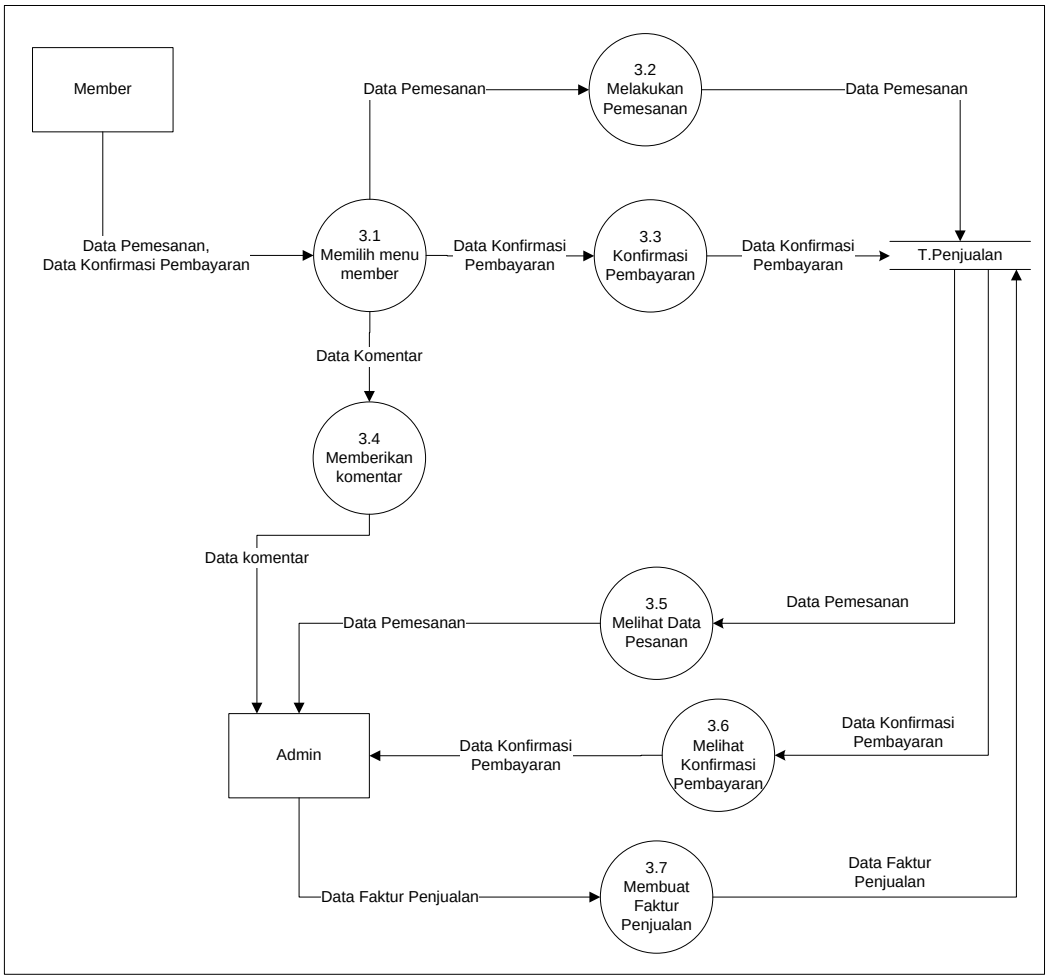


Gambar 4. 3 DFD Level 2 Proses 1 Aktifitas Login

c. DFD level 2 proses 3

DFD level 2 proses 3 merupakan perincian dari proses 3 pada sistem informasi pembelian serta penjualan berbasis web yang diusulkan. Gambar dibawah

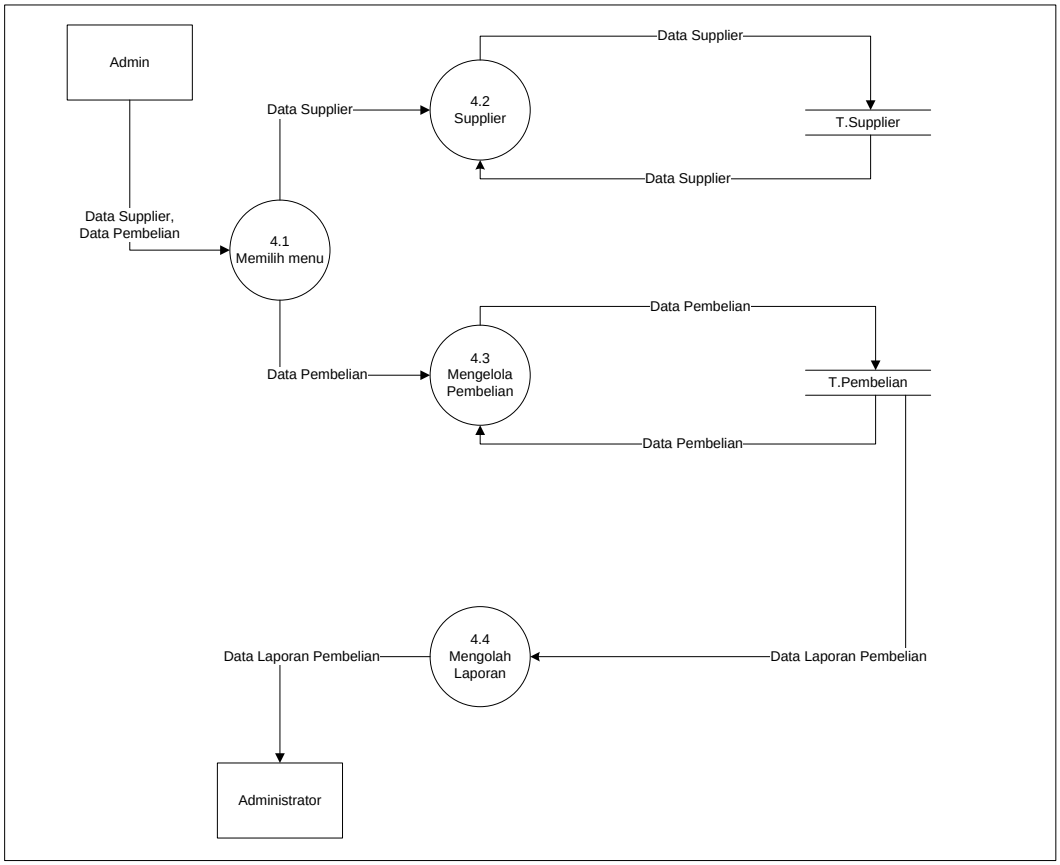
ini menjelaskan Data Flow Diagran level 2 proses 3 sistem informasi yang diusulkan yakni pengelolaan penjualan.



Gambar 4. 4 DFD Level 2 Proses 3 Penjualan

d. DFD level 2 proses 4

DFD level 2 proses 4 merupakan perincian dari proses 4 pada sistem informasi pembelian serta penjualan berbasis web yang diusulkan. Gambar dibawah ini menjelaskan Data Flow Diagran level 2 proses 4 sistem informasi yang diusulkan yakni pengelolaan pembelian.



Gambar 4. 5 DFD Level 2 Proses 4 Mengelola pembelian

4.1.3.3 Kamus Data

Kamus data di buat berdasarkan arus data yang ada di data flow diagram. Arus data dan flow diagram sifatnya global hanya di tujukan nama arus datanya saja.

Berikut ini adalah kamus data dari Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan Jersey di Toko Regensi Jaya Sport.

1. Nama Arus Data : Data supplier.

   Alias : Info supplier.

   Arus Data : Admin – Proses 4, Proses 4 – Supplier, Supplier – Admin.

   Deskripsi : Berisikan data supplier.

   Struktur Data : Data supplier terdiri dari item data :

   ‘Kode’, ‘nama’, ‘alamat’, ‘telp’.

2. Nama Arus Data : Daftar Pembelian.

   Alias : pembelian

   Arus Data : Admin – Proses 4, Proses 4 – T. Pembelian, T. Pembelian – Administrator.

   Deskripsi : Berisikan data pembelian.

   Struktur Data : Data pembelian terdiri dari item data :

   `id_pembelian`, `id_supplier`, `id_baju`, `tgl_masuk`, `jumlah`.

3. Nama Arus Data :Data Kategori baju.

   Alias : Data kategori barang

   Arus Data : Admin – T.Kategori Barang, T.Kategori Barang – T.Member.

   Deskripsi : Berisikan kategori barang.

   Struktur Data : Info kategori barang terdiri dari item data :

   Id_baju_kategori, nama.

4. Nama Arus Data : Data baju.

   Alias : Data Barang

   Arus Data : Admin – T.Barang, T.Barang – T.Member.

   Deskripsi : Berisikan data Jersey.

   Struktur Data : Info terdiri dari item data :

   `id_baju`, `nama_j`, `id_baju_kategori`, `id_baju_merk`, `Ukuran`, `harga`, `foto`, `keterangan`, `stok`, `tanggal`.

5. Nama Arus Data : Data Member.

   Alias : Member

   Arus Data : User - Proses1, Proses1 - T.Member, T.Member - Admin.

   Deskripsi : Berisikan data member.

   Struktur Data : Data Mmber terdiri dari item data :

   `email`, `passwords`, `nama`, `gender`, `foto`, `alamat`, `telepon`.

6. Nama Arus Data : Data pemesanan dan konfirmasi pembayaran.

   Alias : -

   Arus Data : Member –Proses 3,Proses 3- Penjualan,

   Penjualan – Admin.

   Deskripsi : Berisikan data pemesanan dan konfirmasi pembayaran.

   Struktur Data : Data pemesanan terdiri dari item data :

   `id_pemesanan`, `tanggal`, `email`, `tujuan_pengiriman`, `alamat_pengiriman`, `tanggal_konfirmasi`, `bank_konfirmasi`, `nama_konfirmasi`, `jumlah_konfirmasi`, `status`.

