BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem

Perancangan Sistem adalah kelanjutan dari proses analisis dimana dilakukan perubahan-perubahan terhadap sistem yang sedang berjalan. Hal ini dilakukan untuk mengatasi kekurangan dari sistem yang sedang berjalan, memudahkan pekerjaan yang dilakukan dan menghemat waktu pekerjaan.

4.1.1. Tujuan Percanangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem merupakan proses penyiapan spesifikasi yang terperinci untuk pengembangan suatu sistem yang baru, langkah permulaan perancangan sistem adalah rencana pengembangan disiapkan selama sistem dimodifikasi dan disetujui oleh manajer, tahap perancangan harus mengisi semua perincian rencana suatu pengembangan agar sistem yang baru dapat diimplementasikan dengan memuaskan.

Tujuan perancangan suatu sistem adalah global adalah membentuk kerangka sistem pengolahan data dengan bantuan komputer agar sistem yang ada menjadi lebih terkomputerisasi.

4.1.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Gambaran umum dari sistem yang diusulkan adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada user mengenai sistem informasi penjualan pada Kencana Motor.Pada tahap ini perancangan sistem informasi dirancang dengan tujuan sebagai alat komunikasi anatara user dengan pembuat program guna mendapatkan sistem aplikasi yang sesuai dengan yang dibutuhkan.

Dengan adanya pengmbangan sistem informasi ini, diharapkan mampu mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada pada bengkel Kencana Motor, yang ada sebelumnya pada sistem yang sedang berjalan di bengkel Kencana Motor. Hal ini akan membantu efektifitas waktu pekerjaan menjadi lebih cepat dan meminimalisir kesalahan. Sistem informasi ini diharapkan dapat membantu mengatasi masalah yang ada dan dapat menghasilkan informasi yang cepat, tepat, dan akurat.

4.1.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

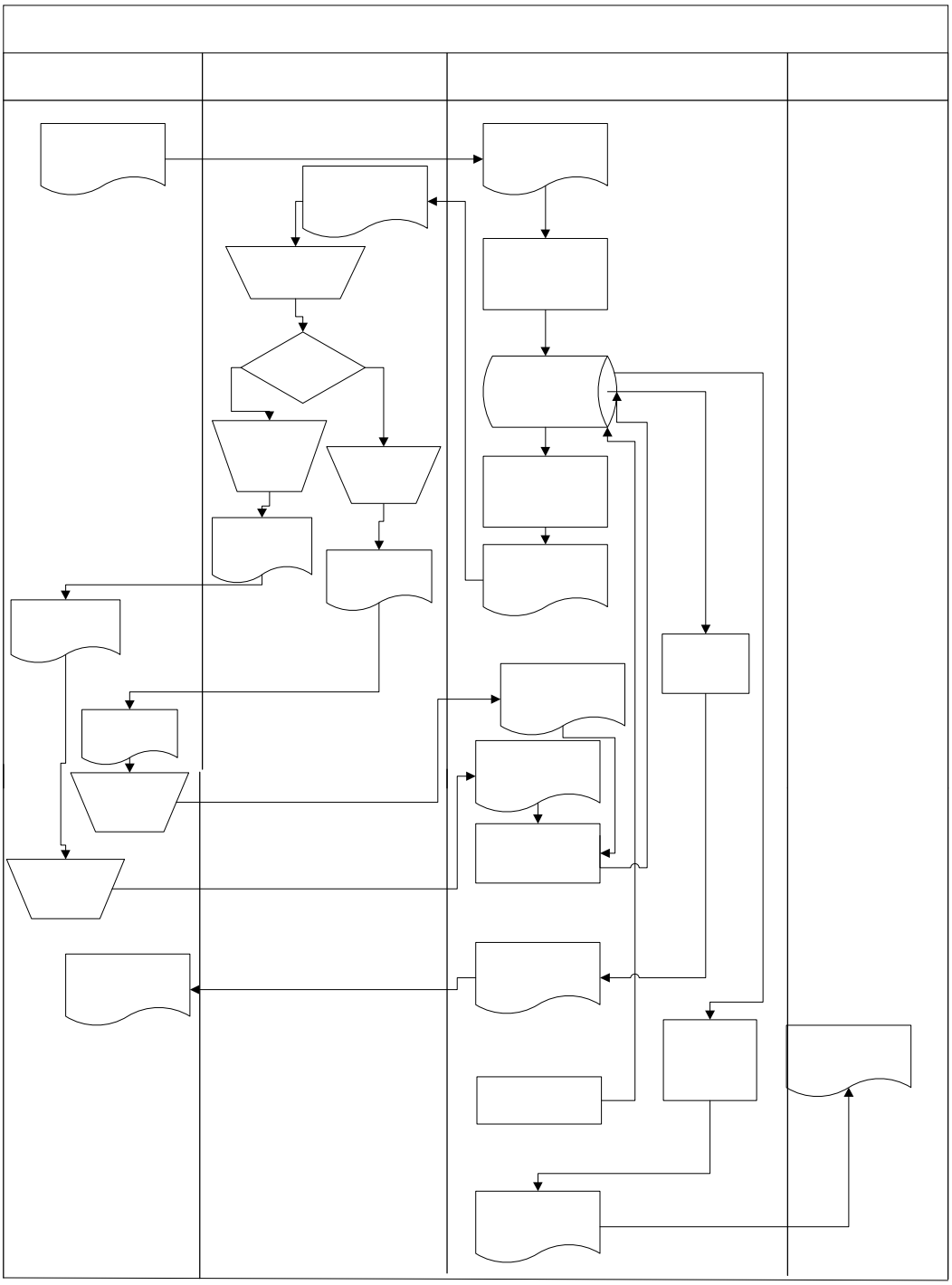
Perancangan sistem yang diinginkan ini merupakan pengembangan dari sistem yang sedang berjalan yang bersifat manual menjadi terkomputerisasi. Perancangan prosedur yang di usulkan ini dibuat agar meminimalkan kekurangan, kelemahan, dan mengatasi masalah yang dihadapi.Perancangan prosedur ini diharapkan dapat memberi solusi untuk alternatif baru yang dapat memaksimalkan sistem informasi penjulan pada bengkel Kencana Motor. Tahapan perancangan sistem

ini akan dijelaskan dengan menggunakan pemodelan sistem informasi berorientasi terstruktur.

4.1.3.1. Flow Map

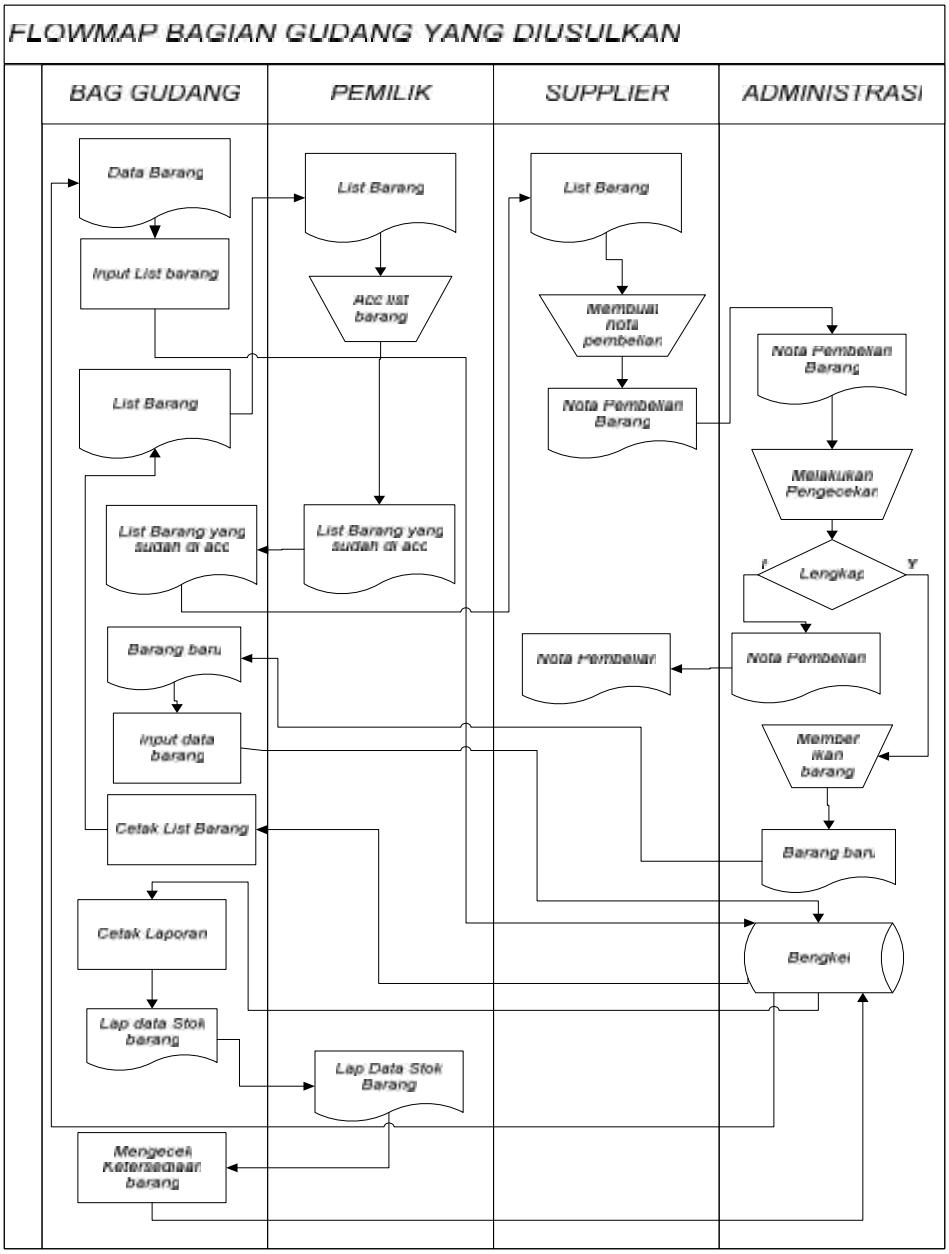
Flow Map merupakan pengambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu kegiatan. Adapun Flow Map yang di usulkan pada Bengkel Kencana Motor adalah sebagai berikut :

1. **Flow Map *service* dan *boreup* yang di usulkan**



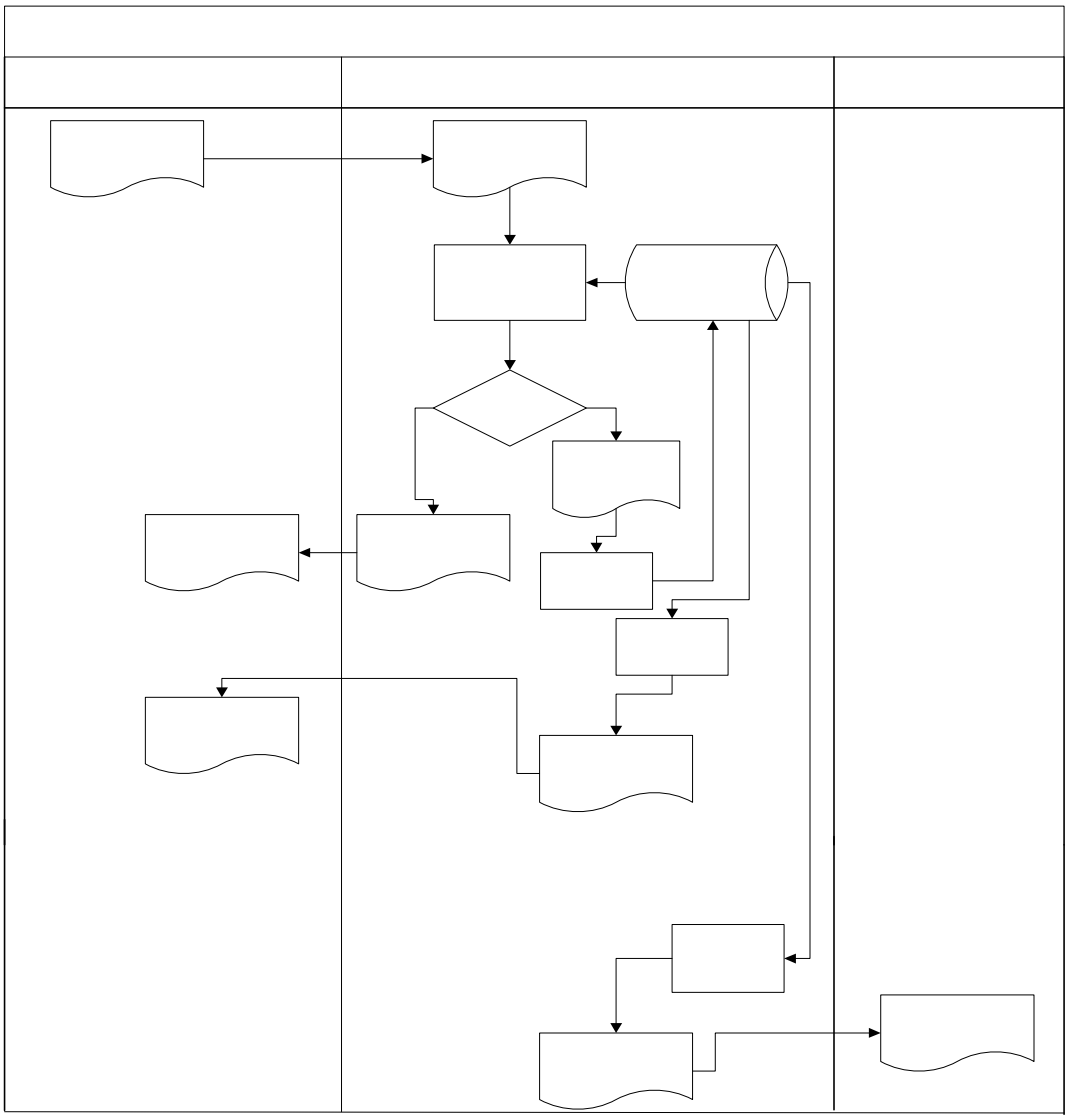
Gambar 4.1 Flow Map *service*dan *boreup* yang di usulkan

2. Flow Map Gudang yang di usulkan



Gambar 4.2. Flow Map Gudang yang di usulkan

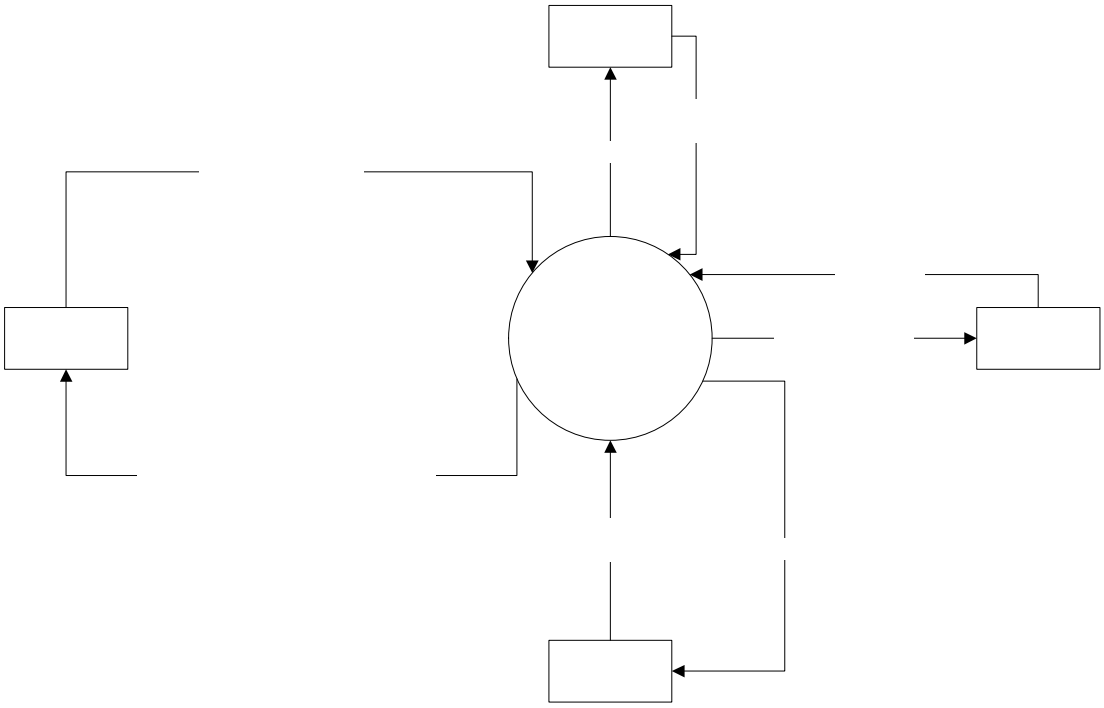
3. Flow Map Administrasi dan penjualan yang di usulkan



Gambar 4.3. Flow Map Administrasi dan penjualan yang di usulkan

4.1.3.2. Diagram Konteks

Diagram Kontek merupakan diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Berikut Diagram Konteks yang diusulkan pada bengkel Kencana Motor adalah sebagai berikut :