4.1.4 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data dibutuhkan agar didapatkan sistem yang lengkap dan efisien. Pada perancangan basis data ini digunakan beberapa peralatan untuk mendukung proses pembangunan database tersebut. Peralatan-peralatan yang digunakan untuk mendukung pembangunan database antara lain normalisasi, relasi tabel, ERD, dan struktur file. Adapun tahapan perancangan basis data dari sistem informasi pembelian serta penjualan jersey berbasis web ini adalah sebagai berikut

4.1.4.1 Normalisasi

Normalisasi adalah proses pengelompokan atribut-atribut dan suatu relasi sehingga membentuk Well-Struktur-Relation, yaitu sebuah relasi dengan jumlah kerangkapan data yang sedikit (Minimum Amount of Redudancy), dan juga merupakan proses yang berkaitan dengan model data relasional untuk mengorganisasikan himpunan data dengan ketergantungan dan keterkaitan yang erat.

1. Bentuk Unnormal

Bentuk ini merupakan rancangan awal dari pembuatan suatu database. Pada tahap ini, semua data yang ada direkam tanpa format tertentu, selain itu data bisa jadi mengalami duplikasi. Di bawah ini merupakan bentuk unnormal database yang dirancang:

{ `usernames`, `passwords`, `nama`,`id_baju`, `nama_j`, `id_baju_kategori`, `id_baju_merk`, `Ukuran`, `harga`, `foto`, `keterangan`, `stok`, `tanggal`, `id_baju_kategori`, `nama`, `id_baju_merk`, `nama`, `email`, `passwords`, `nama`,

`gender`, `foto`, `alamat`, `telepon`, `id_pembelian`, `id_supplier`, `id_baju`, `xl', 'l', 'm', `id_pesan`, `tanggal`, 'id_baju', 'ukuran1', 'ukuran2', 'ukuran3', `email`, 'keterangan', 'no_order', `id_detail`, `id_baju` 'id_pesan', 'jumlah', 'email', 'status', `jumlah_konfirmasi`, `status`, `id_pemesanan`, `id_baju`, `jumlah`, `subtotal`, `kode`, `nama`, `alamat`, `tlp`, `xl', 'l', 'm' }

2. Bentuk normal pertama (1-NF)

{ `usernames`, `nama`, `nama_j`, `id_baju_kategori`, `id_baju_merk`, `Ukuran`, `harga`, `foto`, `keterangan`, `stok`, `tanggal`, `email`, `passwords`, `gender`, `alamat`, `telepon`, `id_pembelian`, `id_supplier`, `id_baju`, `tgl_masuk`, `jumlah`, `id_pemesanan`, `tujuan_pengiriman`, `alamat_pengiriman`, `tanggal_konfirmasi`, `bank_konfirmasi`, `xl', 'l', 'm', `nama_konfirmasi`, `jumlah_konfirmasi`, `status`, `id_pemesanan`, `id_baju`, `jumlah`, `subtotal`, `kode`, `tlp` }

3. Bentuk normal kedua (2-NF)

a. Customer : { email*, passwords, nama, gender, foto, alamat, telepon}
b. Pesan : { id_pesan, tanggal, id_baju, ukuran1, ukuran2 , ukuran3, email, keterangan, no_order, id_detail}
c. Baju : { id_baju*, id_baju_kategori**, id_baju_merk**, nama_j, ukuran, harga, foto, keterangan, stok, tanggal }
d. Pembelian : { id_pembelian*, id_baju**, id_supplier**, xl, l, m }
e. Supplier : { id_supplier*, kode, nama, alamat, telp }

4. Bentuk normal tiga (3-NF)

a. Customer : { email*, passwords, nama, gender, foto, alamat, telepon}

b. Pesan : { id_detail*, id_pesan**, tanggal, id_baju**, ukuran1, ukuran2 , ukuran3, email, keterangan, no_order}

c. Pesan Detail : { id_pemesanan*, id_baju**, jumlah,smail, status}

d. Baju : { id_baju*, id_baju_kategori**, id_baju_merk**, nama_j, ukuran, harga, foto, keterangan, stok, tanggal }

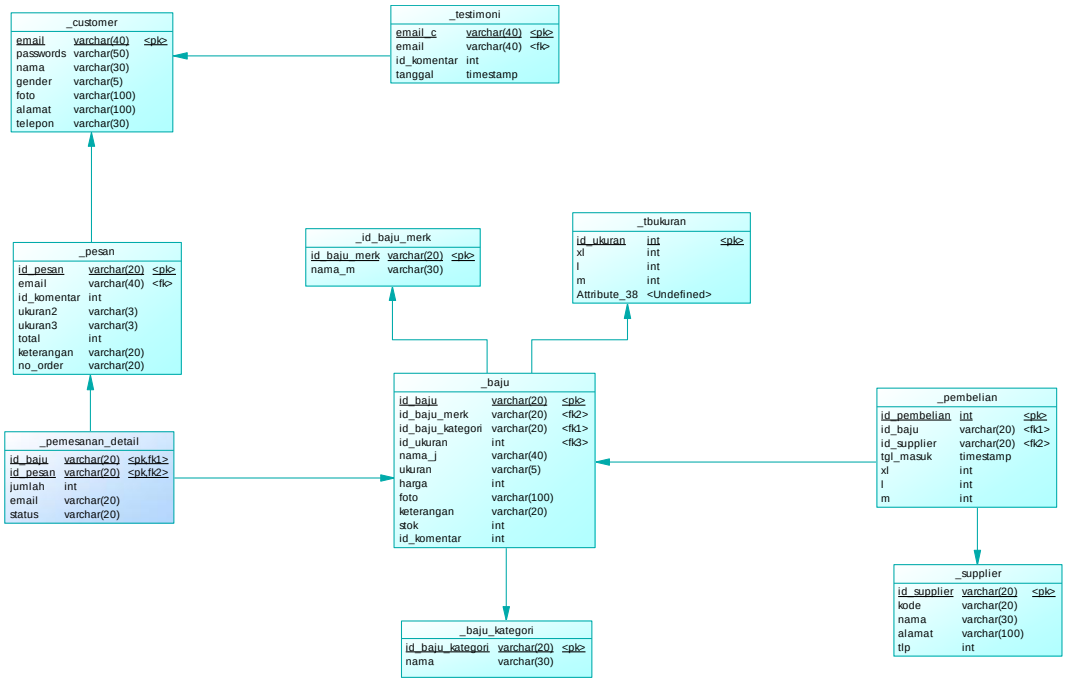
e. Pembelian : { id_pembelian*, id_baju**, id_supplier**, xl, l, m}

f. Supplier : { id_supplier*, kode, nama, alamat, telp }

Ket : * = *Primary Key*, ** = *Foreign Key*

4.1.4.2 Relasi Tabel

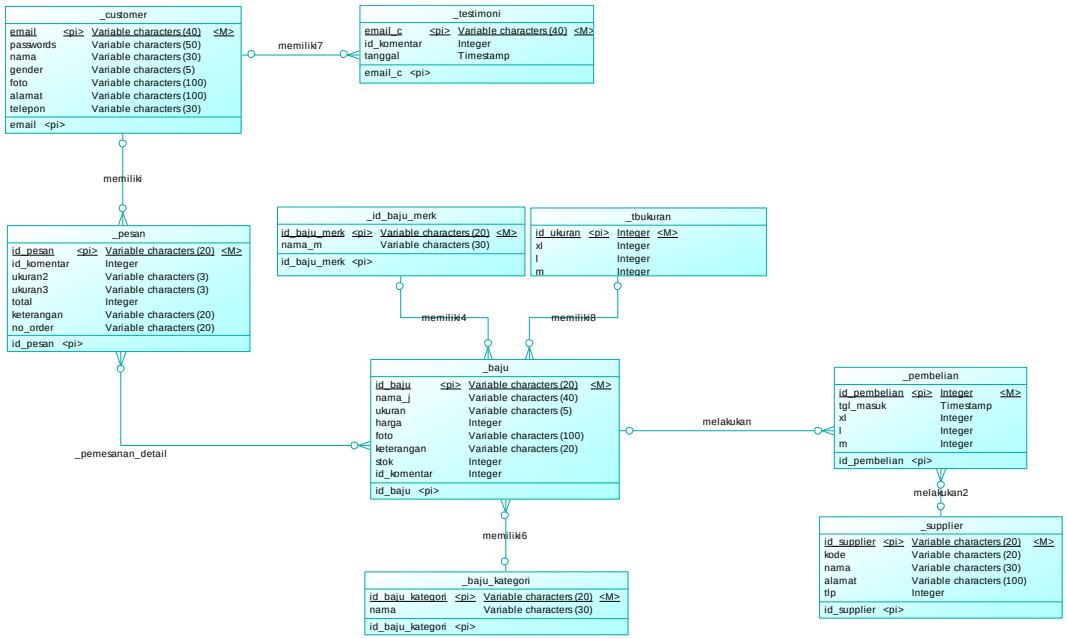
Di dalam sebuah database, setiap tabel memiliki sebuah field yang memiliki nilai unik untuk setiap baris. Field ini ditandai dengan icon bergambar kunci didepan namanya. Baris-baris yang berhubungan pada tabel mengulangi kunci primer (primary key) dari baris yang dihubungkanya pada tabel lain. Salinan didalam kunci primer di dalam tabel-tabel yang lain disebut dengan kunci asing (foreign key). Kunci asing ini tidak perlu bersifat unik, dan semua field bisa menjadi kunci asing, yang membuat sebuah field merupakan kunci asing adalah jika sesuai dengan kunci primer pada tabel lain. Berikut ini adalah gambar relasi tabel :



Gambar 4. 6 Relasi Tabel

4.1.4.3 Entity Relationship Diagram

Entity Relation Diagram merupakan suatu diagram yang menggambarkan rancangan data yang akan disimpan atau bentuk logika yang akan dipakai untuk menganalisa dan mendesain suatu basis data yang akan dibuat. Adapun Diagram E-R-D pada Sistem informasi pembelian serta penjualan jersey berbasis web yang diusulkan adalah sebagai berikut:



Gambar 4. 7 Entity Relationship Diagram

4.1.4.4 Struktur File

Struktur file digunakan dalam perancangan sistem karena data ini akan menentukan struktur fisik *Database* yang menunjukan struktur dari elemenelemen data yang menyatakan panjang elemen data dan jenis-jenis datanya. Untuk mempermudah dalam program maka struktur *Database* dapat dilihat pada tabel berikut :

1. File customer
    a) Nama file : tabel customers
    b) Primary key : email
    c) Jumlah field : 7
    d) Tabel berisi data : tabel berisikan data customer

Tabel 4. 2 Struktur File Customer

Nama Filed	Type	Length	Keterangan
email	varchar	40	Email digunakan utuk login
passwords	varchar	50	Password digunakan untuk login
nama	varchar	30	Nama customer
gender	varchar	5	Jenis kelamin customer
foto	varchar	100	foto customer
alamat	varchar	100	Alamat customer
telepon	varchar	30	No telpon customer

2. File pesan

   a) Nama file : tabel pesan

   b) Primary key : id_pesan

   c) Jumlah field : 8

   d) Tabel berisi data : tabel berisikan data pesan

Tabel 4. 3 Struktur File Pesan

Nama Filed	Type	Length	Keterangan
Id_pesan	varchar	11	Kode atau id pemesanan secara otomatis
email	varchar	20	Alamat email customer
Ukuran1	varchar	3	Jenis barang berdasarkan ukuran
Ukuran2	varchar	3	Jenis barang berdasarkan ukuran
Ukuran3	varchar	3	Jenis barang berdasarkan ukuran
total	varchar	20	Total harga

keterangan	integer	20	Jumlah pembayaran
No_order	varchar	20	No order customer

3. File pesan detail

    a) Nama file : tabel pesan id_detail

    b) Primary key : id_detail

    c) Jumlah field : 5

    d) Tabel berisi data : tabel berisikan data pesan secara detail

Tabel 4. 4 Struktur File Pesan detail

Nama Filed	Type	Length	Keterangan
Id_detail	int	11	Id pemesanan milik customer
Id_pesan	int	11	Kode baju
jumlah	int	11	Total barang
status	Int	11	Status pemesanan barang
Email	int	11	Email user

4. File baju

    a) Nama file : tabel baju

    b) Primary key : id_baju

    c) Jumlah field : 4

    d) Tabel berisi data : tabel berisikan data pesan secara detail

Tabel 4. 5 Struktur File baju

Nama Filed	Type	Length	Keterangan
Id_baju	varchar	20	Id yang dimiliki oleh

			barang yang telah diinputkan oleh admin
Nama_j	varchar	40	Nama barang
Id_baju_kategori	varchar	20	Id kategori
Id_baju_merk	varchar	20	Id merk
ukuran	varchar	5	Ukurang barang
harga	integer		Harga barang
foto	varchar	100	Foto barang
keterangan			Deskripsi barang
stok	integer		Jumlah barang yang tersedia
tanggal	date & time		Tanggal barang masuk

5. File baju kategori

   a) Nama file : tabel baju_kategory

   b) Primary key : id_baju_kategori

   c) Jumlah field : 2

   d) Tabel berisi data : tabel berisikan data kategori barang

Tabel 4. 6 Struktur File Baju Kategori

Nama Filed	Type	Length	Keterangan
Id_baju_kategori	varchar	20	Field unik untuk tabel baju kategori
nama	varchar	40	Nama kategori

6. File baju merk

   a) Nama file : tabel id_baju_merk

   b) Primary key : id_baju_merk

   c) Jumlah field : 2

   d) Tabel berisi data : tabel berisikan data merk

Tabel 4. 7 Struktur File Baju Merk

Nama Filed	Type	Length	Keterangan
Id_baju_merk	varchar	20	Field unik untuk tabel baju merk
Nama_m	varchar	40	Nama merk

7. File pembelian

   a) Nama file : tabel pembelian

   b) Primary key : id_pembelian

   c) Jumlah field : 5

   d) Tabel berisi data : tabel berisikan data pembelian ke supplier

Tabel 4. 8 Struktur File Pembelian

Nama Filed	Type	Length	Keterangan
Id_pembelian	int		Field unik untuk tabel pembelian
Id_supplier	varchar	20	Kode supplier
Id_baju	varchar	20	Kode baju
xl	int		Ukuran jersey
l	int		Ukuran jersey
m	int		Ukuran jersey

8. File supplier

   a) Nama file : tabel supplier

   b) Primary key : id_supplier

   c) Jumlah field : 2

d) Tabel berisi data : tabel berisikan data pembelian ke supplier

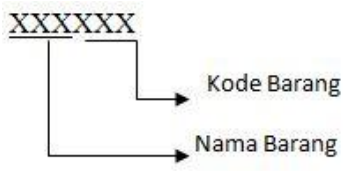
Tabel 4. 9 Struktur File Supplier

Nama Filed	Type	Length	Keterangan
Id_supplier	varchar	20	Field unik untuk tabel supplier
kode	varchar	20	Kode supplier
nama	varchar	30	Nama customer
alamat	varchar	100	Alamat customer
tlp	int		Tanggal penerimaan barang

4.1.4.5 *Kondifikasi*

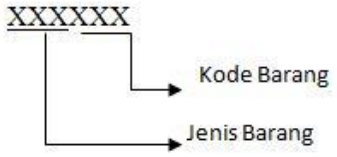
Pengkodean dibutuhkan dalam suatu sistem informasi yaitu untuk mempermudah dalam pencarian suatu objek. selain itu kode dapat dibentuk dari kumpulan huruf, angka dan karakter khusus. Adapun pengkodean dalam Sistem Informasi Pembelian serta Penjualan Jersey Berbasis Web yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Id_baju



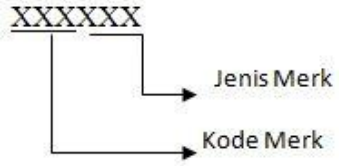
Contoh: BAJU507d, Baju =Barang, 507d= Kode Barang

2. Id_baju_kategori



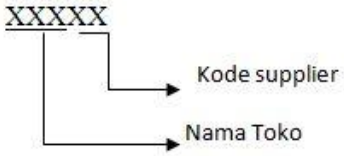
Contoh: CLB538f, CLB =Jenis barang, 538f= Kode Barang

3. Id_baju_merk



Contoh: MERK53a9, MERK =Jenis merk, 53a9= Kode merk

4. _Supplier



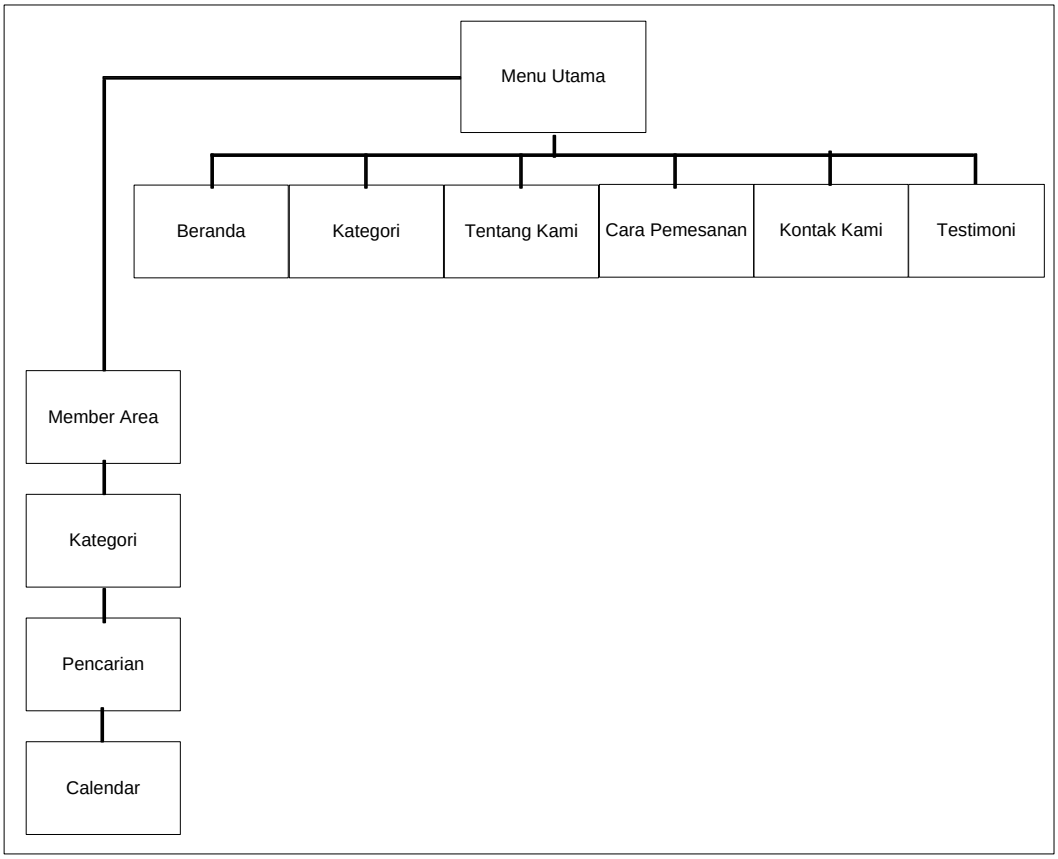
Contoh: SUP53, Sup=kode supplier, 53= Kode toko

4.2 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka ini bertujuan untuk memberikan tentang desain program yang akan dibuat. Berikut ini Terdapat desain pada tampilan program yang akan di buat.