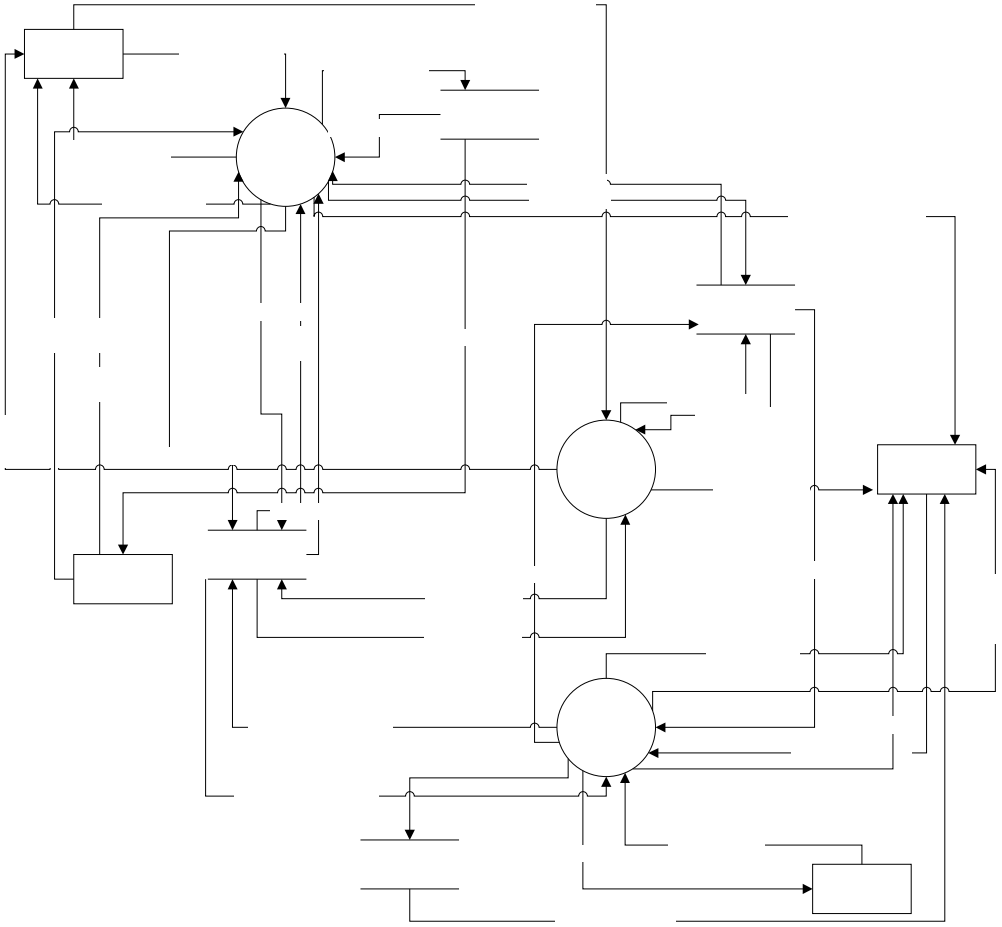


Gambar 4.4 Diagram Konteks yang Diusulkan

4.1.3.3. Data Flow Diagram

Data Flow Diagram merupakan alat pembuatan model yang memungkinkan profesional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data, berikut Data Flow Diagram yang Diusulkan pada bengkel Kencana Motor :

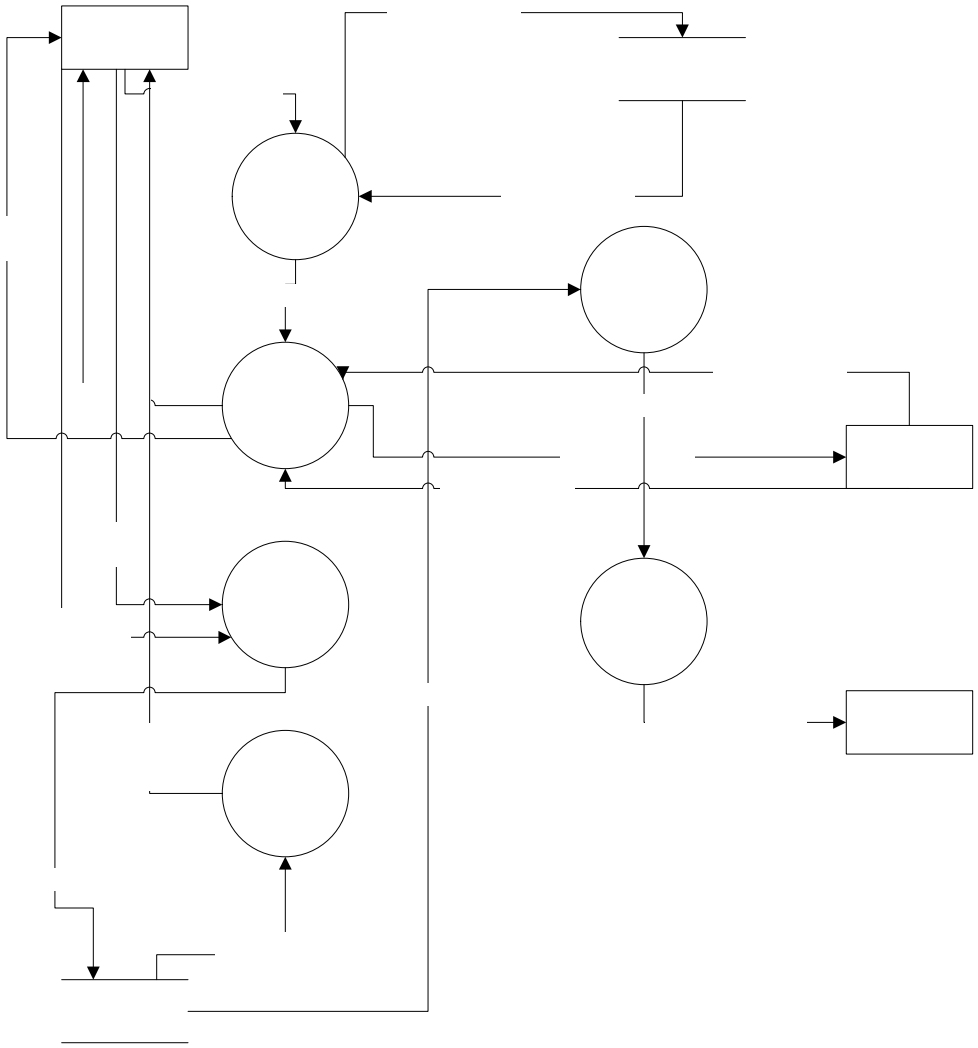
4.1.3.3.1. Data Flow Diagram Level 1



Gambar 4.5 Data Flow Diagram level 1 yang Diusulkan

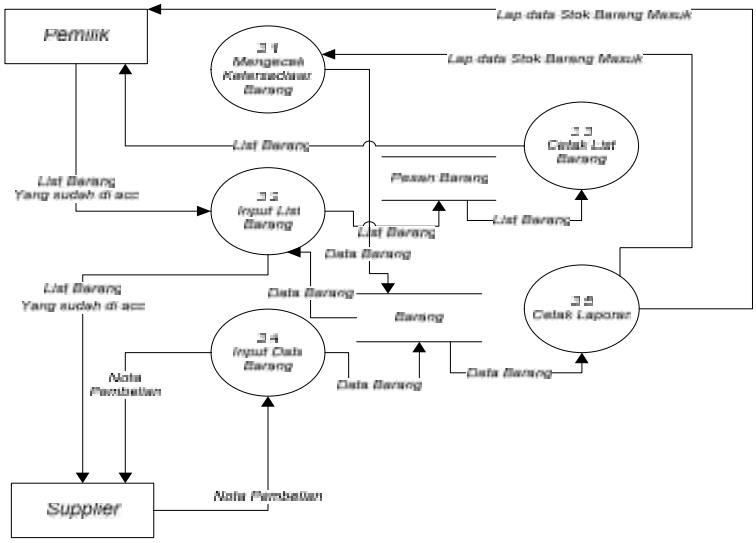
4.1.3.3.2. Data Flow Diagram Level 2

1. Data Flow Diagram Jasa *Service* dan *Boreup* level 2 Proses 1 yang Diusulkan



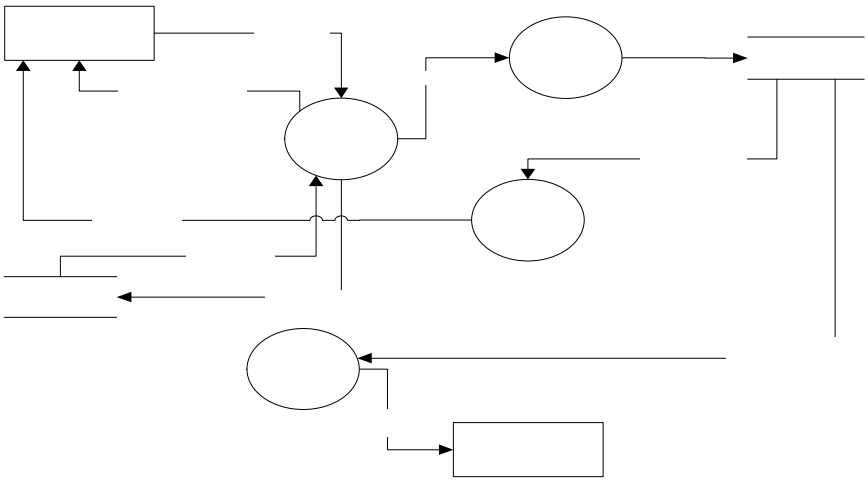
Gambar 4.6 Data Flow Diagram Jasa *Service* dan *Boreup* level 2 Proses 1 yang Diusulkan

2. Data Flow Diagram Gudang level 2 Proses 1 yang Diusulkan



Gambar 4.7 Data Flow Diagram Gudanglevel 2 Proses 3 yang Diusulkan

3. Data Flow Diagram Administrasi dan Penjualanlevel 2 Proses 1 yang Diusulkan



Gambar 4.8 Data Flow Diagram Administrasi dan Penjualan level 2 Proses 1 yang Diusulkan

4.1.3.4. Kamus Data

Kamus Data adalah kamus yang berfungsi untuk mendeskripsikan data dan aliran informasi yang ada di Data Flow Diagram, kamus data digunakan dalam perancangan basis data yang dipakai dalam pembuatan program aplikasi. Berikut adalah Kamus Data yang diusulkan pada bengkel Kencana Motor :

1. Data Pelanggan

   Nama Arus Data :Data Pelanggan

Alias : -

Aliran Data : Proses 1

Struktur Data :ID_PEL, NO_KTP, NAMA_PEL, ALAMAT_PEL, NOTLP_PEL, NO_KEND, TANGGAL

2. Data Transaksi

Nama Arus Data : Data Transaksi

Alias : -

Aliran Data : Proses 1

Struktur Data :ID_TRANSAKSI, TANGGAL, SUBTOTAL_SERVIS, SUBTOTAL_BARANG, TOTAL_TRANSAKSI, BAYAR, KEMBALI

3. Data transaksi jasa boreup

Nama Arus Data : Data transaksi jasa boreup

Alias : -

Aliran Data : Proses 1

Struktur Data : ID_BOREUP, CODE_BOREUP, TANGGAL, BAYAR, KEMBALI

4. Data barang

Nama Arus Data : Data barang

Alias : -

Aliran Data : Proses 1, Proses 2, Proses 3

Struktur Data : ID_BRG, NAMA_BRG, JENIS_BRG, STOK_BRG,HARGA_BRG, ARGAAWAL_BRG

5. Data Transaksi Pembelian

Nama Arus Data : Data barang

Alias : -

Aliran Data :Proses 3

Struktur Data : ID_BARANGMASUK, TANGGAL, ID_DIST, TOTAL_BARANGMASUK

6. Data Stok Barang

Nama Arus Data : Data Stok Barang

Alias : -

Aliran Data :Proses 3

Struktur Data : ID_BARANGMASUK, TOTAL_BARANGMASUK, STOK_MASUK, TOTAL_SATUAN

7. List Barang

Nama Arus Data : List Barang

Alias : -

Aliran Data :Proses 3

Struktur Data : IDPESANAN, TANGGAL

8. Laporan Data Persediaan Barang Gudang

Nama Arus Data : Laporan Data Persediaan Barang Gudang

Alias : -

Aliran Data :Proses 3

Struktur Data :ID_BRG, NAMA_BRG, JENIS_BRG,
STOK_BRG,HARGA_BRG, HARGAAWAL_BRG

9. Laporan Penjualan

Nama Arus Data : Laporan Penjualan

Alias : -

Aliran Data :Proses 3

Struktur Data : ID_TRANSAKSI, TANGGAL,
SUBTOTAL_SERVIS, SUBTOTAL_BARANG,
TOTAL_TRANSAKSI, BAYAR, KEMBALI

10. Laporan Pembelian

Nama Arus Data : Laporan Pembelian

Alias : -

Aliran Data :Proses 3

Struktur Data :ID_BARANGMASUK,
TOTAL_BARANGMASUK,STOK_MASUK,
TOTAL_SATUAN

4.1.4. Perancangan Basis Data

Perancangan Basis Data ditunjukan untuk merancang bentuk-bentuk tabel dan menggambarkan hubungan antar tabel tersebut. Penggunaan basis data (database) ini ditunjukan agar dalam pengoprasian dan pengimplementasian sistem diperoleh informasi yang lengkap

4.1.4.1. Normalisasi

Proses normalisasi merupakan proses pengelompokan data dan elemen menjadi tabel-tabel yang menunjukan entity atau relasi. Pada proses normalisasi selalu diuji beberapa kondisi sehingga menjadi kondisi yang diharapkan.

1. **Unormal**

   Unormal : ID_BRG, NAMA_BRG, JENIS_BRG, STOK_BRG,HARGA_BRG, HARGAAWAL_BRG, ID_BARANGMASUK, TANGGAL, ID_DIST, TOTAL_BARANGMASUK, ID_BARANGMASUK, ID_BRG, STOK_MASUK, TOTAL_SATUAN, CODE_BOREUP,

NAMA_PAKET, KETERANGAN_BOREUP, HARGA_JASABOREUP, HARGA_BARANGBOREUP, TOTALHARGABOREUP, CODE_BOREUP, ID_BRG, JUMLAH_BRG, SUBTOTAL, IDPESANAN, NAMA_BRG, JENIS_BRG, JUMLAH_BRG, ID_TRANSAKSI, TANGGAL, ID_BRG, JUMLAH_BRG, TOTAL_HARGA, ID_TRANSAKSI, TANGGAL, ID_SERVIS, ID_DIST, NAMA_DIST, ALAMAT_DIST, TELP_DIST, ID_PEG, NAMA_PEG, ALAMAT_PEG, TELP_PEG, ID_PEL, NO_KTP, NAMA_PEL, ALAMAT_PEL, NOTLP_PEL, NO_KEND, TANGGAL, IDPESANAN, TANGGAL, ID_SERVIS, JENIS_SERVIS, KETERANGAN_SERVIS, HARGA_SERVIS, ID_TRANSAKSI, TANGGAL, SUBTOTAL_SERVIS, SUBTOTAL_BARANG, TOTAL_TRANSAKSI, BAYAR, KEMBALI, ID_BOREUP, CODE_BOREUP, TANGGAL, BAYAR, KEMBALI

2. Bentuk Normal Pertama

Bentuk 1NF=ID_BRG, NAMA_BRG, JENIS_BRG, STOK_BRG,HARGA_BRG, HARGAAWAL_BRG, ID_BARANGMASUK, TOTAL_BARANGMASUK,STOK_MASUK, TOTAL_SATUAN, CODE_BOREUP, NAMA_PAKET, KETERANGAN_BOREUP, HARGA_JASABOREUP, HARGA_BARANGBOREUP, TOTALHARGABOREUP, JUMLAH_BRG, SUBTOTAL, TOTAL_HARGA, ID_SERVIS, ID_DIST, NAMA_DIST, ALAMAT_DIST, TELP_DIST, ID_PEG, NAMA_PEG, ALAMAT_PEG, TELP_PEG,

ID_PEL, NO_KTP, NAMA_PEL, ALAMAT_PEL, NOTLP_PEL, NO_KEND, TANGGAL, IDPESANAN, ID_SERVIS, JENIS_SERVIS, KETERANGAN_SERVIS, HARGA_SERVIS, ID_TRANSAKSI, TANGGAL, SUBTOTAL_SERVIS, SUBTOTAL_BARANG, TOTAL_TRANSAKSI, BAYAR, KEMBALI, ID_BOREUP, TANGGAL, BAYAR, KEMBALI

3. **Bentuk Normal Kedua**

Bentuk 2NF=

Barang = *ID_BRG, NAMA_BRG, JENIS_BRG, STOK_BRG,HARGA_BRG, HARGAAWAL_BRG

Barang Masuk = *ID_BARANGMASUK, TOTAL_BARANGMASUK

Boreup = *CODE_BOREUP, NAMA_PAKET, KETERANGAN_BOREUP, HARGA_JASABOREUP, HARGA_BARANGBOREUP, TOTALHARGABOREUP

Distributor = *ID_DIST, NAMA_DIST, ALAMAT_DIST, TELP_DIST

Pegawai = *ID_PEG, NAMA_PEG, ALAMAT_PEG, TELP_PEG, ID_PEL, NO_KTP, NAMA_PEL, ALAMAT_PEL, NOTLP_PEL, NO_KEND

Pesan barang = *IDPESANAN

Servis = *ID_SERVIS, JENIS_SERVIS, KETERANGAN_SERVIS, HARGA_SERVIS

Transaksi = *ID_TRANSAKSI, TANGGAL, SUBTOTAL_SERVIS, SUBTOTAL_BARANG, TOTAL_TRANSAKSI, BAYAR, KEMBALI

Transaksi Boreup =* ID_BOREUP, TANGGAL, BAYAR, KEMBALI

4. **Bentuk Normal Ketiga**

Bentuk 3NF

Barang = *ID_BRG, **NAMA_BRG, JENIS_BRG, STOK_BRG,HARGA_BRG, HARGAAWAL_BRG

Barang Masuk = *ID_BARANGMASUK, **ID_BRG, TOTAL_BARANGMASUK, STOK_MASUK, TOTAL_SATUAN

Boreup = *CODE_BOREUP, **ID_BARANG, NAMA_PAKET, KETERANGAN_BOREUP, HARGA_JASABOREUP, HARGA_BARANGBOREUP, TOTALHARGABOREUP