4.2.1 Struktur Menu

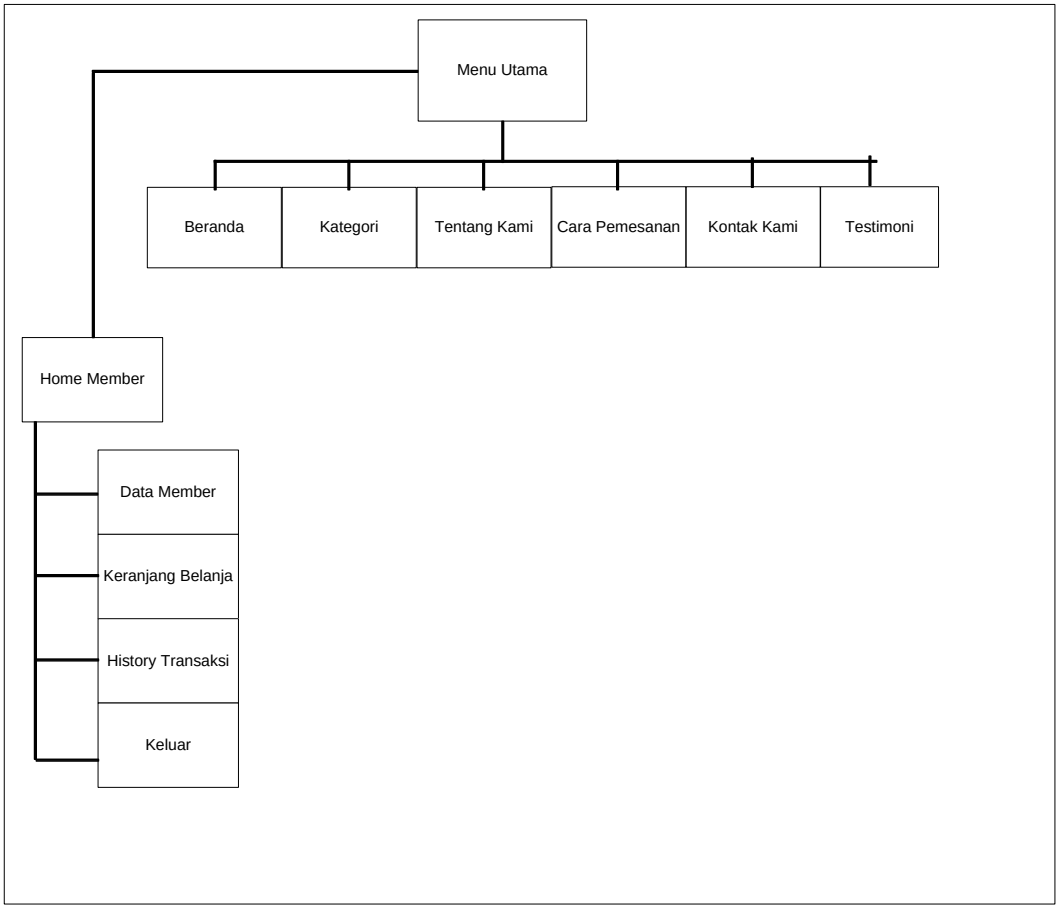
Rancangan struktur menu dibuat untuk memudahkan pengguna dalam memilih menu - menu yang ada pada sistem ini. Adapun struktur menu dari aplikasi yang dibuat dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 4. 8 Struktur Menu User

4.2.2 Struktur Menu Member

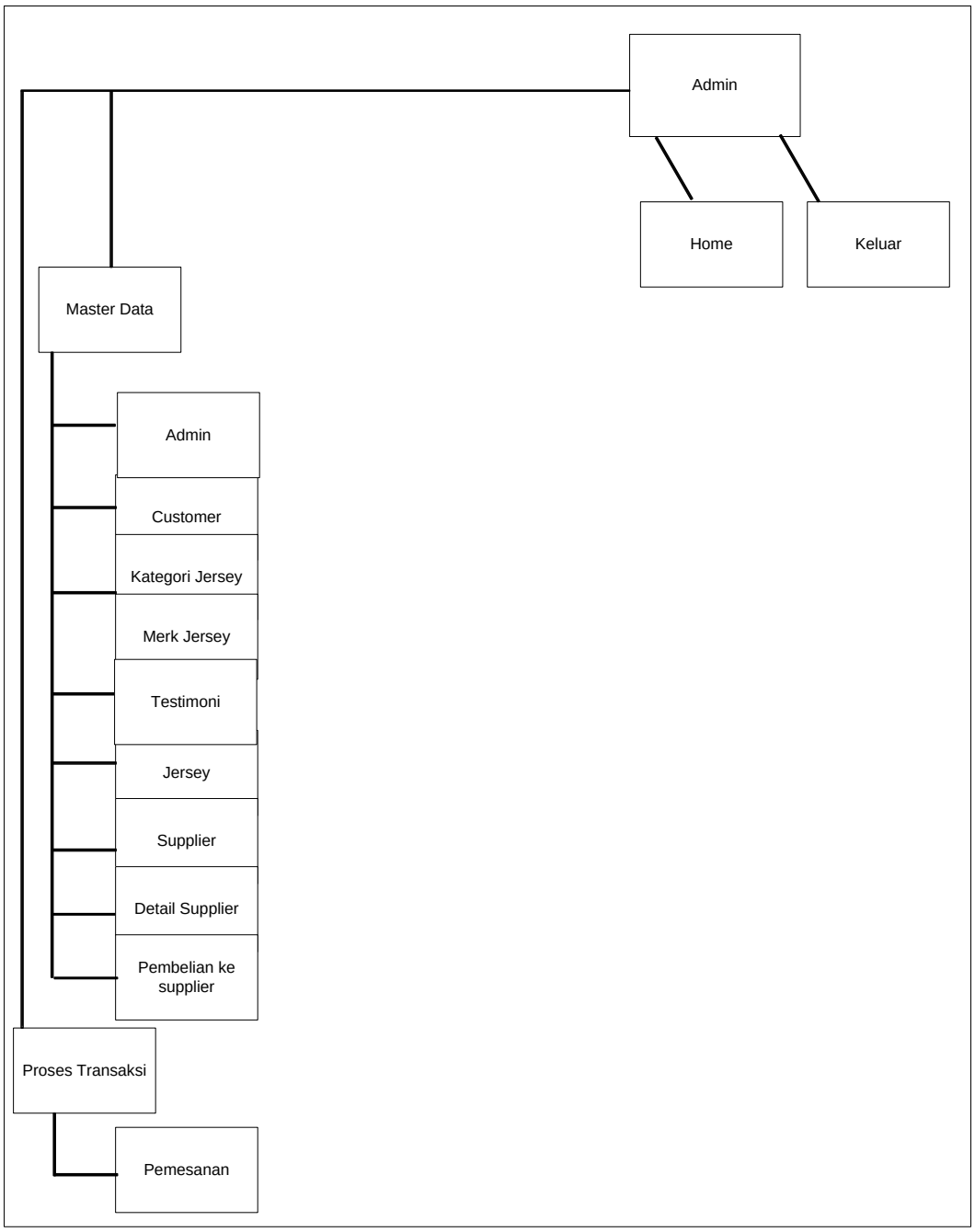
Rancangan struktur menu member dibuat untuk memudahkan (member) dalam mengelola website yang telah dibangun, perancangan menu member dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4. 9 Struktur Menu Member

4.2.3 Struktur Menu Admin

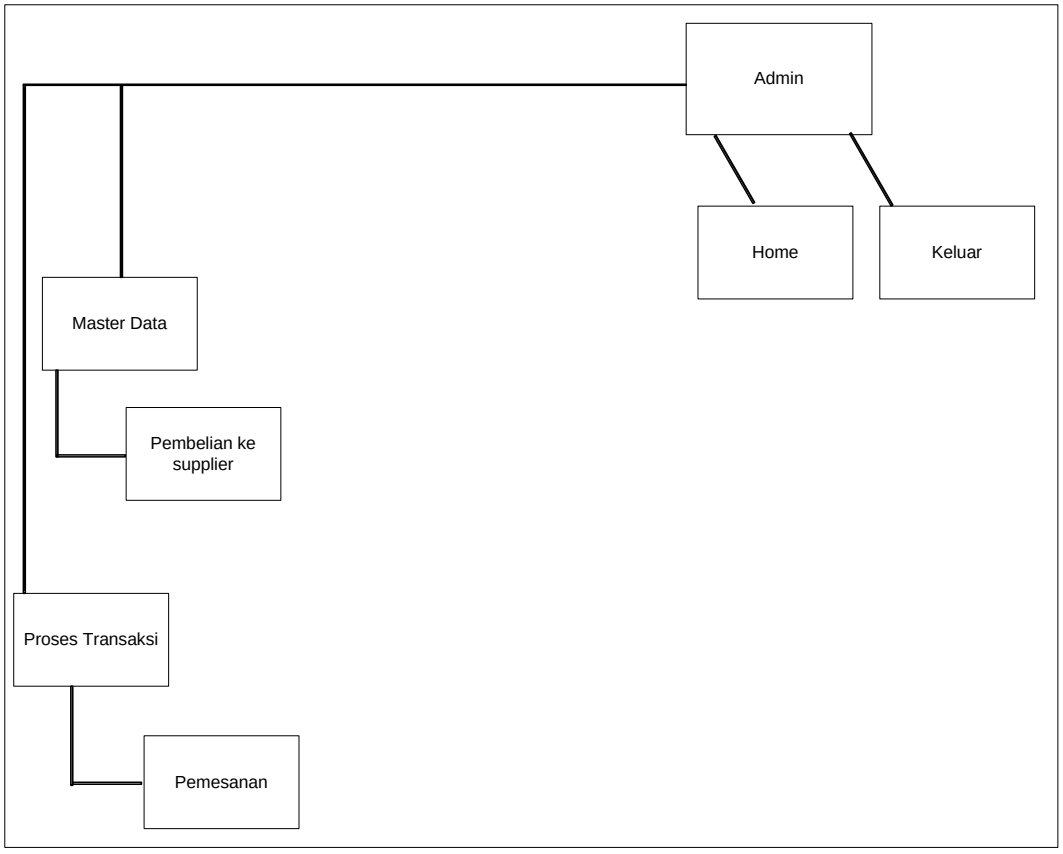
Rancangan struktur menu admin dibuat untuk memudahkan (Admin) dalam mengelola website yang telah dibangun, perancangan menu admin dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4. 10 Struktur Menu Admin

4.2.4 Struktur Menu Administrator

Rancangan struktur menu administrator dibuat untuk memudahkan(Administrator) dalam mengelola website yang telah dibangun, perancangan menu admin dapat dilihat pada gambar berikut:



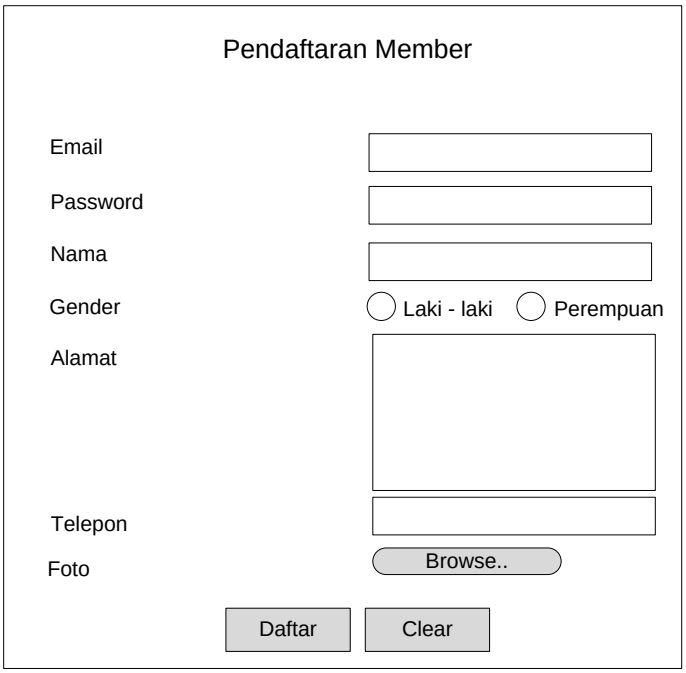
Gambar 4. 11 Struktur Menu Administrator

4.2.5 Perancangan Input

Perancangan input merupakan perancangan antar muka (interface) pemasukan data (data entry) yaitu proses memasukan data ke dalam komputer.

b. Form Pendaftraran Member

Gambar dibawah ini merupakan perancangan form pendaftaran member yang berfungsi untuk user dalam mengisi pendaftaran untuk menjadi member.