Distributor = **ID_DIST, NAMA_DIST, ALAMAT_DIST, TELP_DIST

Pesan barang = *IDPESANAN, ** NAMA_BRG

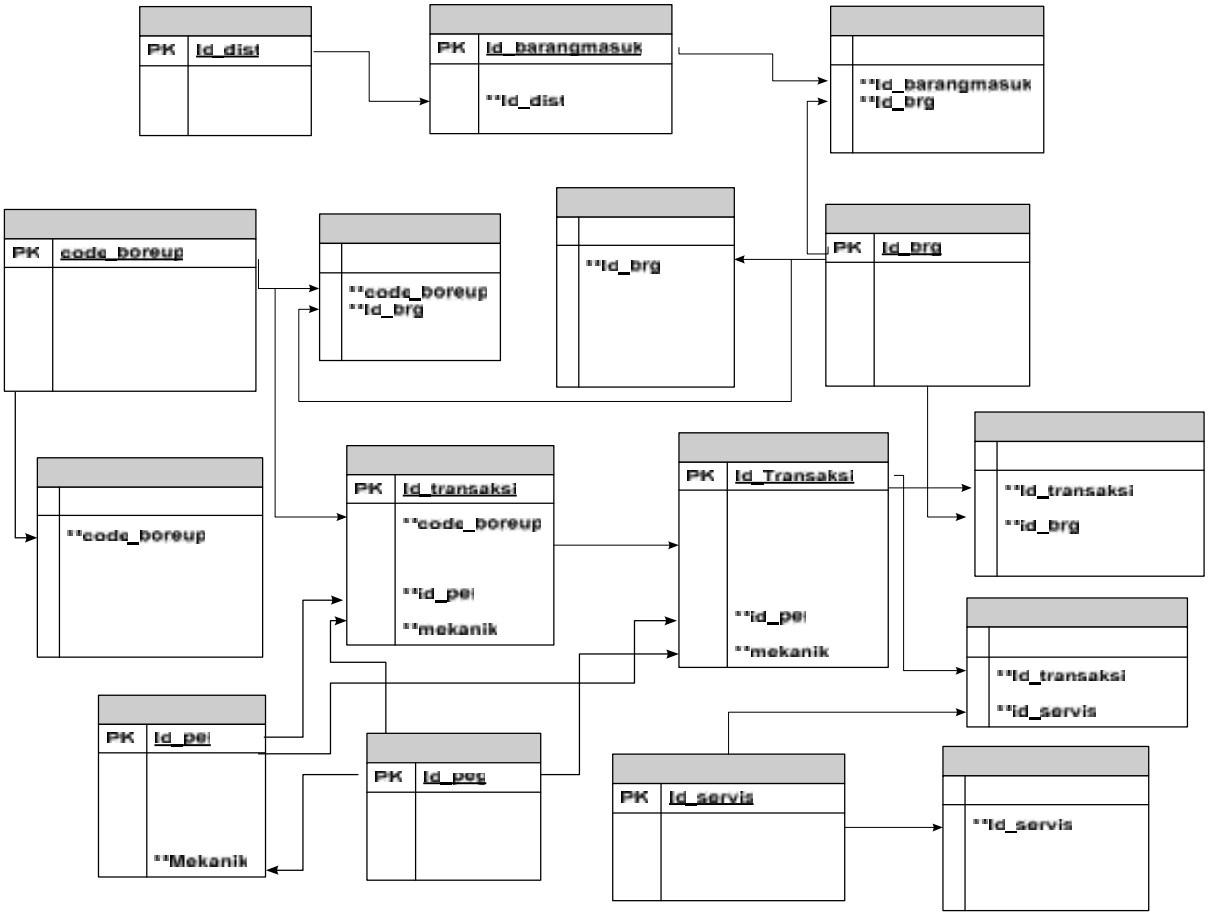
Transaksi = *ID_TRANSAKSI, **ID_SERVIS, **ID_BARANG, TANGGAL, SUBTOTAL_SERVIS, SUBTOTAL_BARANG, TOTAL_TRANSAKSI, BAYAR, KEMBALI

Transaksi Boreup =* ID_BOREUP, **CODE_BOREUP, **ID_BARANG TANGGAL, BAYAR, KEMBALI

4.1.4.2. Relasi Tabel

Relasi tabel adalah bagan yang menggambarkan hubungan antar tabel satu dengan tabel yang lain sehingga membentuk basis data, dan adapula tabel yang tidak ada hubungan antara tabel satu dengan yang lainnya. Adapun Relasi Tabel dari pembangunan Sistem Penjualan pada bengkel Kencana Motor bagai berikut.

1. Relasi tabel

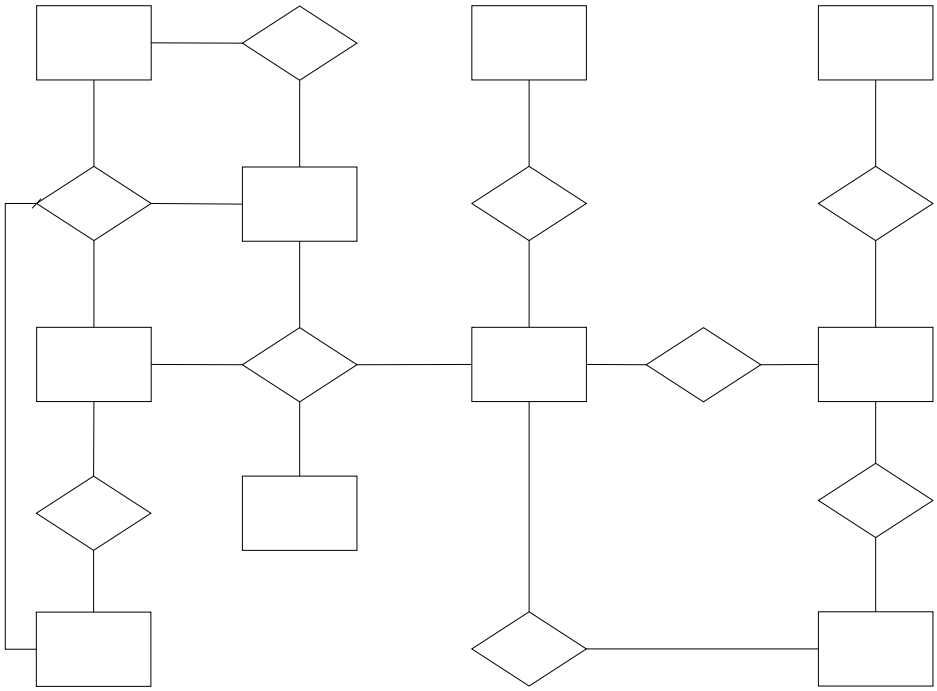


Gambar 4.9 Relasi tabel sistem transaksi

4.1.4.3. Entity Relationship Diagram

Entity relationship Diagram (ERD) adalah diagram yang digunakan untuk pemodelan basis data rasional, diagram ERD menggambarkan tabel dalam suatu database serta relasi / hubungan antara tabel-tabel tersebut. Adapun ERD dari

pembangunan Sistem Informasi penjualan Pada bengkel Kencana Motor adalah sebagai berikut :



Gambar 4.10 Entity Relationship Diagram

4.1.4.4. Struktur File

Perancangan Struktur File merupakan isi atau data apa saja yang terdapat pada database. Dengan kata lain Struktur File akan menentukan Struktur fisik database. Struktur file yang digunakan dalam pembangunan Sistem Informasi Penjualan pada bengkel Kencana Motor adalah sebagai berikut :

1. Admin

Tabel 4.1 Struktur File Admin

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
USERNAME_ADM	VARCHAR	100	Username
PASSWORD_ADM	VARCHAR	100	Password
NM_ADM	VARCHAR	100	Nama
BAG_ADM	VARCHAR	50	Bagian

2. Barang

Tabel 4.2 Struktur File Barang

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
ID_BRG	VARCHAR	5	Id barang
NAMA_BRG	VARCHAR	100	Nama barang
JENIS_BRG	VARCHAR	50	Jenis barang
STOK_BRG	INTEGER	11	Stok barang
HARGA_BRG	INTEGER	11	Harga jual

HARGAWAL_BRG	INTEGER	11	Harga Jual Awal

3. Barang masuk

Tabel 4.3 Struktur File Barang Masuk

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
ID_BARANGMASUK	INTEGER	11	Id Barang
TANGGAL	DATE		Tanggal
ID_DIST	VARCHAR	5	Id distributor
TOTAL_BARANGMASUK	INTEGER	11	Total

4. Boreup

Tabel 4.4 Struktur File Boreup

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
CODE_BOREUP	VARCHAR	10	Kode boreup
NAMA_PAKET	VARCHAR	50	Nama paket
KETERANGAN_ BOREUP	VARCHAR	100	Keterangan boreup
HARGA_BARANG BOREUP	INTEGER	11	Barcode
HARGA_JASA BOREUP	INTEGER	11	Harga jasa boreup

TOTALHARGA BOREUP	INTEGER	11	Total harga

5. Detailbarangmasuk

Tabel 4.5 Struktur File Detailbarangmasuk

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
ID_BARANGMASUK	INTEGER	11	Id barang masuk
ID_BRG	VARCHAR	5	Id barang
STOK_MASUK	INTEGER	11	Stok masuk
TOTAL_SATUAN	INTEGER	11	Total

6. Detailboreup

Tabel 4.6 Struktur File Detailboreup

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
CODE_BOREUP	VARCHAR	10	Code boreup
ID_BRG	VARCHAR	5	Id Barang
JUMLAH_BRG	INTEGER	11	Jumlah barang
SUBTOTAL	INTEGER	11	Subtotal harga

7. Detailpesanbarang

Tabel 4.7 Struktur Detailpesanbarang

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
IDPESANAN	VARCHAR	10	Id pesanan
NAMA_BRG	VARCHAR	100	Nama Barang
JENIS_BRG	VARCHAR	100	Jenis Barang
JUMLAH_BRG	VARCHAR	100	Jumlah barang

8. Detailtransaksibarang

Tabel 4.8 Struktur Detailtransaksi_barang

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
ID_TRANSAKSI	INTEGER	11	Id Transaksi
TANGGAL	DATE		Tanggal
ID_BRG	VARCHAR	5	Id Barang
JUMLAH_BRG	INTEGER	11	Jumlah Barang
TOTAL_HARGA	INTEGER	11	Total harga

9. Detailtransaksi_servis

Tabel 4.9 Struktur File Detailtransaksi_service

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
ID_TRANSAKSI	INTEGER	11	Id Barang
TANGGAL	DATE	15	Tanggal
ID_SERVIS	VARCHAR	5	Id servis

10. Distributor

Tabel 4.10 Struktur File Distributor

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
ID_DIST	VARCHAR	8	Id Distributor
NAMA_DIST	VARCHAR	100	Nama distributor
ALAMAT_DIST	LONGTEXT		Alamat
TELP_DIST	INTEGER	11	Telepon Distributor

11. Pegawai

Tabel 4.11 Struktur File Pegawai

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
ID_PEG	VARCHAR	8	Id Pegawai
NAMA_PEG	VARCHAR	50	Nama Pegawai
ALAMAT_PEG	VARCHAR	50	Alamat Pegawai
TELP_PEG	VARCHAR	50	Telepon Pegawai

BAGIAN_PEG	VARCHAR	50	Bagian

12. Pelanggan

Tabel 4.12 Struktur File Pelanggan

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
ID_PEL	VARCHAR	7	Id Pelanggan
NO_KTP	VARCHAR	100	No KTP
NAMA_PEL	VARCHAR	100	Nama Pelanggan
ALAMAT_PEL	VARCHAR	100	Alamat Pelanggan
NOTLP_PEL	VARCHAR	50	No Telepon
NO_KEND	VARCHAR	100	No Kendaraan
TANGGAL	DATE		Tanggal

13. Pesanbarang

Tabel 4.13 Struktur File Pesanbarang

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
IDPESANAN	VARCHAR	11	Id pesanan
TANGGAL	DATE		Tanggal

14. Servis

Tabel 4.14 Struktur File Servis

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
ID_SERVIS	VARCHAR	5	Id Servis
JENIS_SERVIS	VARCHAR	50	Jenis Servis
KETERANGAN_SERVIS	LONGTEXT		Keterangan Servis
HARGA_SERVIS	INTEGER	11	Harga Servis

15. Transaksi

Tabel 4.15 Struktur File Transaksi

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
ID_TRANSAKSI	INTEGER	11	Id Transaksi
TANGGAL	DATE		Tanggal
SUBTOTAL_SERVIS	VARCHAR	11	Subtotal servis
SUBTOTAL_BARANG	VARCHAR	11	Subtotal Barang
TOTAL_TRANSAKSI	VARCHAR	11	Total

BAYAR	INTEGER	11	Bayar
KEMBALI	INTEGER	11	Kembali

16. Transaksi_boreup

Tabel 4.16 Struktur File Transaksi_boreup

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
ID_BOREUP	INTEGER	11	Id Transaksi
CODE_BOREUP	VARCHAR	100	Kode Boreup
TANGGAL	DATE		TANGGAL
BAYAR	INTEGER	11	Bayar
KEMBALI	INTEGER	11	Kembali
MIN_STOK	FLOAT		Stok Minimum

17. User

Tabel 4.17 Struktur File User

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
USERNAME	VARCHAR	100	Username
PASSWORD	VARCHAR	100	Password
IDPEGAWAI	VARCHAR	5	Id Pegawai

4.1.4.5. Kodefikasi

Kodifikasi merupakan proses pembuatan Kode yang bertujuan untuk mengklasifikasi data dan juga memperjelas data-data yang bersifat unik. Kode dapat dibuat dengan kumpulan angka ataupun huruf. Proses kodifikasi yang digunakan dalam pembangunan aplikasi Sistem Informasi Penjualan pada bengkel Kencana Motor adalah sebagai berikut :

1. Kode Barang

Format Umum : YZZZ

Keterangan :

Y : Menunjukan Kode untuk Barang

ZZZ : Menunjukkan Nomor Urut

Contoh : B00001

2. Kode Distributor

Format Umum : YZZZ

Keterangan :

Y : Menunjukkan Ditributor

ZZZ : Menunjukkan Nomor Urut

Contoh : D001

3. Kode Boreup

Format Umum : YYZZZ

Keterangan :

YY : Menunjukkan Kode Untuk Boreup

ZZZ : Menunjukkan Nomor Urut

Contoh : BR001

4. Kode Pegawai

Format Umum : YYZZZ

Keterangan :

Y : Menunjukkan Kode Pegawai

ZZZ : Menunjukkan Nomor Urut

Contoh : A00001

5. Kode Servis

Format Umum : YZZZ

Keterangan :

Y : Menunjukkan Kode Servis

ZZZ : Menunjukkan Nomor Urut

Contoh : S0001

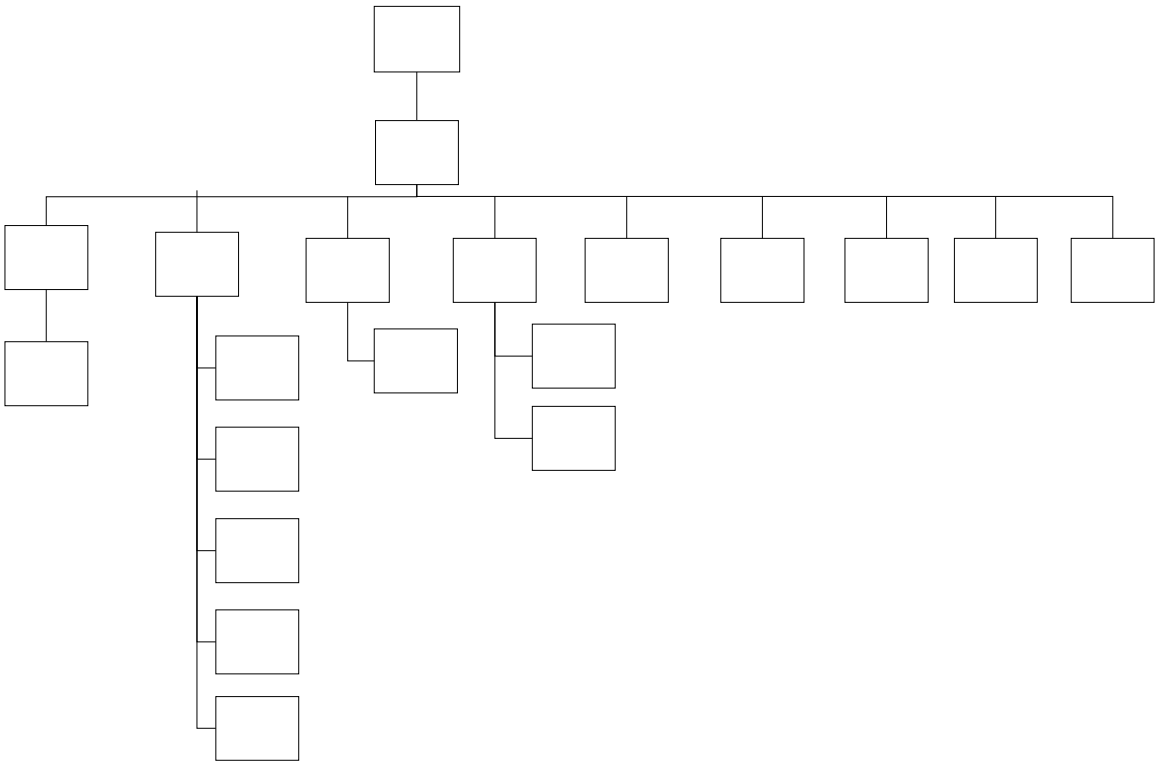
4.2. Perancangan Antar Muka

Perancangan antarmuka merupakan tahapan untuk membuat tampilan atau design dari sistem yang akan dibuat. Rancangan tampilan yang dibuat meliputi rancangan struktur menu, rancangan input dan rancangan output dari sistem yang akan dibuat.