Gambar 4. 12 Form Pendaftaran Member

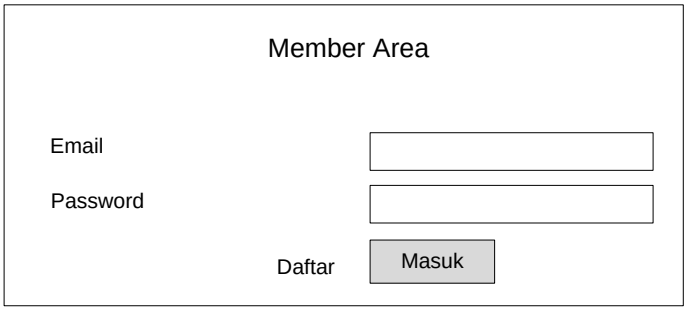
Tabel 4. 10 Even List Form Pendaftaran Member

Event	Jenis	Keterangan
Browse	Button	Mencari file foto dalam komputer user
Daftar	Button	Untuk Menyimpan Data Baru
Clear	Button	Mengcancel pendaftaran atau mengulang

		pendaftaran

c. Form Input Login Member

Gambar dibawah ini merupakan perancangan form input login member yang berfungsi untuk pengguna dalam melakukan login dan masuk ke halaman utama masing-masing member.



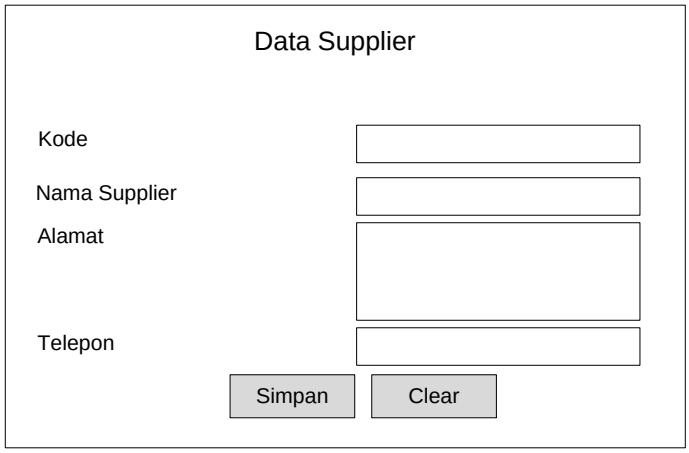
Gambar 4. 13 Perancangan Input Login Pengguna

Tabel 4. 11 Even List Form Login Member

Event	Jenis	Keterangan
Daftar	Button	Untuk Menyimpan Data Baru
Masuk	Button	Memproses Data Login

d. Form Input Data Supplier

Gambar dibawah ini merupakan perancangan form input data supplier yang berfungsi untuk gudang dalam menginput data supplier Toko Regensi Jaya Sport.



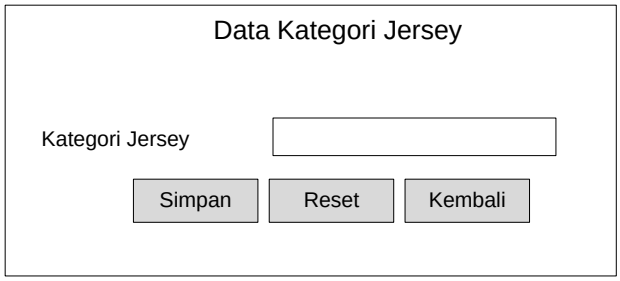
Gambar 4. 14 Perancangan Input Data Supplier

Tabel 4. 12 Even List Form Input Data Supplier

Event	Jenis	Keterangan
Simpan	Button	Untuk Menyimpan Data Baru
Clear	Button	Mengcancel pendaftaran atau mengulang pendaftaran

e. Form Input Data Kategori jersey

Gambar dibawah ini merupakan perancangan form input data kategorijersey yang berfungsi untuk gudang dalam menginput data kategori jersey.

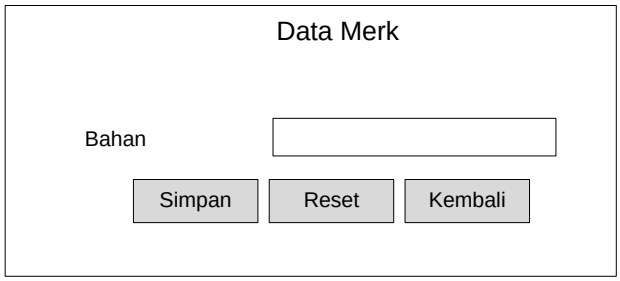


Gambar 4. 15 Perancangan Input Data Kategori Jersey

Tabel 4. 13 Even List Form Input Data Kategori Jersey

Event	Jenis	Keterangan
Simpan	Button	Untuk Menyimpan Data Baru
Reset	Button	mengulang pendaftaran
Kembali	Button	Kembali ke menu

f. Form Input Data Merk



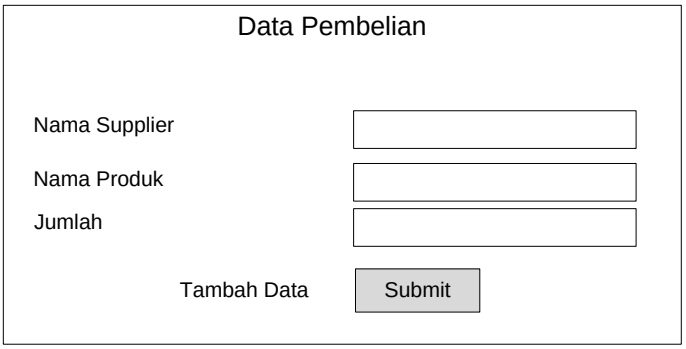
Gambar 4. 16 Perancangan Input Data Merk

Tabel 4. 14 Even List Form Input Data Merk

Event	Jenis	Keterangan
Simpan	Button	Untuk Menyimpan Data Baru
Reset	Button	mengulang pendaftaran
Kembali	Button	Kembali ke menu

g. Form Input Data Pembelian

Gambar dibawah ini merupakan perancangan form input data pembelian yang berfungsi untuk gudang dalam menginput data pembelian.



Gambar 4. 17 Perancangan Input Data Pembelian

Tabel 4. 15 Even List Form Input Data Pembelian

Event	Jenis	Keterangan
Tambah Data	Button	Menambah Data Produk
Submit	Button	Menyimpan Data Baru

h. Form Input Data Pemesanan

Gambar dibawah ini merupakan perancangan form input data pemesanan yang berfungsi untuk member dalam menginput data pemesanan jersey.



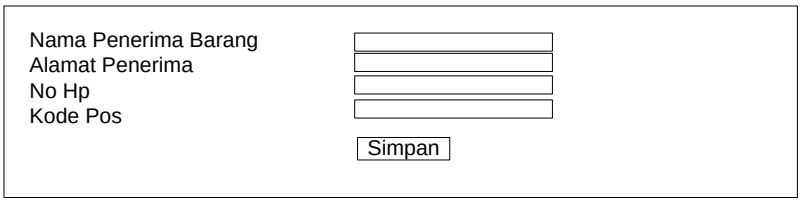
Gambar 4. 18 Perancangan Form Input Data Pemesanan

Tabel 4. 16 Even List Form Input Data Pemesanan

Event	Jenis	Keterangan
Ubah	Button	Mengubah stok jersey yang telah di pesan
Hapus	Button	Untuk menghapus data barang yang dipesan
Selesai Belanja	Button	Untuk melanjutkan ke form verifikasi selanjutnya
Lanjutkan Belanja	Button	Memilih Jersey lain

i. Form Input Tujuan Pengiriman

Gambar dibawah ini merupakan perancangan form input tujuan pengiriman jersey yang berfungsi untuk gudang dalam mengirim jersey yang telah di pesan.



Gambar 4. 19 Perancangan Form Input Tujuan Pengiriman

Tabel 4. 17 Even List Form Input Tujuan Pengiriman

Event	Jenis	Keterangan
Simpan	Button	Selesai melakukan Input Tujuan

4.2.6 Perancangan Output

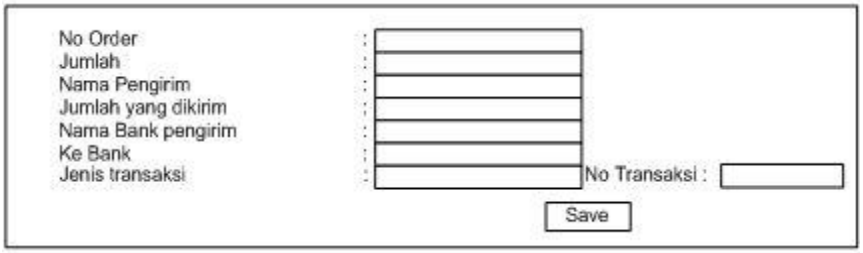
Output dari sebuah sistem merupakan hal yang penting bagi pemakai dalam menentukan dipakai atau tidaknya sistem tersebut. Format output yang dihasilkan merupakan informasi yang akurat, relevan, dan mudah dimengerti oleh para pemakai. Rancangan output disesuaikan dengan kebutuhan informasi sehingga keluaran informasi sesuai dengan yang diharapkan.

4.2.6.1 Data Pemesanan Customer



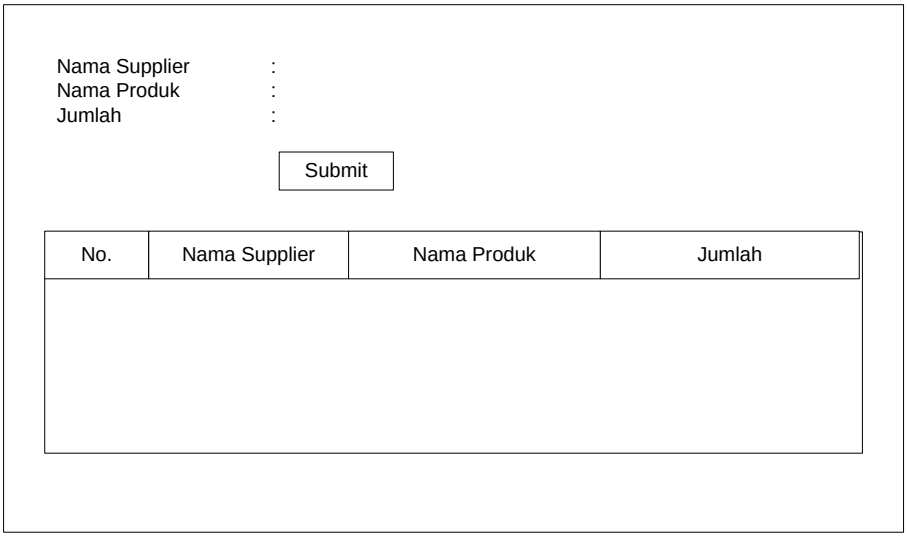
Gambar 4. 20 Data Pemesanan Customer

4.2.6.2 Data Konfirmasi Pemesanan



Gambar 4. 21 Data Konfirmasi Pemesanan

4.2.6.3 Data Pendataan Pembelian



Gambar 4. 22 Data Pendataan Pembelian

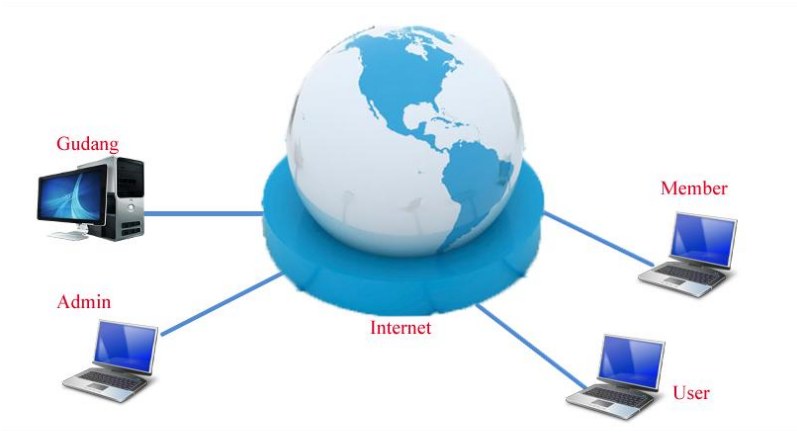
4.2.6.4 Data Laporan Penjualan

Kode	Tanggal	Jumlah	Total Harga

Gambar 4. 23 Data Laporan Penjualan

4.3 Perancangan Arsitektur Jaringan

Sistem informasi penjualan dan pembelian jersey di toko regensi jaya sport ini menggunakan internet agar bisa di akses oleh admin, user dan member, sedangkan yang mengelola adalah gudang. Gambar di bawah ini adalah gambaran arsitektur jaringan penjualan dan pembelian di toko Regensi Jaya Sport.



Gambar 4. 24 Arsitektur Jaringan Yang Di Usulkan

4.4 Implementasi

Tahap implementasi sistem merupakan kegiatan yang dilakukan setelah tahap perancangan sistem selesai dilaksanakan. Tujuan yang ingin dicapai pada tahap ini adalah dapat dioperasikannya hasil perancangan sistem yang telah dibuat.

4.4.1 Batasan Implementasi

Dalam mengimplementasikan perangkat lunak Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Jersey di Toko Regensi Jaya Sport Berbasis Web ini dibatasi oleh penggunaan Software (perangkat lunak) dan Hardware (perangkat keras) minimum.

4.4.2 Implementasi Perangkat Lunak

Untuk pengembangan perangkat lunak ini digunakan Windows 7, Xampp 1.7.7, Adobe Dreamweaver cs3, MySQL. PHP dipilih sebagai perangkat lunak

pengembang karena menyediakan fasilitas yang memadai untuk membuat perangkat lunak yang berbasis web. Sementara MySQL digunakan sebagai perangkat lunak pengembang dalam pembuatan basis data.

4.4.3 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan berdasarkan kebutuhan minimal yang harus terpenuhi untuk menjalankan program tersebut antara lain adalah :

1. Processor Intel Pentium IV atau sekelasnya
2. Hardisk 80 GB
3. RAM 512 MB
4. VGA 128 BIT
5. Mouse, Keyboard, Monitor dan Printer

4.4.4 Implementasi Basis Data

Pembuatan basis data dilakukan dengan menggunakan bahasa SQL dimana DBMS yang digunakan adalah *MYSQL*. Berikut akan dijelaskan langkahlangkah dalam pembuatan basis data sistem informasi yang dibangun:

1. **Tabel Baju**

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `_baju` (
  `id_baju` varchar(20) NOT NULL,
  `Stoc` int(5) NOT NULL,
  `nama_j` varchar(40) NOT NULL,
  `id_baju_kategori` varchar(20) NOT NULL,
```

```
 `id_baju_merk` varchar(20) NOT NULL,
 `Ukuran` varchar(5) NOT NULL,
 `harga` double NOT NULL,
 `foto` varchar(100) NOT NULL,
 `keterangan` text NOT NULL,
 `stok` tinyint(4) NOT NULL,
 `tanggal` datetime NOT NULL,
 PRIMARY KEY (`id_baju`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

2. Tabel Kategori Baju

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `_baju_kategori` (
  `id_baju_kategori` varchar(20) NOT NULL,
  `nama` varchar(40) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_baju_kategori`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

3. Tabel Customer

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `_customer` (
  `email` varchar(40) NOT NULL,
  `passwords` varchar(50) NOT NULL,
  `nama` varchar(40) NOT NULL,
  `gender` enum('1','0') NOT NULL DEFAULT '0',
```

```
  `foto` varchar(100) NOT NULL,
  `alamat` varchar(100) NOT NULL,
  `telepon` varchar(30) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`email`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

4. Tabel Pembelian

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `_pembelian` (
  `id_pembelian` int(10) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `id_supplier` varchar(20) NOT NULL,
  `id_baju` varchar(20) NOT NULL,
  `tgl_masuk` timestamp NOT NULL DEFAULT
CURRENT_TIMESTAMP ON UPDATE CURRENT_TIMESTAMP,
  `jumlah` varchar(100) CHARACTER SET latin2 NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_pembelian`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8
AUTO_INCREMENT=36 ;
```

5. Tabel Pesan

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `_pesan` (
  `id_pesan` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `id_baju` varchar(25) NOT NULL,
  `ukuran1` varchar(3) NOT NULL,
  `ukuran2` varchar(3) NOT NULL,
```

```
  `ukuran3` varchar(3) NOT NULL,
  `email` varchar(20) NOT NULL,
  `total` int(20) NOT NULL,
  `keterangan` varchar(20) NOT NULL,
  `no_order` varchar(20) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_pesan`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8
AUTO_INCREMENT=168 ;
```

6. Tabel Pesan Detail

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `_pemesanan_detail` (
  `id_pemesanan` varchar(20) NOT NULL,
  `id_baju` varchar(20) NOT NULL,
  `jumlah` tinyint(4) NOT NULL,
  `subtotal` double NOT NULL
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