4.2.1. Struktur Menu

Struktur Menu adalah bentuk umum dari suatu perancangan program untuk memudahkan melihat dan memfungsikan sesuai dengan kebutuhan. Perancangan Struktur program aplikasi merupakan perancangan program secara keseluruhan baik itu dari tampilan menu aplikasi, menu inputan dan menu laporan. Maksudnya adalah

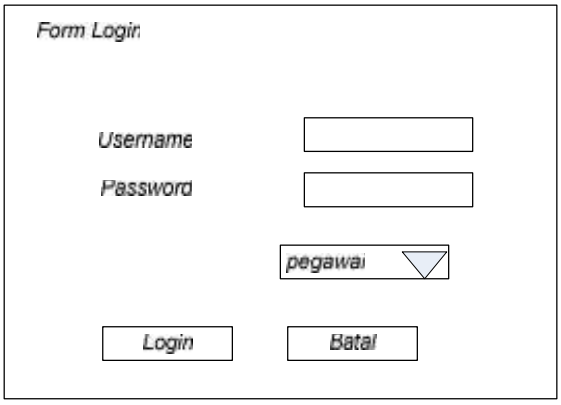
untuk memberikan deskripsi tentang program yang sedang dibuat. Adapun perancangan Struktur Menu yang diusulkan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.11 Struktur Menu

4.2.2. Perancangan Input

Perancangan input bertujuan untuk menghasilkan suatu antarmuka dalam pemrosesan input agar dapat dipahami dan mudah digunakan oleh pemakai. Berikut perancangan input dalam sistem informasi penjualan dan pembelian yang telah dibangun :



Gambar 4.12 Perancangan Input Form Login

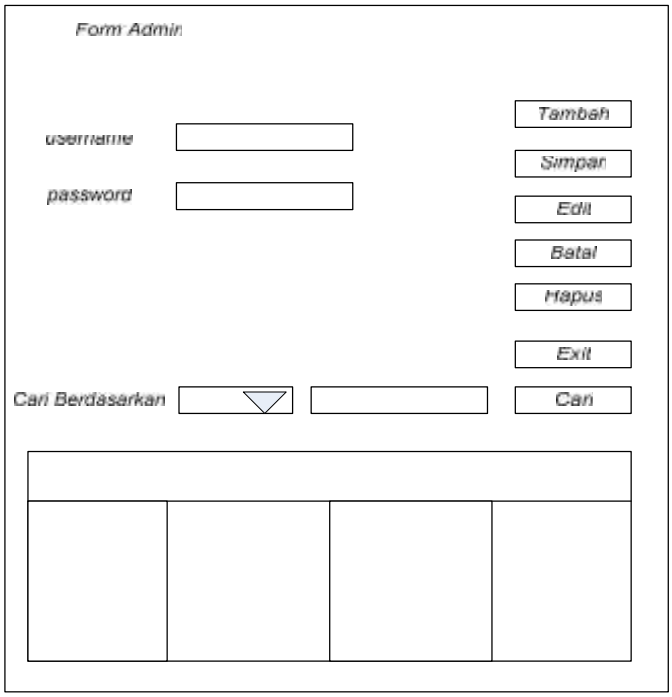
Penjelasan tombol :

1. Login

   Digunakan untuk masuk atau login ke dalam sistem atau program

2. Batal

   Mereset isi *textfield*



Gambar 4.13 Perancangan Input Form Admin

Penjelasan Tombol

1. Tambah

   Menambah dan Memulai program untuk mengisi data

2. Simpan

   Menyimpan data yang telah di inputkan

3. Edit

   Merubah data yang telah di inputkan

4. Batal

   Mereset semua isi *textfield*

5. Hapus

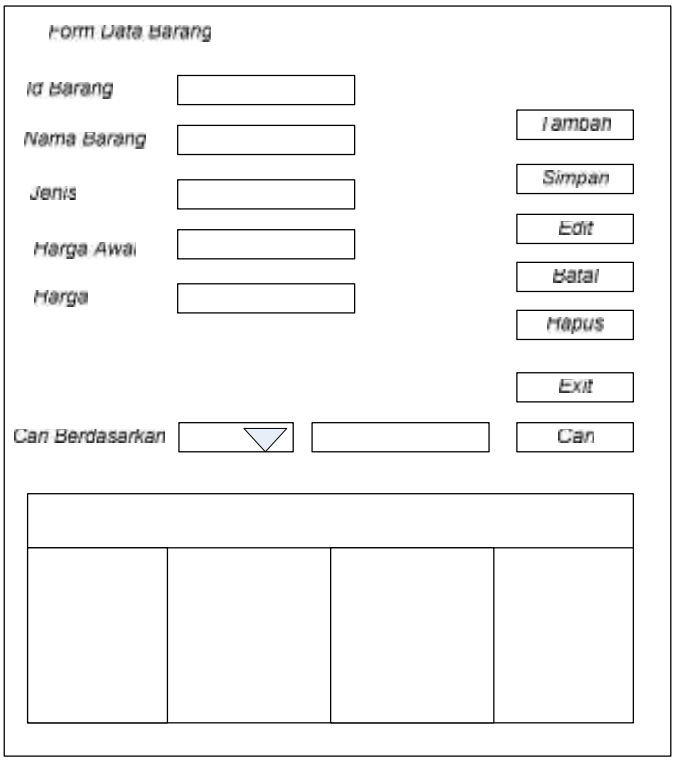
   Menghapus data pada tabel dan database

6. Exit

   Keluar dari Form

7. Cari

   Mencari data berdasarkan data



Gambar 4.14 Perancangan Input Form Data Barang

Penjelasan Tombol

1. Tambah

   Menambah dan Memulai program untuk mengisi data

2. Simpan

   Menyimpan data yang telah di inputkan

3. Edit

   Merubah data yang telah di inputkan

4. Batal

   Mereset semua isi *textfield*

5. Hapus

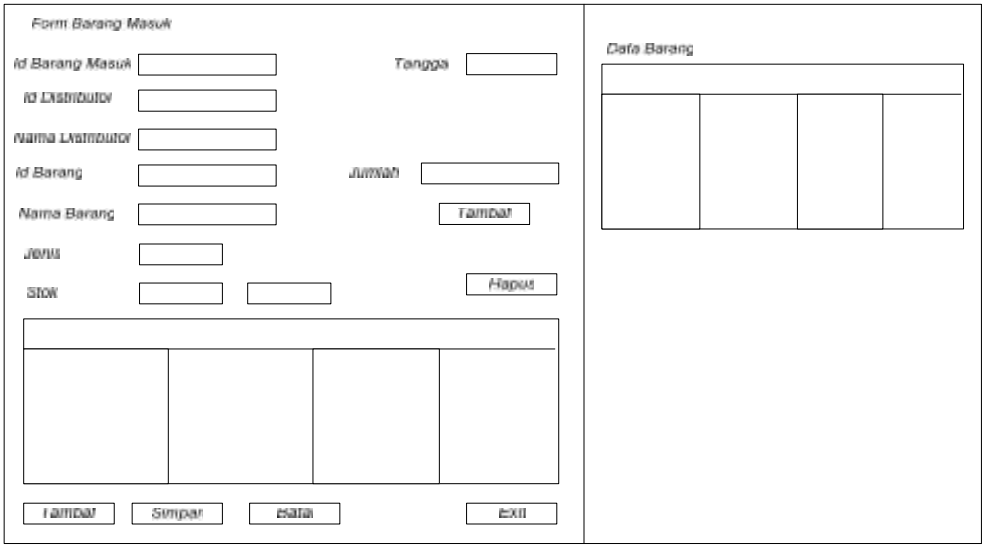
   Menghapus data pada tabel dan database

6. Exit

   Keluar dari Form

7. Cari

   Mencari data berdasarkan data



Gambar 4.15 Perancangan Input Form Barang Masuk

Penjelasan Tombol

1. Tambah1

   Memulai program untuk mengisi data

2. Tambah2

   Menambah Data ke Dalam Tabel

3. Simpan

   Menyimpan data yang telah di inputkan

4. Edit

   Merubah data yang telah di inputkan

5. Batal

   Mereset semua isi *textfield*

6. Hapus

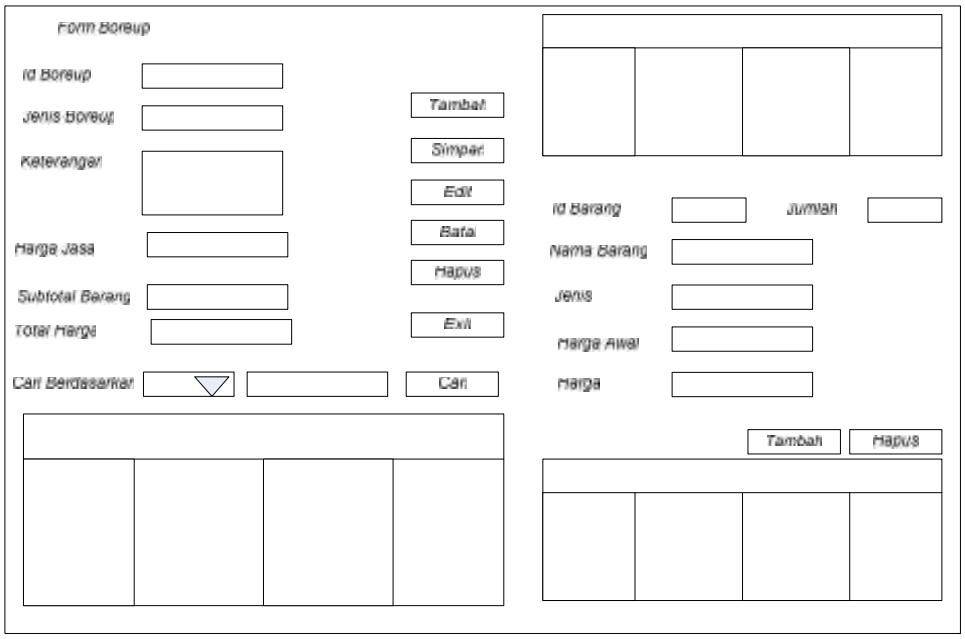
   Menghapus data pada tabel dan database

7. Exit

   Keluar dari Form

8. Cari

   Mencari data berdasarkan data



Gambar 4.16 Perancangan Input Form *Boreup*

Penjelasan Tombol

1. Tambah1

   Memulai program untuk mengisi data

2. Tambah2

   Menambah Data ke Dalam Tabel

3. Simpan

   Menyimpan data yang telah di inputkan

4. Edit

   Merubah data yang telah di inputkan

5. Batal

   Mereset semua isi *textfield*

6. Hapus1

   Menghapus data pada tabel dan database

7. Hapus2

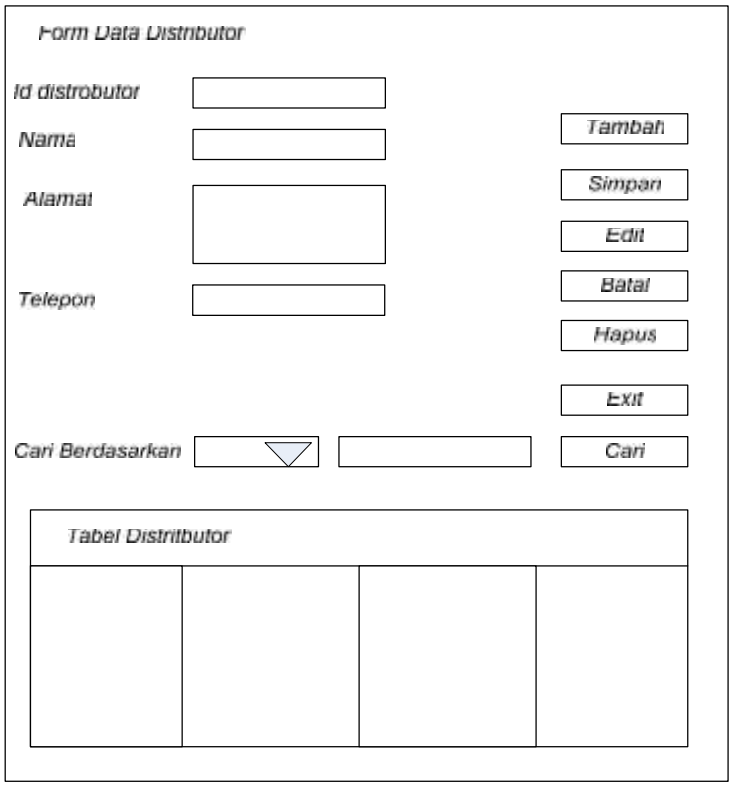
   Mengahup data pada tabel barang

8. Exit

   Keluar dari Form

9. Cari

   Mencari data berdasarkan data



Gambar 4.17 Perancangan Input Form Distributor

Penjelasan Tombol

1. Tambah

   Memulai program untuk mengisi data

2. Simpan

   Menyimpan data yang telah di inputkan

3. Edit

   Merubah data yang telah di inputkan

4. Batal

   Mereset semua isi *textfield*

5. Hapus

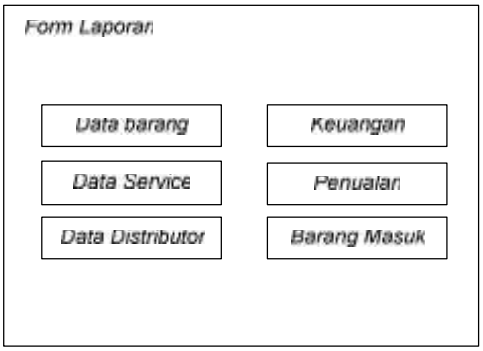
   Menghapus data pada tabel dan database

6. Exit

   Keluar dari Form

7. Cari

   Mencari data berdasarkan data



Gambar 4.18 Perancangan Input Form Laporan

Penjelasan Tombol

1. Data Barang

   Memunculkan laporan data barang

2. Data *Service*

   Memunculkan laporan data *service*

3. Data Distributor

   Memunculkan laporan data distributor

4. Keuangan

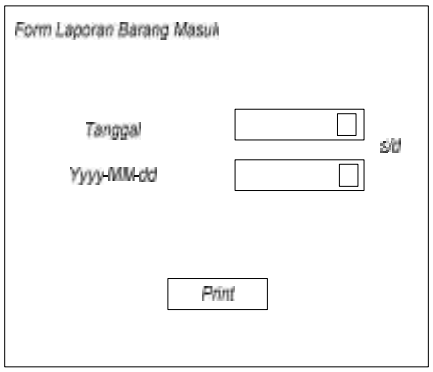
   Menampilkan form untuk mencetak laporan keuangan

5. Penjualan

   Menampilkan form untuk mencetak laporan penjualan

6. Barang Masuk

   Menampilkan form untuk mencetak laporan barang masuk

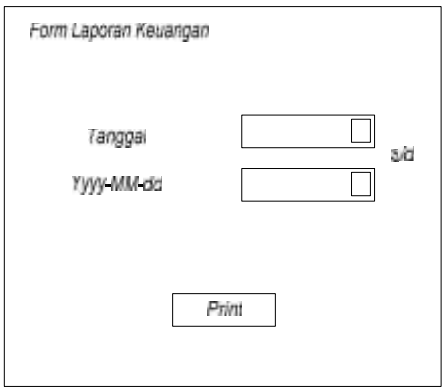


Gambar 4.19 Perancangan Input Form Laporan Barang Masuk

Penjelasan Tombol

1. Print

   Memunculkan laporan barang masuk

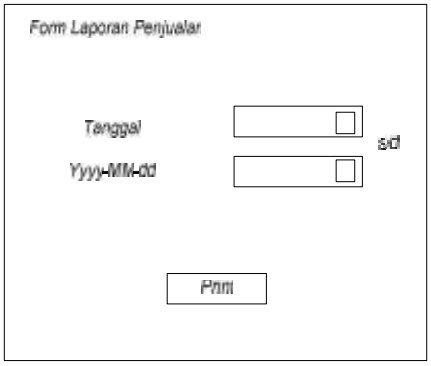


Gambar 4.20 Perancangan Input Form Laporan Keuangan

Penjelasan Tombol

1. Print

   Memunculkan laporan keuangan

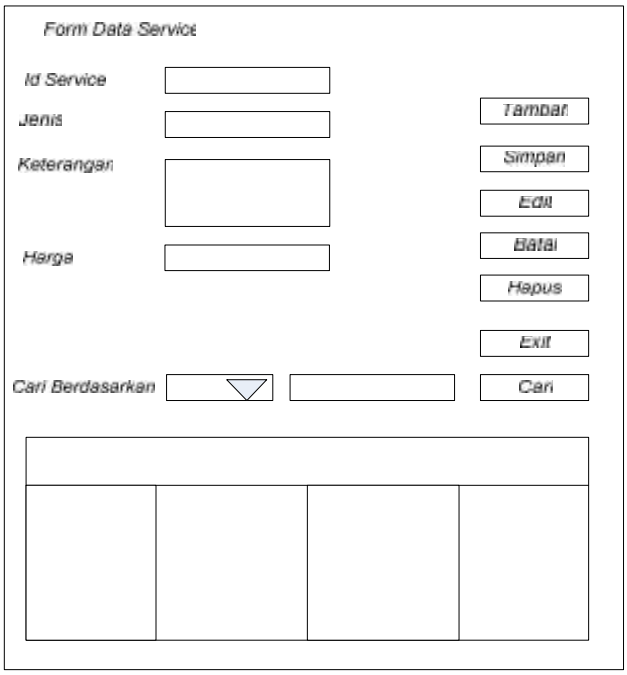


Gambar 4.21 Perancangan Input Form Penjualan

Penjelasan Tombol

1. Print

   Memunculkan laporan Penjualan



Gambar 4.22 Perancangan Input Form Data *Service*

Penjelasan Tombol

1. Tambah

   Menambah dan Memulai program untuk mengisi data

2. Simpan

   Menyimpan data yang telah di inputkan

3. Edit

   Merubah data yang telah di inputkan

4. Batal

   Mereset semua isi *textfield*

5. Hapus

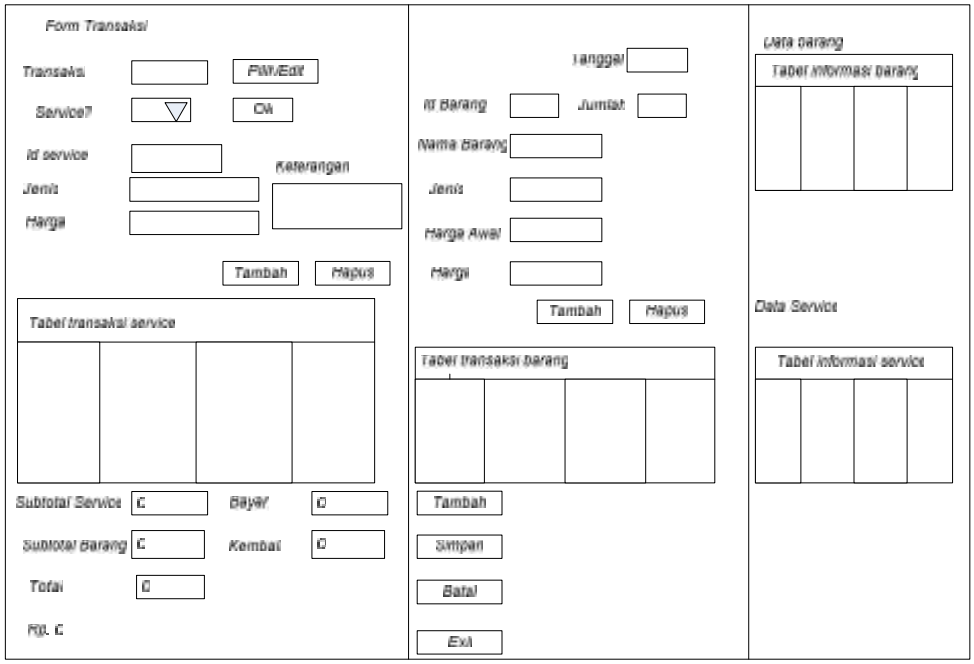
   Menghapus data pada tabel dan database