7. Tabel Supplier

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `_supplier` (
  `kode` varchar(20) NOT NULL,
  `nama` varchar(30) NOT NULL,
  `alamat` varchar(50) NOT NULL,
  `tlp` int(20) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8;
```

4.4.5 Implementasi Antar Muka

Dalam pembuatan aplikasi apapun, implementasi antar muka juga memegang peranan yang penting. Antar muka dapat memudahkan user dalam mengoperasikan aplikasi yang telah dibuat. Oleh karena itu, implementasi antar muka pada aplikasi Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Jersey Pada Toko Regensi Jaya Sport Berbasi Web dibuat sederhana namun menarik sehingga admin dan juga member dapat mengoperasikan aplikasi ini dengan mudah. Berikut ini adalah implementasi antarmuka yang dibuat dan dibedakan berdasarkan kebutuhan User, Admin, Gudang.

4.4.5.1 Implementasi antar muka berdasarkan user

Tabel 4. 18 Implementasi Halaman User

Menu	Deskripsi	Nama file
Beranda	Halaman awal ketika web diakses	Home.php
Tentang kami	Halaman ini berisikan menu tentang profil Toko Regensi Jaya Sport	Tentang.php
Cara Pemesanan	Berisikan info cara pemesanan di website Toko Regensi Jaya Sport	Cara_pemesanan.php
Login	Halaman untuk login member	Login.php
Daftar	Sub menu ini berisikan form registrasi untuk menjadi member	registrasi.php

Menu	Deskripsi	Nama file
Kontak kami	Sub menu ini berisikan profile pemilik website	Kontak.php
Testimoni	Sub menu ini berisikan comment member yang pernah melakukan pembelian jersey	Testimoni1.php

4.4.5.2 Implementasi antar muka berdasarkan admin

Tabel 4. 19 Implementasi Halaman Admin

Menu	Deskripsi	Nama file
Login	Berisikan inputan username, password dan kode yang digunakan untuk masuk ke sistem	login.php
Menu	Tampilan awal setelah admin melakukan login	menu.php
pemesanan	Data pemesanan jersey yang di pesan customer	pemesanan.php
Laporan	Halaman untuk melihat dan mengunduh laporan penjualan	Laporan.php

4.4.5.3 Implementasi antar muka berdasarkan gudang

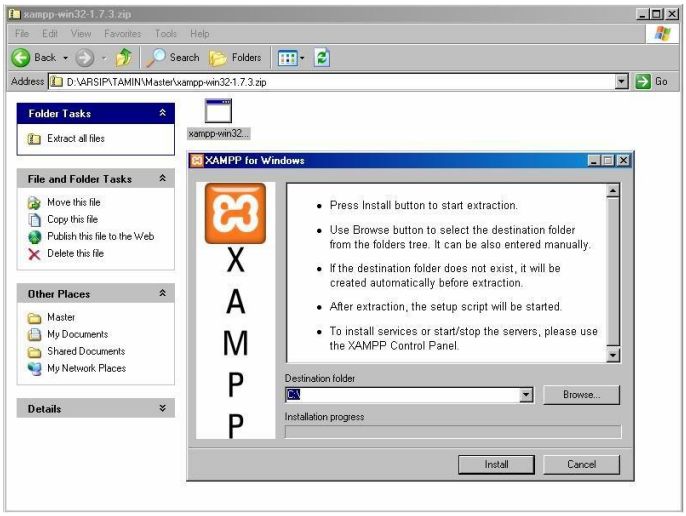
Tabel 4. 20 Implementasi Halaman Gudang

Menu	Deskripsi	Nama file
Login	Berisikan inputan username, password dan kode yang digunakan untuk masuk ke sistem	login.php
Menu	Halaman tampilan menu setelah login	Menu.php
customer	Menu untuk melihat list customer	Customer_list.php
Pemesan	Data pemesanan jersey yang di pesan customer	pemesan.php
Kategori Produk	Menu untuk menambahkan kategori produk yang ada di halaman admin	category.php
Jersey	Menu untuk menambahkan jersey di halaman admin	baju.php
Laporan	Halaman untuk melihat dan mengunduh laporan penjualan	Laporan.php
Supplier	Halaman untuk melihat dan menambahkan supplier	Supplier.php
Pembelian	Halaman untuk melihat dan menambahkan data pembelian	Pembelian.php

4.4.6 Implementasi Instalasi Program

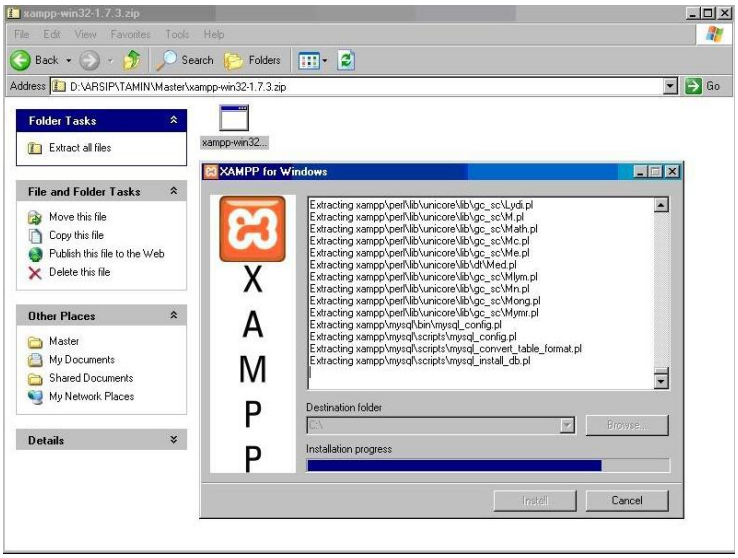
Untuk menjalankan Sistem Informasi Pembelian serta Penjualan Sayuran dan Buah Buahan Berbasis Web ini memerlukan web server. XAMPP adalah satu paket komplit web server yang mudah dipasang di berbagai sistem operasi. Dalam paketnya sudah terkandung Apache (web server), MySQL (database), PHP (server side scripting), dan berbagai alat bantu lainnya. Langkah-langkah untuk instalasi XAMPP ialah sebagai berikut:

1. Tekan next untuk memulai penginstalan.



Gambar 4. 25 Memilih lokasi penginstalan

2. Tekan browse untuk memilih tempat penginstalan.
3. Tekan Next setelah memilih tempat penginstalan.

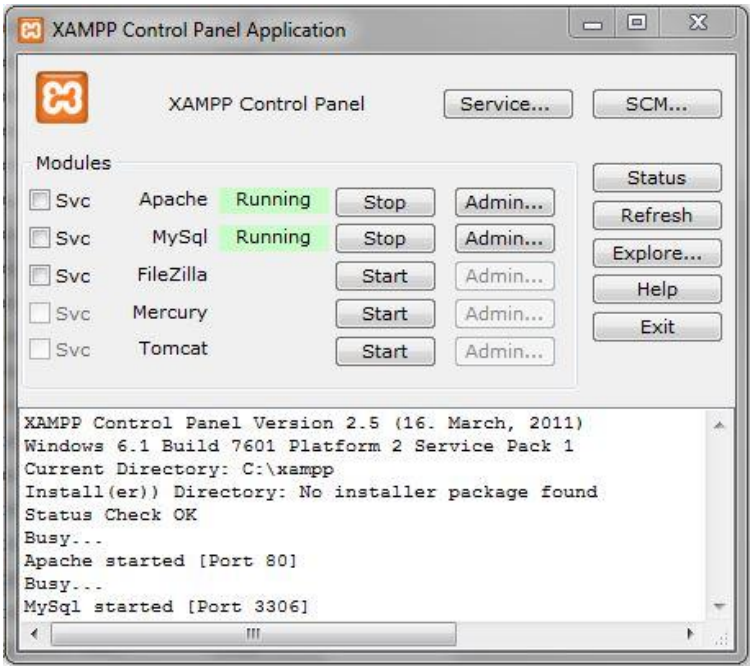


Gambar 4. 26 Instalasi Xampp

4. Tunggu sampai instalan selesai.

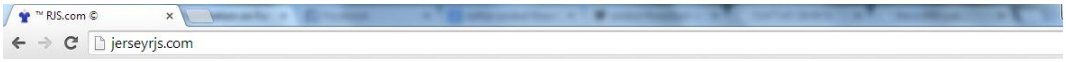
Untuk menjalankan XAMPP, maka langkah-langkahnya sebagai berikut:

- Klik menu start kemudian pilih Apache Friend > xampp > XAMPP Control Panel
- Aktifkan XAMPP Control Panel Aplication seperti pada gambar berikut ini.



Gambar 4. 27 Mengaktifkan XAMPP

5. Buka Internet Explorer atau web browser yang di pakai, lalu ketikan alamat http//localhost/jerseyrgs



Gambar 4. 28 Alamat website

4.4.7 Penggunaan Program

Penggunaan program bertujuan untuk memberikan informasi tentang tata cara dalam menggunakan program Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan Jersey Berbasis Web bagi user, admin, dan gudang.

1. Halaman Utama User

Halaman utama ini merupakan tampilan awal ketika user mengakses web. Halaman utama user ini mempunyai beberapa fasilitas seperti Beranda, Kategori, Tentang Kami, Cara Pemesanan, Kontak Kami. Cara Penggunaanya yaitu :

- User dapat melihat informasi yang ada dalam sub menu yang tersedia.
- Bila User ingin melakukan transaksi pembelian maka user harus registrasi dulu sebagai member.
- Maka akan muncul form registrasi.
- User akan mendapatkan validasi login dari gudang melalui email, untuk melakukan login, login member di sisi kiri.



Gambar 4. 29 Tampilan Halaman Utama User

2. Halaman Utama Member

Halaman utama ini merupakan tampilan awal ketika user telah melakukan login. Halaman utama member ini mempunyai beberapa fasilitas seperti Beranda, Kategori, Tentang Kami, Cara Pemesanan dan Kontak Kami. Cara Penggunannya yaitu :

- Member harus login terlebih dahulu, dengan masuk ke kolom yang telah di sediakan di member area.
- Member dapat melihat detail barang dengan cara mengklik ‘detail’ pada barang yang ingin dilihat.
- Setelah itu member dapat memesan barang sesuai dengan kategori barang yang terkait, dengan cara klik ‘beli’ pada barang yang ingin dipesan.
- Maka akan muncul form pesanan, bila ingin dirubah jumlah barangnya klik’ refresh’ yang berada di bawah jumlah barang, maka kita dapat merubah jumlah barang yang member inginkan.
- Bila ingin menambah barang yang akan member pesan, maka klik’Belanja lagi’ sehingga member kembali ke menu utama dan dapat memesan tambahan barang yang diinginkan.
- Bila member sudah selesai memesan barang, klik ‘selesai belanja’. Maka akan muncul form verifikasi tujuan pengiriman pemesanan. Bila

sudah setuju, member klik ’kirim’ sehingga data pemesanan akan tersimpan di database.

- Member akan mendapatkan faktur tagihan penjualan dari gudang. penjualan dan dapat di download.
- Jersey yang di pesan akan di kirim jika customer telah melakukan konfirmasi pembayaran.
- Member dapat pula melakukan konfirmasi pembayaran pada hari dan waktu yang sama, dengan mengklik menu ‘di sini’, sehingga akan muncul form konfirmasi pembayaran. Jika member melunasi tagihan penjualan di hari lain, maka member dapat melihat atau melunasi dengan cara masuk di keranjang belanja.
- Jika member belum melakukan konfirmasi pembayaran, maka member belum dapat melakukan pemesanan barang lagi.



Gambar 4. 30 Tampilan Login Member



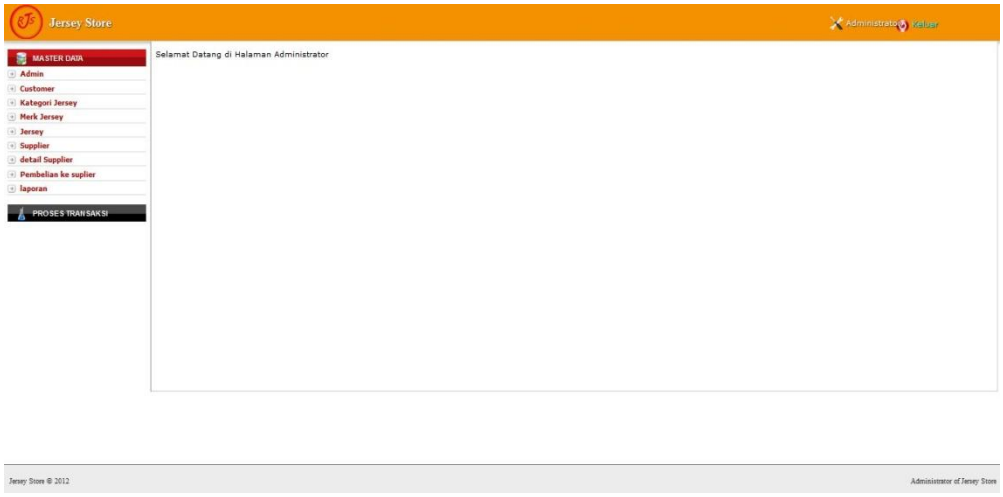
Gambar 4. 31 Halaman Keranjang Belanja Customer

3. Halaman Utama Gudang

Halaman utama ini merupakan tampilan awal ketika Divisi Penjualan mengakses web. Halaman utama Divisi Penjualan ini mempunyai beberapa fasilitas seperti Data Master (Data Barang, Admin, Customer, Kategori, Merk, Jersey, Supplier, Detail Supplier, Pemesanan ke Supplier), Proses Transaksi (Data Pesanan Barang). Cara penggunannya yaitu :

- Gudang harus login terlebih dahulu.
- Maka akan muncul halaman utama divisi penjualan.
- Gudang dapat mengelola semua data dalam Website Regensi Jaya Sport, baik yang berada di dalam master data maupun di prorses transaksi.

- Gudang dapat melihat atau mencetak faktur penjualan maupun pembelian.



Gambar 4. 32 Tampilan Halaman Utama Admin

Daftar List pemesanan

Kode pemesanan	Jumlah dana yang di kirim	Jumlah dana yang harus di bayar	aksi		
Order53c3f08faa525	**Rp. 200.000**	Rp. 200.000	Setujui	Detail Pengiriman	Detail Barang
Order53c3f0ba98ea8	**Rp. 400.000**	Rp. 400.000	Setujui	Detail Pengiriman	Detail Barang
Order53c3f1ab18630	**Rp. 1.300.000**	Rp. 1.300.000	Setujui	Detail Pengiriman	Detail Barang
Order53c617fe28cca	**Rp. 2.600.000**	Rp. 2.600.000	Setujui	Detail Pengiriman	Detail Barang
Order53c67d712af22	**Rp. 520.000**	Rp. 520.000	Setujui	Detail Pengiriman	Detail Barang
Order53c3f08faa525	**Rp. 200.000**	Rp. 200.000	Setujui	Detail Pengiriman	Detail Barang

Gambar 4. 33 Tampilan Pemesanan barang