6. Exit

   Keluar dari Form

7. Cari

   Mencari data berdasarkan data



Gambar 4.23 Perancangan Input Form Transaksi

Penjelasan Tombol

1. Tambah1

   Memulai program untuk mengisi data

2. Tambah2

   Menambah data yang sudah di isi di *textfield* pada data barang untuk di masukan ke dalam tabel transaksi barang

3. Tambah3

   Menambah data yang sudah di isi di *textfield* pada data barang untuk di masukan ke dalam tabel transaksi Transaksi

4. Ok

   Memilih untuk melakukan *service* ata tidak

5. Pilih/Edit

   Memilih data transaksi untuk di edit kembali

6. Simpan

   Menyimpan data yang telah di inputkan

7. Batal

   Mereset semua isi *textfield*

8. Hapus1

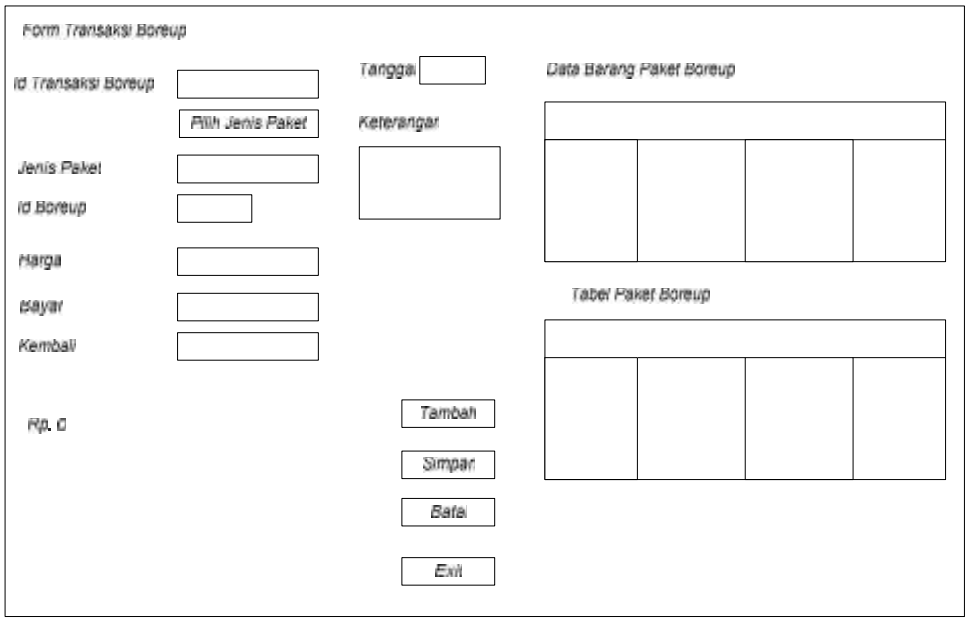
   Menghapus data pada tabel transaksi barang

9. Hapus2

   Menghapus data pada tabel transaksi *service*

10. Exit

    Keluar dari Form



Gambar 4.24 Perancangan Input Form Transaksi Boreup

Penjelasan Tombol

1. Tambah1

   Memulai program untuk mengisi data

2. Pilih Jenis Paket

   Memilih data jenis paket yang akan di pilih

3. Simpan

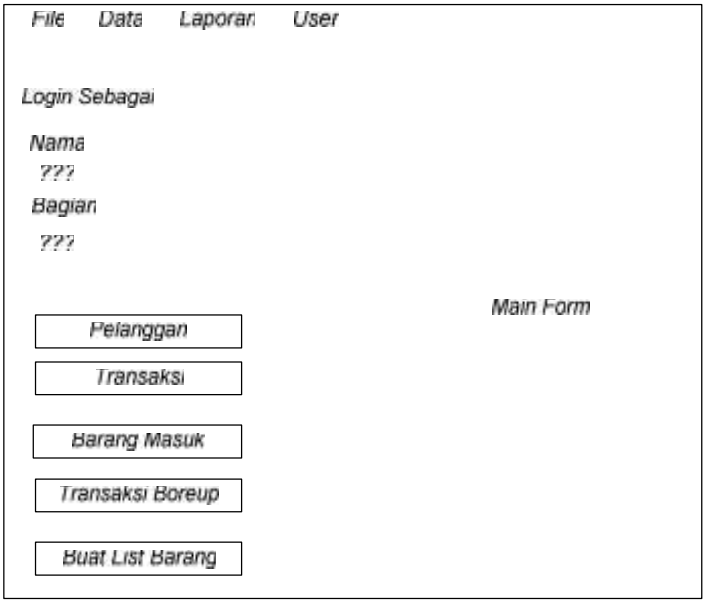
   Menyimpan data yang telah di inputkan

4. Batal

   Mereset semua isi *textfield*

5. Exit

   Keluar dari Form



Gambar 4.25 Perancangan Input Form Main Program

Penjelasan Tombol

1. Transaksi

   Memunculkan form transaksi

2. Barang Masuk

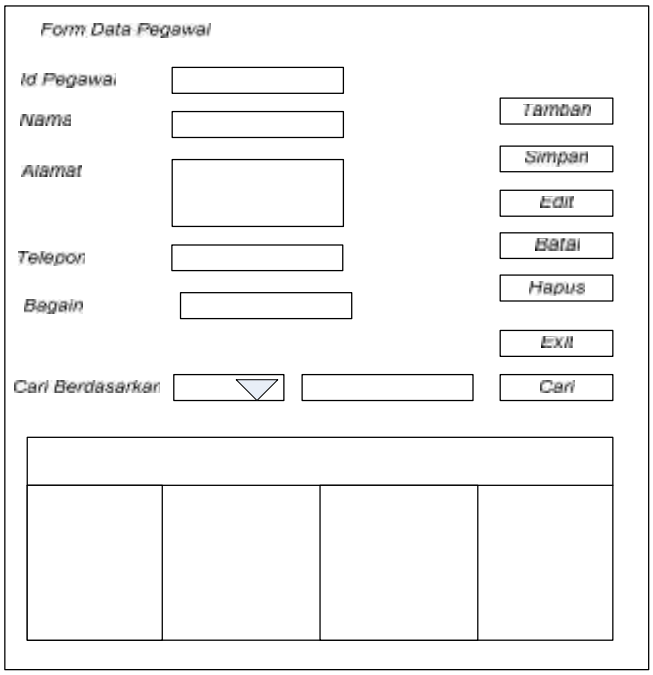
   Memunculkan form barang masuk

3. Transaksi boreup

   Memunculkan form transaksi boreup

4. Buat List Barang

   Memunculkan form buat list barang



Gambar 4.26 Perancangan Input Form Data Pegawai

Penjelasan Tombol

1. Tambah

   Menambah dan Memulai program untuk mengisi data

2. Simpan

   Menyimpan data yang telah di inputkan

3. Edit

   Merubah data yang telah di inputkan

4. Batal

   Mereset semua isi *textfield*

5. Hapus

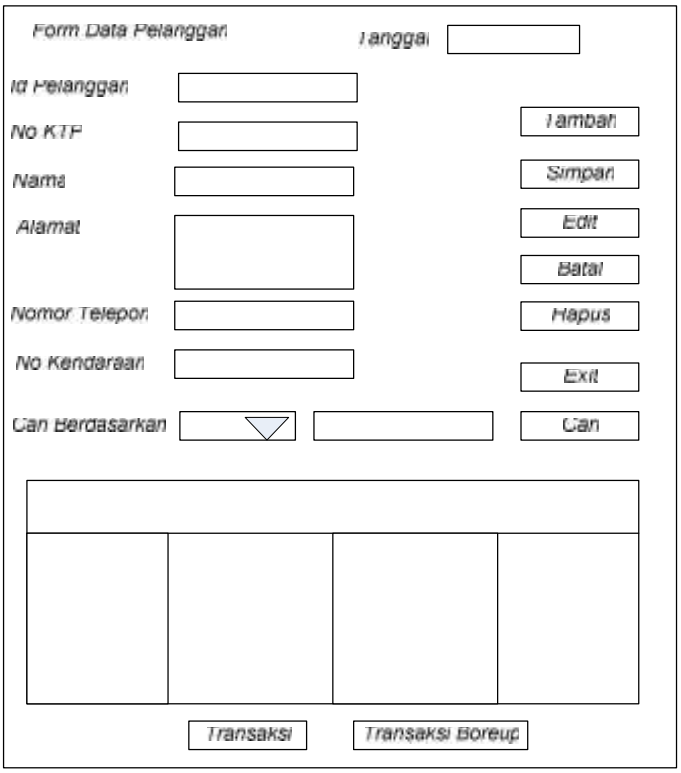
   Menghapus data pada tabel dan database

6. Exit

   Keluar dari Form

7. Cari

   Mencari data berdasarkan data



Gambar 4.27 Perancangan Input Form Data Pelanggan

Penjelasan Tombol

1. Tambah

   Menambah dan Memulai program untuk mengisi data

2. Simpan

   Menyimpan data yang telah di inputkan

3. Edit

   Merubah data yang telah di inputkan

4. Batal

   Mereset semua isi *textfield*

5. Hapus

   Menghapus data pada tabel dan database

6. Exit

   Keluar dari Form

7. Cari

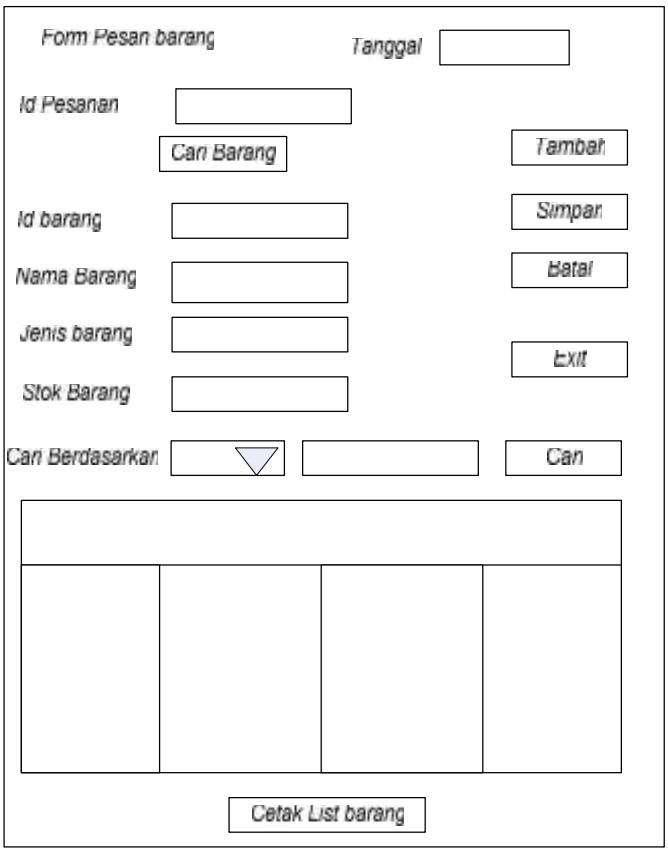
   Mencari data berdasarkan data

8. Transaksi

   Memunculkan form transaksi

9. Transaksi Boreup

   Memumculkan form transaksi boreup



Gambar 4.28 Perancangan Input Form Pesan Barang

Penjelasan Tombol

1. Tambah

   Menambah dan Memulai program untuk mengisi data

2. Simpan

   Menyimpan data yang telah di inputkan ke tabel

3. Cari Barang

   Memunculkan tabel barang untuk kemudian mengisi kepada *textfield*

4. Batal

   Mereset semua isi *textfield*

5. Exit

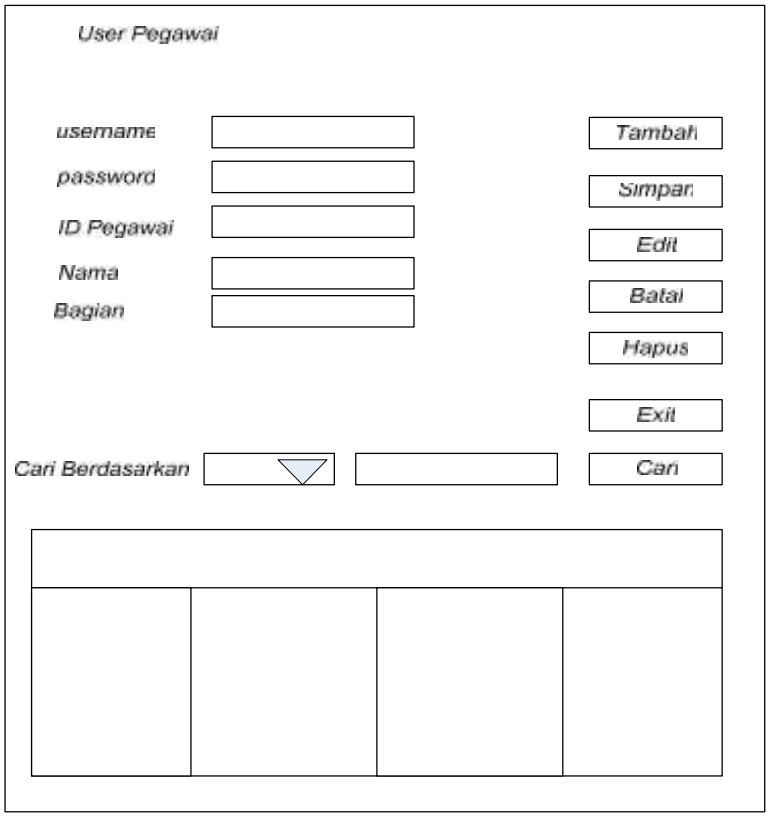
   Keluar dari Form

6. Cari

   Mencari data berdasarkan data

7. Cetak List Barang

   Memunculkan report list barang



Gambar 4.29 Perancangan Input Form User Pegawai

Penjelasan Tombol

1. Tambah

   Menambah dan Memulai program untuk mengisi data

2. Simpan

   Menyimpan data yang telah di inputkan

3. Edit

   Merubah data yang telah di inputkan

4. Batal

   Mereset semua isi *textfield*

5. Hapus

   Menghapus data pada tabel dan database

6. Exit

   Keluar dari Form

7. Cari

   Mencari data berdasarkan data

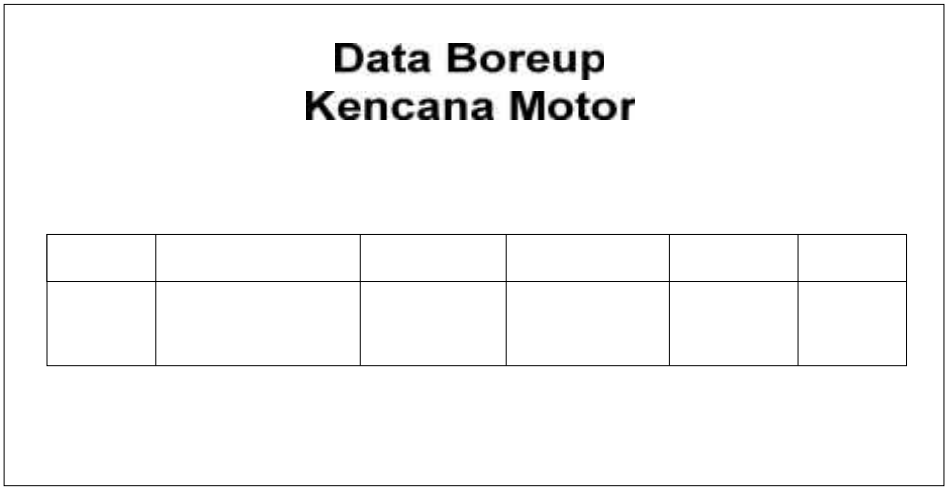
4.2.3. Perancangan Output

1. Output Barang Masuk



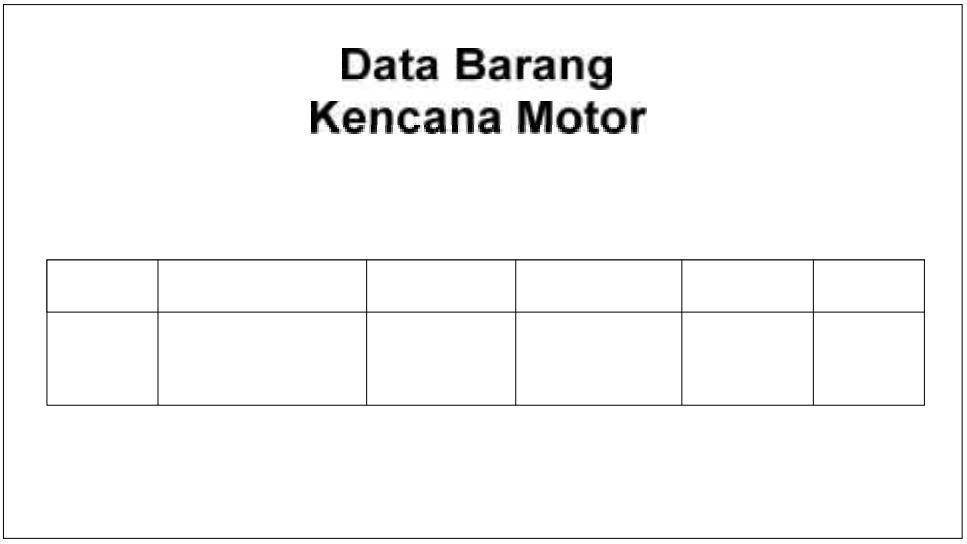
Gambar 4.30 Perancangan Output Barang Masuk

2. Output Data Boreup



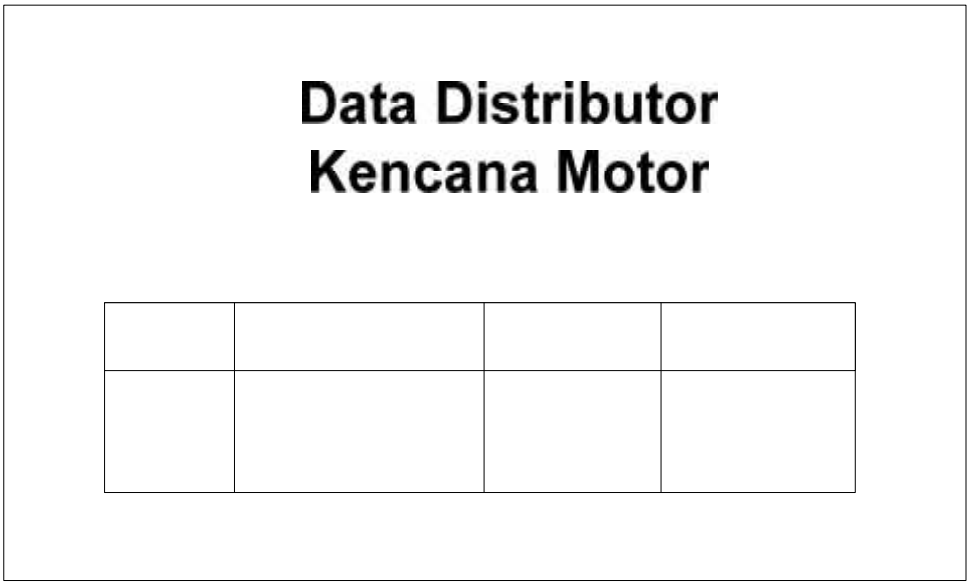
Gambar 4.31 Perancangan Output Data Boreup

3. Output Data Barang



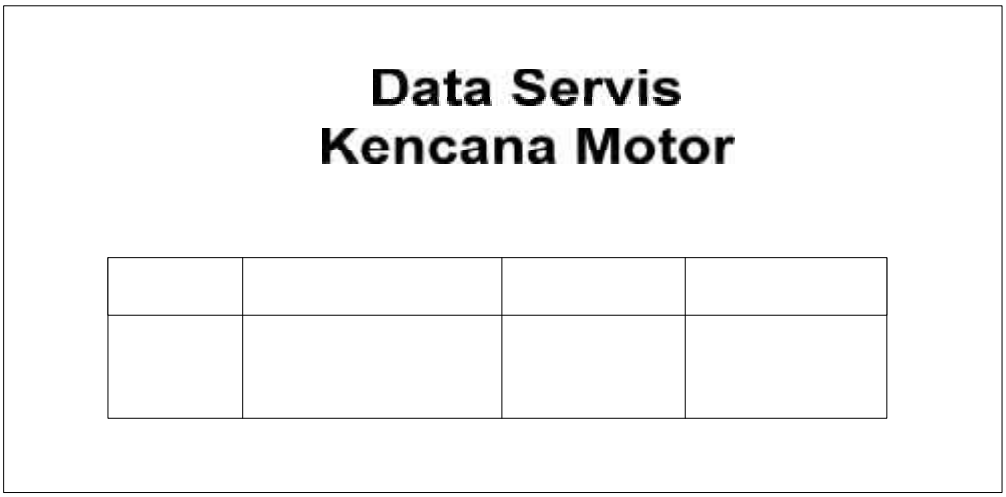
Gambar 4.32 Perancangan Output Data Barang

4. Output Data Distributor



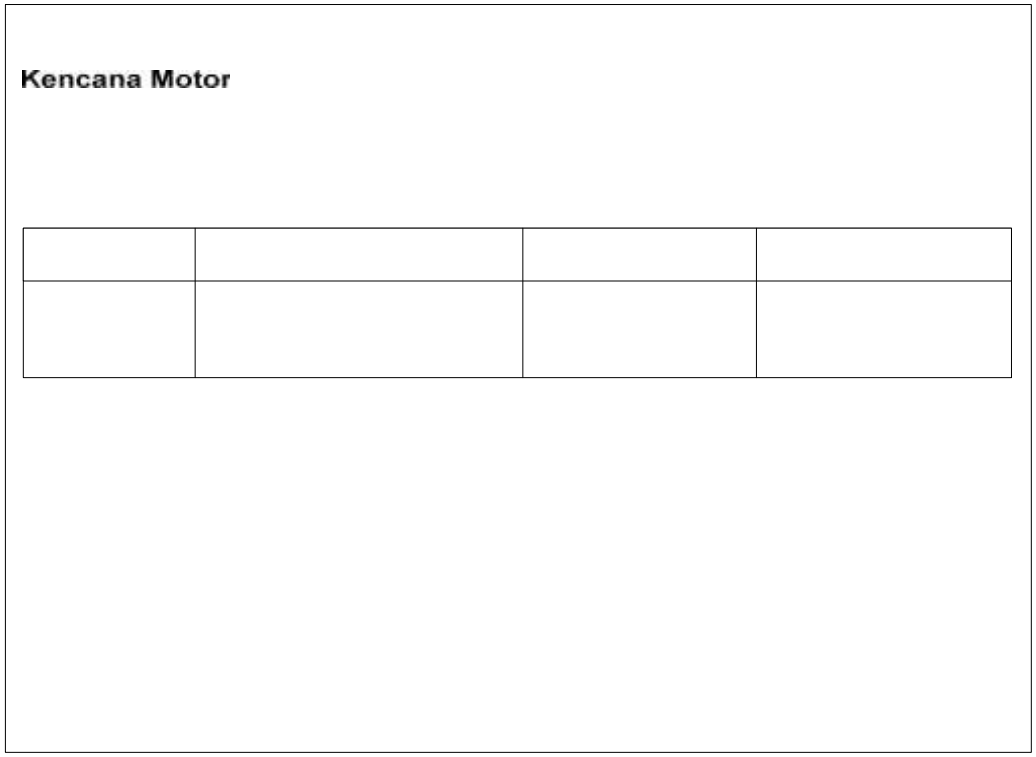
Gambar 4.33 Perancangan Output Data Distributor

5. Output Data Servis



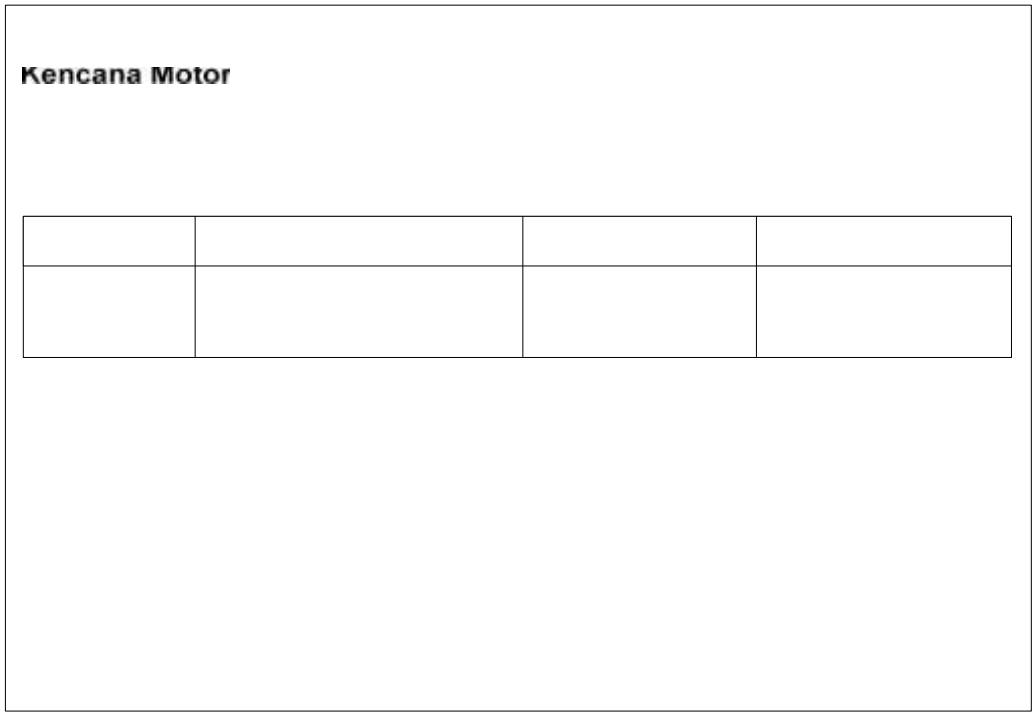
Gambar 4.34 Perancangan Output Data Servis

6. Output Nota Servis



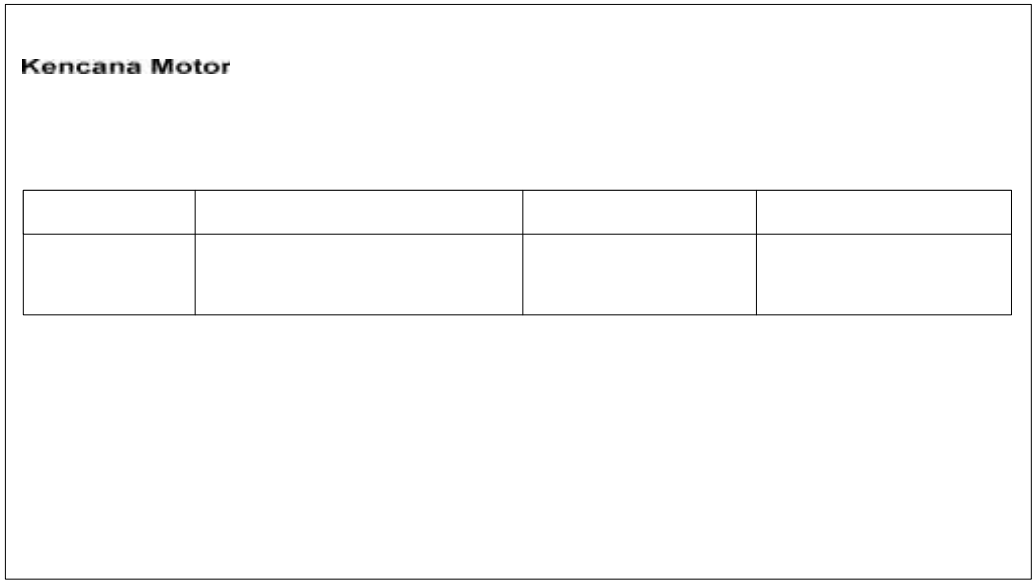
Gambar 4.35 Perancangan Output Nota Servis

7. Output Nota Barang



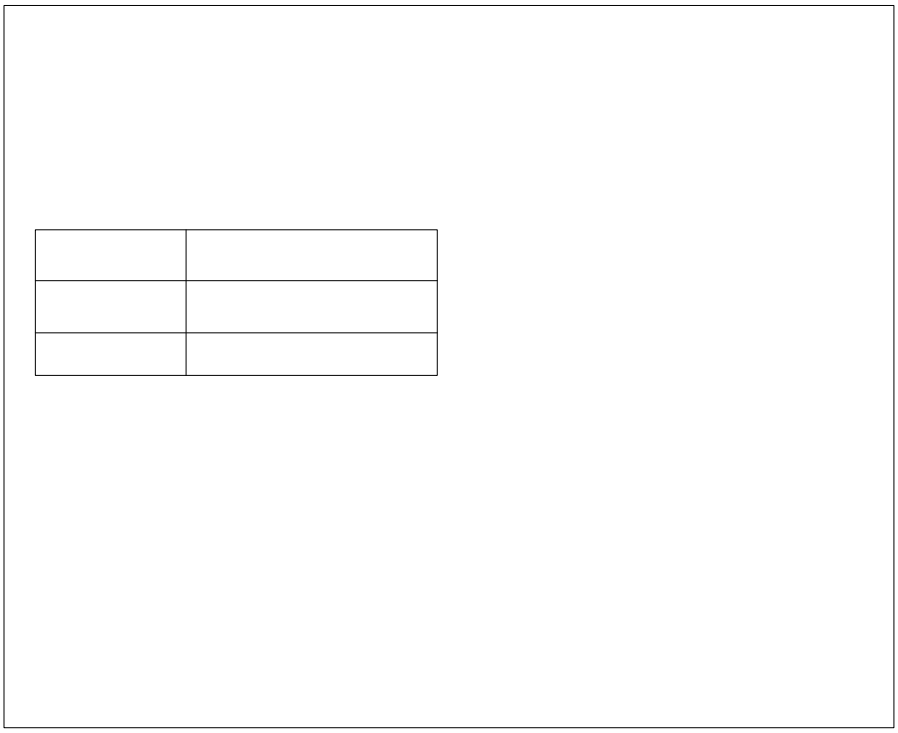
Gambar 4.36 Perancangan Output Nota Barang

8. Output Nota Boreup



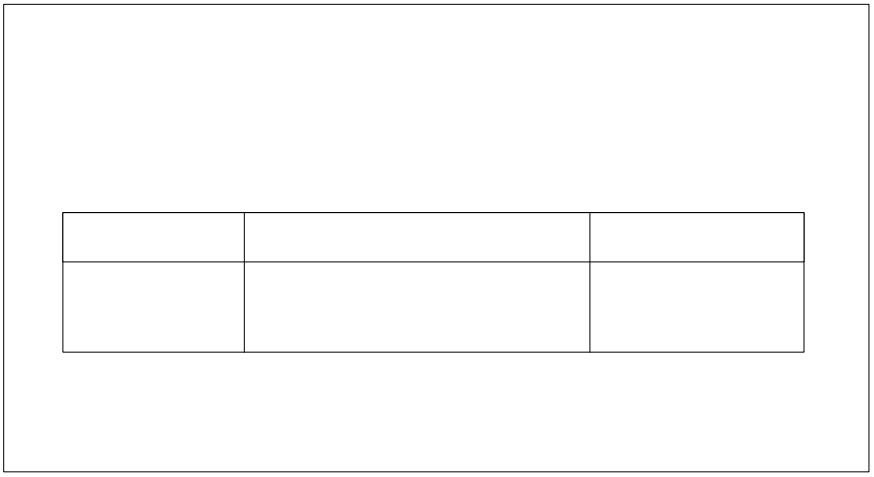
Gambar 4.37 Perancangan Output Nota Boreup

9. Output List Pesan Barang



Gambar 4.38 Perancangan Output List Pesan barang

10. Output Penjualan



Gambar 4.39 Perancangan Output Penjualan

4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan

Adapun Perancangan jaringan untuk mendukung Sistem Informasi Penjualan pada bengkel Kencana Motor, tipe jaringan Komputer yang digunakan adalah LAN (Local Area Network), karena area yang ada pada bengkel Kencana Motor berada dalam satu bangunan, dengan model konfigurasi dimana satu komputer bertindak sebagai server, dan yang lainnya sebagai client yang mengakses file dalam server. Media transmisi menggunakan kabel twisted pair (UTP) dengan konektor RJ 45.