4. Halaman Utama Admin

Halaman utama ini merupakan tampilan awal ketika Admin mengakses web. Halaman utama Admin ini mempunyai beberapa fasilitas seperti Laporan penjualan, Laporan Pembelian. Cara Penggunannya yaitu :

- Admin harus login terlebih dahulu.
- Maka akan muncul halaman utama Admin.
- Admin dapat melihat laporan penjualan/pemesanan, laporan pembelian.



Gambar 4. 34 Tampilan login admin

Kode	Tanggal	jumlah	total harga
ORD537e0b31958a1	2014-05-22	1	12000
ORD537e0ec28c4a6	2014-05-22	1	12000
ORD537e1a25b32d2	2014-05-22	3	60000
ORD537e1a25b32d2	2014-05-22	1	12000
ORD537e1c344fcf3	2014-05-22	1	20000
ORD539c15b037ead	2014-06-14	1	110000
ORD53969adeeb0ed	2014-06-10	1	110000
ORD539124d81844f	2014-06-06	1	110000
ORD538f5b46d9f14	2014-06-05	1	12000
ORD538f5b46d9f14	2014-06-05	2	40000
ORD539c178a94dd1	2014-06-14	4	520000
ORD539c17f544054	2014-06-14	3	390000
ORD539c1a643b4d2	2014-06-14	1	110000
ORD539f32675e82d	2014-06-17	1	110000
ORD539f32675e82d	2014-06-17	1	110000

Jumlah keseluruhan Transaksi dari tanggal 2014-05-01 ke tanggal 2014-06-17: Rp. 1,738,000

Gambar 4. 35 Tampilan Laporan Penjualan Jersey

4.5 Pengujian

Pengujian ialah proses untuk memeriksa apakah suatu perangkat lunak yang dihasilkan sudah dapat dijalankan sesuai dengan standar tertentu. Metode pengujian sistem adalah cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak dengan metode yang telah ditentukan.

4.5.1 Rencana Pengujian

Dalam tahap pengujian Sistem Informasi Pembelian serta Penjualan Jersey Berbasis Web, metode pengujian yang digunakan ialah metode pengujian Black Box. Pengujian black box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibuat. Rencana pengujian program meliputi :

Tabel 4. 21 Rencana Pengujian

Kasus Uji	Detail Pengujian	Jenis Pengujian
Login Admin	Validasi email dan password	Black box
Login Administrator	Validasi email dan password	Black box
Login Customer	Validasi email dan password	Black box
Kategori Jersey	Melakukan input dan edit data kategori produk.	Black box
Jersey	Melakukan input dan edit data produk.	Black box
Kasus Uji	**Detail Pengujian**	**Jenis Pengujian**
Pesan	Melakukan pemesanan dan konfirmasi pembayaran	Black box
Laporan	Mengunduh data laporan penjualan	Black box
Supplier	Melakukan input dan edit data supplier	Black box
Detail Supplier	Data supplier yang telah di inputkan	Black box

Pembelian ke Supplier	Melakukan pembelian ke supplier	Black box

4.5.2 Kasus dan Hasil Pengujian

Berikut adalah beberapa pengujian yang telah dilakukan, yaitu :

1. Login Admin

Pengujian login admin dilakukan guna meyakinkan bahwa login admin sudah berjalan sesuai dengan kebutuhan sistem secara keseluruhan.

Tabel 4. 22 Pengujian Login Admin

Kasus Dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi Username, Password dan kode Valid	Berhasil login dan Masuk halaman admin	Login berhasil dan masuk ke halaman admin	[X] diterima [ ] ditolak
Kasus Dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi Kombinasi Username, password dan kode dengan data	Gagal login dan Kembali ke menu login	Login gagal dan Kembali ke menu login	[X] diterima [ ] ditolak

yang tidak valid			

Tabel 4. 23 Pengujian Data Kategori

Kasus Dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik Link Simpan	Kode Kategori produk bertambah otomatis	Kode Kategori produk bertambah otomatis	[X] Diterima [ ] Ditolak
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik Link Reset	Nama Kategori produk berubah menjadi kosong	Nama Kategori produk berubah menjadi kosong	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Link Kembali	Kembali ke halaman utama	Tidak ada perubahan.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Link Edit	Nama Kategori produk dapat dirubah	Nama Kategori produk dapat dirubah	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Link Hapus	Penghapusan data	Data berhasil dihapus	[X] Diterima [ ] Ditolak

Kasus Dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data belum diisi (kosong)	Data yang ditampilkan kosong	Data yang ditampilkan kosong	[X] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4. 24 Pengujian Data Jersey

Kasus Dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik Link Simpan	Jersey bertambah otomatis	Jersey bertambah otomatis	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Link Batal	Nama jersey berubah menjadi kosong	Nama jersey berubah menjadi kosong	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Link Edit	Nama jersey dapat dirubah	Nama jersey dapat dirubah	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Link View	Melihat data jersey yang sudah ada	Data jersey yang sudah ada terlihat	[X] Diterima [ ] Ditolak

Klik Link Hapus	Penghapusan data	Data berhasil dihapus	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus Dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data belum diisi (kosong)	Data yang ditampilkan kosong	Data yang ditampilkan kosong	[X] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4. 25 Pengujian Data Pemesanan

Kasus Dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data pemesanan barang yang dilakukan member	Data stok barang akan berkurang jika member telah melakukan konfirmasi pembayaran dan barang telah dikirim	Data berhasil	[X] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4. 26 Pengujian Laporan Penjualan

Kasus Dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Laporan Penjualan	Mengunduh laporan penjualan	Ketika range tanggal yang diinginkan maka akan menampilkan laporan penjualan sesuai dengan tanggal yang di inputkan	[X] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4. 27 Pengujian Data Supplier

Kasus Dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik Link Simpan	Nama supplier bertambah otomatis	Nama supplier bertambah otomatis	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Link Batal	Nama supplier berubah menjadi kosong	Nama supplier berubah menjadi kosong	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Link Edit	Nama supplier dapat	Nama supplier	[X] Diterima

	dirubah	dapat dirubah	[ ] Ditolak
Klik Link Hapus	Penghapusan data	Data berhasil dihapus	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus Dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data belum diisi (kosong)	Data yang ditampilkan kosong	Data yang ditampilkan kosong	[X] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4. 28 Pengujian Data Pembelian

Kasus Dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik Link Simpan	Data bertambah otomatis	Data pembelian bertambah otomatis	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Link Batal	Data pembelian berubah menjadi kosong	Data pembelian berubah menjadi kosong	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Link Detail	Dapat melihat rincian data	Dapat melihat rincian data	[X] Diterima

	pembelian	pembelian	[ ] Ditolak
Kasus Dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data belum diisi (kosong)	Data yang ditampilkan kosong	Data yang ditampilkan kosong	[X] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4. 29 Pengujian Pemesanan Member

Kasus Dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik link Simpan	Data pemesanan berhasil masuk ke keranjang belanja dan muncul halaman keranjang belanja	Data pemesanan berhasil masuk ke keranjang belanja dan muncul halaman keranjang belanja.	[X] diterima [ ] ditolak
Klik link Kembali	Kembali ke menu utama	Dapat melakukan pemesanan jersey lainnya	[X] diterima [ ] ditolak

Kasus Dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Sudah login tetapi masih mempunyai tunggakan pembayaran dan ingin melakukan pemesanan lagi	Pemesanan tidak dapat dilakukan dan Muncul pesan “anda masih mempunyai tunggakan yang belum di bayar”	Muncul Pesan “anda masih mempunyai tunggakan yang belum di bayar”	[X] diterima [ ] ditolak

4.5.3 Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan metode Black Box yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Jersey di Toko Regensi Jaya Sport Berbasis Web ini bebas dari kesalahan sintaks dan secara fungsional mengeluarkan hasil sesuai dengan yang diharapkan.