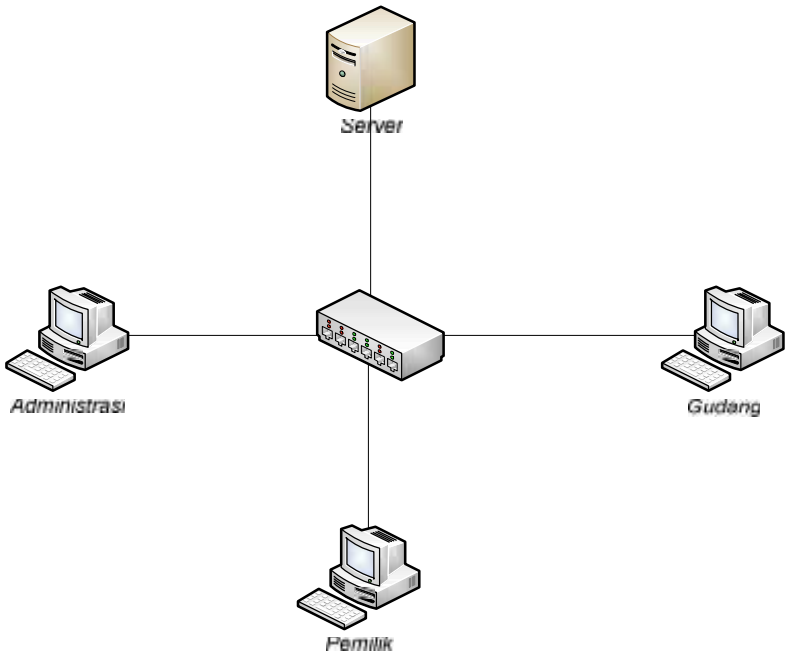
Topologi yang digunakan adalah topologi Star merupakan bentuk topologi jaringan yang berupa konvergensi dari node tengah ke setiap node atau client. masing – masing node dihubungkan dengan Hub/switch. Berikut kelibihan dan kekurangan dari topologi Star adalah sebagai berikut :

Kelebihan Topologi Star :

1. Kerusakan pada satu saluran hanya akan mempengaruhi pada saluran tersebut.
2. Tingkat keamanan termasuk tinggi.
3. Tahan terhadap lalu lintas sibuk.
4. Akses Kontrol terpusat.

Kekurangan Topologi Star :

1. Jika node tengah mengalami kerusakan, maka seluruh rangkaian akan berhenti.
2. boros dalam pemakaian kabel.
3. HUB menjadi elemen Kritis Karena Kontrol terpusat.



Gambar 4.40 Perancangan Arsitektur Jaringan

4.4. Implementasi

Implementasi system merupakan pengembangan dari tahap desain system. Pada tahap Implementasi system yang telah dibuat diterapkan untuk mewujudkan

hasil dari pengembangan system. Dengan demikian dapat diketahui apakah system yang telah dirancang dapat berjalan dengan baik atau tidak. Karena pada dasarnya tujuan dari Implementasi system adalah dapat dioprasikan hasil rancangan yang telah dibuat.

4.4.1. Batasan Implementasi

Dalam pengimplementasian perangkat lunak dari Sistem Informasi Penjualan Pada bengkel Kencana Motor terdapat beberapa batasan-batasan diantaranya :

1. Fasilitas yang diberikan kepada petugas adalah pengelolaan data data barang, pengolaan data barang masuk, data distributor, pesan barang, data transaksi, data transaksi boreup.
2. Sistem informasi ini dibuat secara client server yang hanya dapat dilakukan administrator yaitu administrasi, Gudang, dan pemilik sebagai clientnya.
3. Perankat lunak yang digunakan dalam pengimplementasian basis data adalah menggunakan MySQL yang telah terkompilasi kedalam sebuah perangkat lunak bebas yaitu xampp.

4.4.2. Implementasi Perangkat Lunak

Untuk mendukung sistem informasi ini selain diperlukan *hardware*juga diperlukan perangkat lunak *(software)*yang terdiri dari sistem operasi dan aplikasi database. Adapun perangkat lunak yang diperlukan adalah sebagai berikut :

1. Sistem Operasi menggunakan Windows 7
2. Database menggunakan XAMMP v3.1.0 untuk mengakses MySQL
3. Bahasa Pemograman menggunakan Java
4. Aplikasi penulisan Script java menggunakan NetBeans IDE 7.1.2
5. Pembuatan Laporan dan nota transaksi menggunakan IReports
6. Aplikasi menjadi EXE menggunakan Install Creator Pro

4.4.3. Implementasi Perangkat Keras

Untuk mendukung kelancaran Sistem ini memerlukan suatu perangkat keras (hardware). Perangkat keras yang dibutuhkan berdasarkan kebutuhan minimal yang harus terpenuhi adalah sebagai berikut :

1. Server

a. Processor minimal Dual Core
b. RAM minimal 1 GB
c. VGA minimal 512 MB
d. Tersedia free space harddisk sebesar 40 GB untuk media penyimpanan perankat lunak beserta datanya.

e. Mouse

f. Keyboard

g. Monitor

h. Printer

2. Client

a. Processor minimal Pentium IV

b. RAM minimal 512 MB

c. VGA minimal 512 MB

d. Tersedia free space harddisk sebesar 20 GB untuk media penyimpanan perankat lunak beserta datanya.

e. Mouse

f. Keyboard

g. Monitor

h. Printer

4.4.4. Implementasi Basis Data

Basis Data merupakan tempat penyimpanan data-data yang dibutuhkan oleh perangkat lunak baik hasil inputan ataupun data yang nantinya akan diolah untuk dijadikan sebagai sumber informasi. Pembuatan Basis data menggunakan Bahasa SQL. Berikut adalah Implementasinya :

1. Sintak SQL Tabel Admin

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `admin` (
  `Username_adm` varchar(100) NOT NULL,
  `Password_adm` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `Nama_adm` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `Bagian_adm` varchar(50) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`Username_adm`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8;# MySQL returned an empty result set (i.e. zero rows).
```

2. Sintak SQL Tabel Barang

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `barang` (
  `Id_brg` varchar(5) NOT NULL,
  `Nama_brg` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `Jenis_brg` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `Stok_brg` int(11) DEFAULT '0',
  `Harga_brg` int(11) DEFAULT '0',
  `HargaAwal_brg` int(11) DEFAULT '0',
  PRIMARY KEY (`Id_brg`)
```

```
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8;# MySQL returned an empty result set (i.e. zero rows).
```

3. Sintak SQL Tabel Barangmasuk

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `barangmasuk` (
  `Id_barangmasuk` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `Tanggal` date DEFAULT NULL,
  `Id_Dist` varchar(5) DEFAULT NULL,
  `Total_barangmasuk` int(11) DEFAULT '0',
  PRIMARY KEY (`Id_barangmasuk`),
  KEY `Id_Dist` (`Id_Dist`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 AUTO_INCREMENT=4 ;# MySQL returned an empty result set (i.e. zero rows).
```

4. Sintak SQL Tabel Boreup

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `boreup` (
  `code_boreup` varchar(10) NOT NULL,
  `nama_paket` varchar(50) NOT NULL,
```

```
  `keterangan_boreup ` varchar(100) NOT NULL,
  `harga_barangboreup ` int(11) NOT NULL,
  `harga_jasaboreup ` int(11) NOT NULL,
  `totalhargaboreup ` int(11) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`code_boreup`)
)
```

5. Sintak SQL Tabel Detailbarangmasuk

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `detailbarangmasuk` (
  `Id_BarangMasuk` int(11) NOT NULL DEFAULT '0',
  `Id_Barang` varchar(5) DEFAULT NULL,
  `Stok_Masuk` int(11) DEFAULT '0',
  `Total_satuan` int(11) DEFAULT '0',
  KEY `Id_Barang` (`Id_Barang`)
)
```

6. Sintak SQL Tabel Detail Boreup

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `detailboreup` (
  `code_boreup` varchar(10) NOT NULL,
```

```
  `id_brg` varchar(5) CHARACTER SET utf8 NOT NULL,
  `jumlah_brg` int(11) NOT NULL,
  `subtotal` int(11) NOT NULL,
  KEY `id` (`id_brg`)
)
```

7. Sintak SQL Tabel Detail Pesan barang

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `detailpesanbarang` (
  `IdPesanan` varchar(100) NOT NULL,
  `Nama_brg` varchar(100) NOT NULL,
  `Jenis_brg` varchar(100) NOT NULL,
  `jumlah_brg` varchar(100) NOT NULL
)
```

8. Sintak SQL Tabel Detail Transaksi barang

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `detailtransaksi_barang` (
  `Id_Transaksi` int(11) DEFAULT '0',
  `Tanggal` date DEFAULT NULL,
  `Id_brg` varchar(5) DEFAULT NULL,
  `Jumlah_brg` int(11) DEFAULT '0',
```

```
  `Total` int(11) DEFAULT '0',
  KEY `Id_Barang` (`Id_brg`)
)
```

9. Sintak SQL Tabel Detail Transaksi Servis

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `detailtransaksi_servis` (
  `Id_Transaksi` int(11) DEFAULT '0',
  `Tanggal` date DEFAULT NULL,
  `Id_Servis` varchar(255) DEFAULT NULL,
  KEY `Id_Servis` (`Id_Servis`)
)
```

10. Sintak SQL Tabel Distributor

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `distributor` (
  `Id_dist` varchar(8) NOT NULL,
  `Nama_dist` varchar(8) DEFAULT NULL,
  `Alamat_dist` longtext,
  `Telp_dist` int(11) DEFAULT '0',
  PRIMARY KEY (`Id_dist`)
)
```

11. Sintak SQL Tabel Pegawai

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pegawai` (
  `Id_peg` varchar(50) NOT NULL,
  `Nama_peg` varchar(50) NOT NULL,
  `Alamat_peg` varchar(50) NOT NULL,
  `Telp_peg` varchar(50) NOT NULL,
  `Bagian` varchar(50) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`Id_peg`)
)
```

12. Sintak SQL Tabel Pelanggan

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pelanggan` (
  `id_pel` varchar(7) NOT NULL,
  `No_ktp` varchar(100) NOT NULL,
  `Nama_pel` varchar(100) NOT NULL,
  `Alama_pelt` varchar(100) NOT NULL,
  `Notlp_pel` varchar(50) NOT NULL,
  `No_kend` varchar(100) NOT NULL,
  `Tanggal` date NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`idpelanggan`)
)
```

13. Sintak SQL Tabel Pesan Barang

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pesanbarang` (
  `IdPesanan` varchar(11) NOT NULL,
  `Tanggal` date NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`IdPesanan`)
)
```

14. Sintak SQL Tabel Servis

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `servis` (
  `Id_servis` varchar(5) NOT NULL,
  `Jenis_servis` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `Keterangan_servis` longtext,
  `Harga_servis` int(11) DEFAULT '0',
  PRIMARY KEY (`Id_servis`)
)
```

15. Sintak SQL Tabel Transaksi

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `transaksi` (
  `Id_transaksi` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `Tanggal` date DEFAULT NULL,
```

```
  `Subtotal_Servis` varchar(255) DEFAULT NULL,
  `Subtotal_Barang` varchar(255) DEFAULT NULL,
  `Total_transaksi` varchar(255) DEFAULT NULL,
  `Bayar` int(11) DEFAULT '0',
  `Kembali` int(11) DEFAULT '0',
  PRIMARY KEY (`Id_transaksi`)
)
```

16. Sintak SQL Tabel Transaksi Boreup

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `transaksi_boreup` (
  `id_boreup` int(11) NOT NULL,
  `code_boreup` varchar(100) NOT NULL,
  `tanggal` date NOT NULL,
  `bayar` int(11) NOT NULL,
  `kembali` int(11) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_boreup`)
)
```

17. Sintak SQL Tabel User

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `user` (
  `Username` varchar(100) NOT NULL,
  `Password` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `IdPegawai` varchar(8) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`Username`),
  KEY `IdPegawai` (`IdPegawai`)
)
```

4.4.5. Implementasi Antar Muka

Implementasi antar muka ini dilakukan dengan membuat antar muka dalam bentuk form yang ada pada aplikasi sistem. Pada tahap ini lebih menitik beratkan pada implementasi antar muka halaman utama yang merupakan sentral penghubung antar muka laiinnya.

4.4.5.1. Implementasi Halaman Login

Tabel 4.18 Halaman Login

Menu	Deskripsi	Nama File
Login	Halaman untuk login user	login.java

4.4.5.2. Implementasi Halaman Utama

Form halaman utama ini merupakan sentral dari seluruh kegiatan proses yang ada pada perangkat lunak ini. Form ini berisikan menu-menu utama yang dapat mengakses dan menjadi penghubung antara pengguna dengan sistem. Berikut adalah Implementasi Struktur menu pada halaman utama Sistem Informasi Penjualan pada bengkel Kencana Motor Bandung :

Tabel 4.19Halaman Utama

Menu	Deskripsi	Nama File
Menu Utama	Halaman Utama Program	Main.java

4.4.5.3. Implementasi Halaman Administrasi

Tabel 4.20Halaman Administrasi

Menu	Deskripsi	Nama File
Transaksi	Menampilkan Form Transaksi Servis dan barang	Transaksi.java
Transaksi Boreup	Menampilkan Form Transaksi Boreup Motor	Transaksiboreup.java

4.4.5.4. Implementasi Halaman Gudang

Tabel 4.21Halaman Gudang

Menu	Deskripsi	Nama File
Barang masuk	Menampilkan form barang masuk	Barangmasuk.java
Buat List Barang	Membuat List Barang pesanan untuk distributor	Pesanbarang.java
Barang	Menampilkan form barang baru	Barang.java

4.4.5.5. Implementasi Halaman Pemilik

Tabel 4.22 Halaman Pemilik

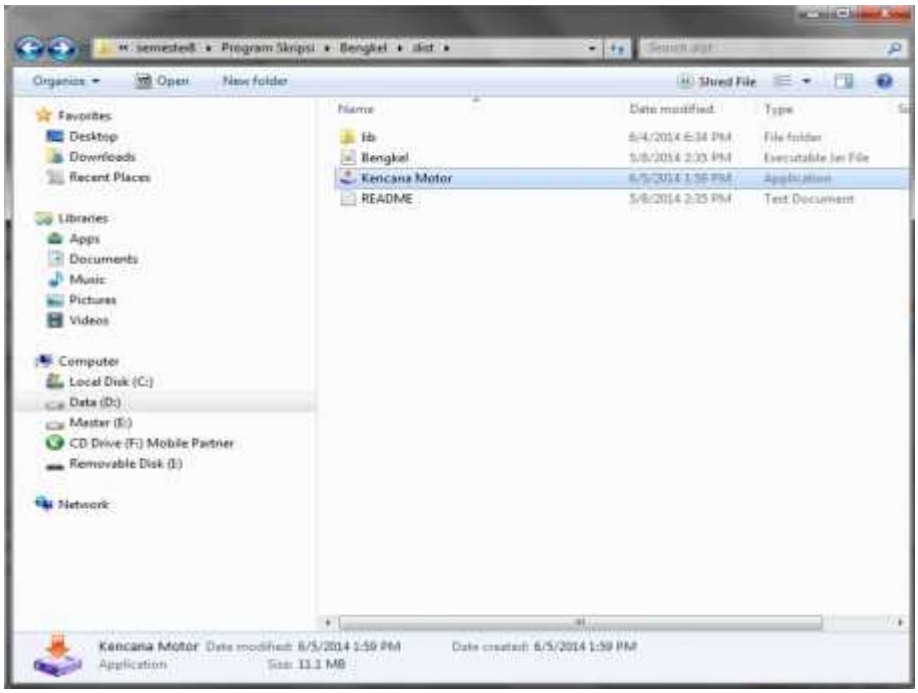
Menu	Deskripsi	Nama File
Transaksi	Menampilkan Form Transaksi Servis dan barang	Transaksi.java
Transaksi Boreup	Menampilkan Form Transaksi Boreup Motor	Transaksiboreup.java
Barang masuk	Menampilkan form barang masuk	Barangmasuk.java
Buat List Barang	Membuat List Barang pesanan untuk distributor	Pesanbarang.java
Barang	Menampilkan form barang baru	Barang.java
Servis	Menampilkan Menu Menambah Servis Baru	Servis.java
Pegawai	Menampilkan Menu menambah pegawai baru	Pegawai.java
Distributor	Menampilkan menu menambah distributor baru	Distributor.java

Laporan	Menampilkan meni laporan – laporan kegiatan	Report.java
Keuangan	Menampilkan form input tanggal untuk keuangan	ReportKeuangan.java
Penjualan	Menampilkan form input tanggal untuk penjualan	ReportPenjualan.java
Barang Masuk	Menampilkan form input tanggal untuk barang masuk	ReportBarangMasuk.java
Admin	Menampilkan form input tanggal untuk hak akses pemilik	Admin.java

4.4.6. Implementasi Instalasi Program

Implementasi instalasi program ini adalah sebuah tahap untuk melakukan instalasi program Sistem Informasi pada Bengkel Kencana Motor. Berikut adalah langkah-langkah penginstalasiannya sebagai berikut :

1. Klik icon setup



Gambar 4.41 Langkah 1

2. Kemudian akan tampil jendela *Welcome to the Kencana Motor Install program*. Tekan tombol *Next* untuk melanjutkan proses installasi



Gambar 4.42 Langkah 2

3. Kemudian muncul tampilan seperti dibawah ini, selanjutnya klik tombol Next untuk melanjutkan ke tahap berikutnya.



Gambar 4.43 Langkah 3

4. Kemudian muncul tampilan di bawah ini , selanjutnya pilih *I agree with the above terms and conditions*, lalu klik tombol Next untuk melanjutkan ke tahap berikutnya.



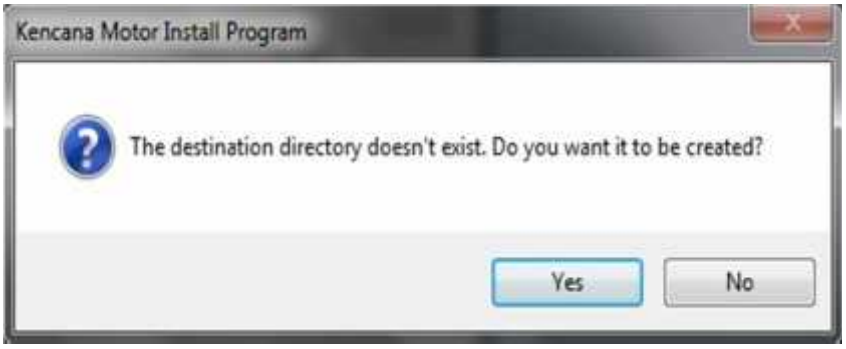
Gambar 4.44 Langkah 3

5. Kemudian muncul tampilan seperti dibawah ini, Selanjutnya Klik tombol *Next*jika mengikuti directory yang telah ditentukan atau klik tombol (.....) untuk mencarimengubah directory maupun folder dimana program akan ditempatkan.



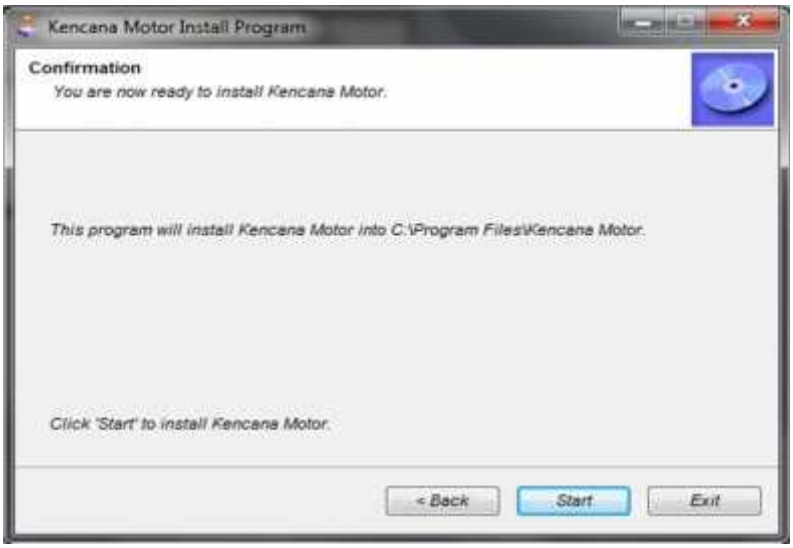
Gambar 4.45 Langkah 4

6. Selanjutnya bila keluar seperti ini klik tombol ok



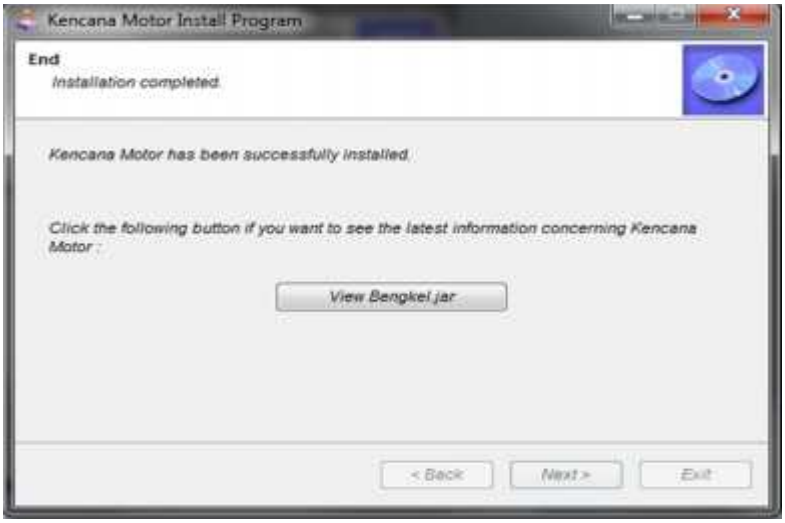
Gambar 4.46 Langkah 5

7. Selanjutnya klik tombol Start untuk memulai penginstalan program.



Gambar 4.47 Langkah 6

8. Selanjutnya terdapat tulisan *Installation Completed* centang lauch Sistem Informasi Penjualan Pada Kencana Motor Bandung klik tombol Next, proses installation selesai.



Gambar 4.48 Langkah 7

4.4.7 Penggunaan Program

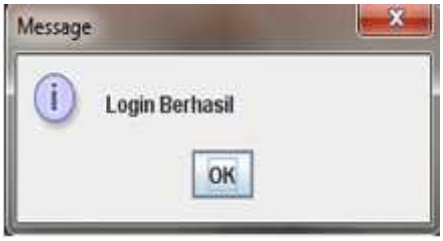
1.Form Login



Gambar 4.49 Tampilan Login



Gambar 4.50 Tampilan Kesalahan Input



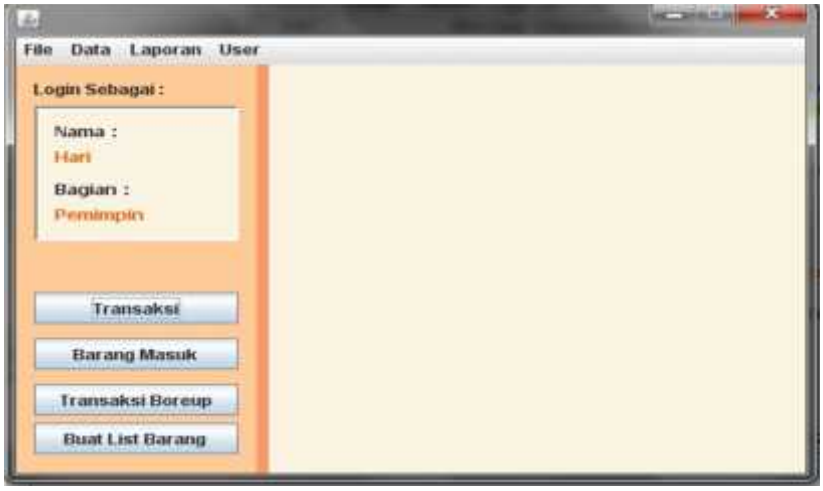
Gambar 4.51 Tampilan Login Berhasil

Keterangan :

a. Tombol Login : Jika username dan password benar maka user akan masukke halaman utama sesuai dengan hak aksesnya masing-masing. Jika salah makan ada pesan gagal login.
b. Tombol batal :Textfield username dan password akan kosong ketika button di klik.

2.Form Utama

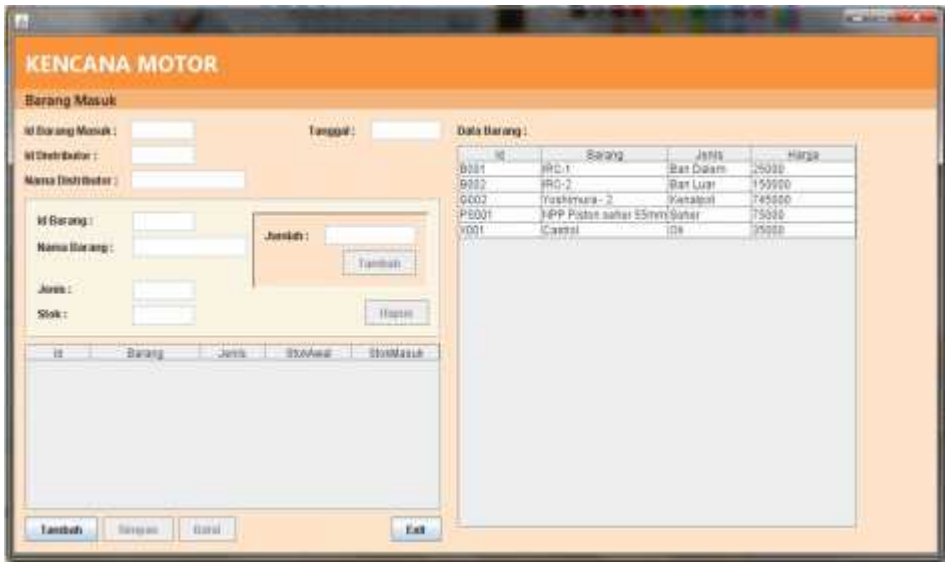
Setelah user melakukan proses login maka user akan masuk ke halaman utama sesuai dengan hak akses masing-masing.



Gambar 4.52 Tampilan Menu Utama

3. Form Barang Masuk

Pada halaman ini bagian gudang mengolah data barang masuk untuk merubah stok yang sudah di beli dari distributor



Gambar 4.53 Tampilan Menu Utama

Penjelasan Tombol

a. Tambah1

Memulai program untuk mengisi data

b. Tambah2

Menambah Data ke Dalam Tabel

c. Simpan

Menyimpan data yang telah di inputkan

d. Edit

Merubah data yang telah di inputkan

e. Batal

Mereset semua isi *textfield*

f. Hapus

Menghapus data pada tabel dan database

g. Exit

Keluar dari Form

h. Cari

Mencari data berdasarkan data

4. Form Kelola Data Barang

Mengelola data barang baru yang belum ada pada daftar barang



Gambar 4.54 Kelola Data Barang

Penjelasan Tombol

a. Tambah

   Menambah dan Memulai program untuk mengisi data

b. Simpan

   Menyimpan data yang telah di inputkan

c. Edit

   Merubah data yang telah di inputkan

d. Batal

   Mereset semua isi *textfield*

e. Hapus

   Menghapus data pada tabel dan database

f. Exit

   Keluar dari Form

g. Cari

   Mencari data berdasarkan data

5. Form pegawai

Form ini untuk membuat data pegawai baru, bila melakukan *requitment* pegawai baru user bisa menambahkan data pegawai nya di form ini.



Gambar 4.55 Kelola Data Pegawai

Penjelasan Tombol

a. Tambah

Menambah dan Memulai program untuk mengisi data

b. Simpan

Menyimpan data yang telah di inputkan

c. Edit

Merubah data yang telah di inputkan

d. Batal

Mereset semua isi *textfield*

e. Hapus

Menghapus data pada tabel dan database

f. Exit

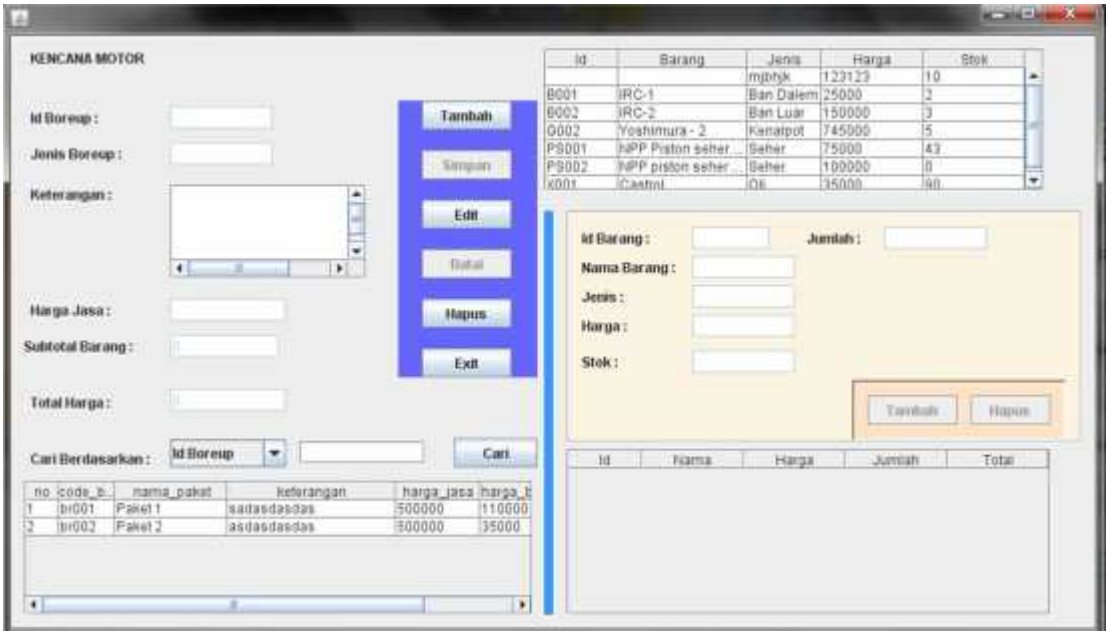
Keluar dari Form

g. Cari

Mencari data berdasarkan data

6. Form *Boreup*

Form ini untuk menambah paket boreup baru.



Gambar 4.56 Kelola Data Boreup

7. Form *Service*

Form ini untuk membuat atau mengolah data *service*, user bisa menambahkan paket service terbaru, atau bisa mengubah paket itu sendiri.



Gambar 4.57 Kelola Data *Service*

Penjelasan Tombol

a. Tambah

Menambah dan Memulai program untuk mengisi data

b. Simpan

Menyimpan data yang telah di inputkan

c. Edit

Merubah data yang telah di inputkan

d. Batal

Mereset semua isi *textfield*

e. Hapus

Menghapus data pada tabel dan database

f. Exit

Keluar dari Form

g. Cari

Mencari data berdasarkan data

8. Form Distributor

Form ini untuk mengolah data distributor, user bisa menambahkan distributor baru atau pun merubah data yang sudah ada dan merubah datanya.



Gambar 4.58 Kelola DataDistributor

Penjelasan Tombol

a. Tambah

   Menambah dan Memulai program untuk mengisi data

b. Simpan

   Menyimpan data yang telah di inputkan

c. Edit

   Merubah data yang telah di inputkan

d. Batal

   Mereset semua isi *textfield*

e. Hapus

   Menghapus data pada tabel dan database

f. Exit

   Keluar dari Form

g. Cari

   Mencari data berdasarkan data

9. Form Laporan

Form ini haya bisa di buka oleh pemilik, hanya untuk melihat laporan transaksi pada semua sistem, pemilik bisa kapan saja melihat laporan ini



Gambar 4.59 Kelola Laporan

Penjelasan Tombol

a. Data Barang

Memunculkan laporan data barang

b. Data *Service*

Memunculkan laporan data *service*

c. Data Distributor

Memunculkan laporan data distributor

d. Keuangan

Menampilkan form untuk mencetak laporan keuangan

e. Penjualan

Menampilkan form untuk mencetak laporan penjualan

f. Barang Masuk

Menampilkan form untuk mencetak laporan barang masuk

10. Form Laporan Barang Masuk

From ini berguna untuk mencetak laporan barang masuk yang ber format tanggal.



Gambar 4.60 Kelola Laporan Barang Masuk

Penjelasan Tombol

a. Print

Memunculkan laporan barang masuk

11. Form Laporan Keuangan

From ini berguna untuk mencetak laporan keuangan yang ber format tanggal.



Gambar 4.61 Kelola Laporan Keuangan

Penjelasan Tombol

a. Print

Memunculkan laporan keuangan

12. Form Laporan Penjualan

From ini berguna untuk mencetak laporan penjualan yang ber format tanggal.



Gambar 4.62 Kelola Laporan Penjualan

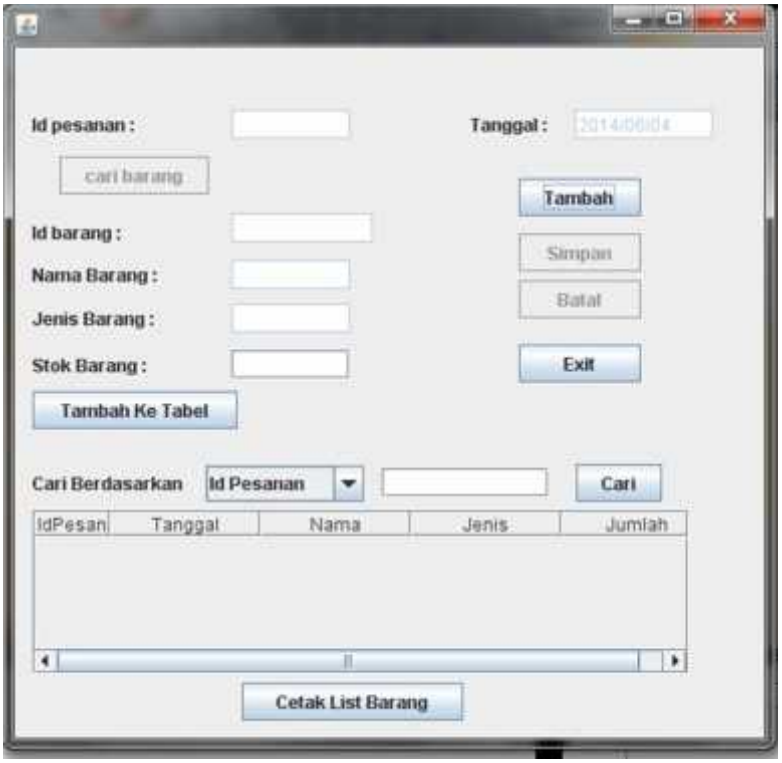
Penjelasan Tombol

a. Print

Memunculkan laporan Penjualan

13. Form Membuat List Barang

Form ini untuk di fungsikan oleh bagian gudang untuk membuat list baranng untuk pemesanan barang ke pada distributor.



Gambar 4.63 Kelola Pesan Barang

Penjelasan Tombol

a. Tambah

   Menambah dan Memulai program untuk mengisi data

b. Simpan

   Menyimpan data yang telah di inputkan ke tabel

c. Cari Barang

   Memunculkan tabel barang untuk kemudian mengisi kepada *textfield*

d. Batal

   Mereset semua isi *textfield*

e. Exit

   Keluar dari Form

f. Cari

   Mencari data berdasarkan data

g. Cetak List Barang

   Memunculkan report list barang

14. Form menambah User Pegawai

Form ini hanya bisa di akses oleh pemilik, untuk membuat user pegawai baru, atau pegawai lupa password usernya.



Gambar 4.64 Kelola User Pegawai

Penjelasan Tombol

a. Tambah

   Menambah dan Memulai program untuk mengisi data

b. Simpan

   Menyimpan data yang telah di inputkan

c. Edit

   Merubah data yang telah di inputkan

d. Batal

   Mereset semua isi *textfield*

e. Hapus

   Menghapus data pada tabel dan database

f. Exit

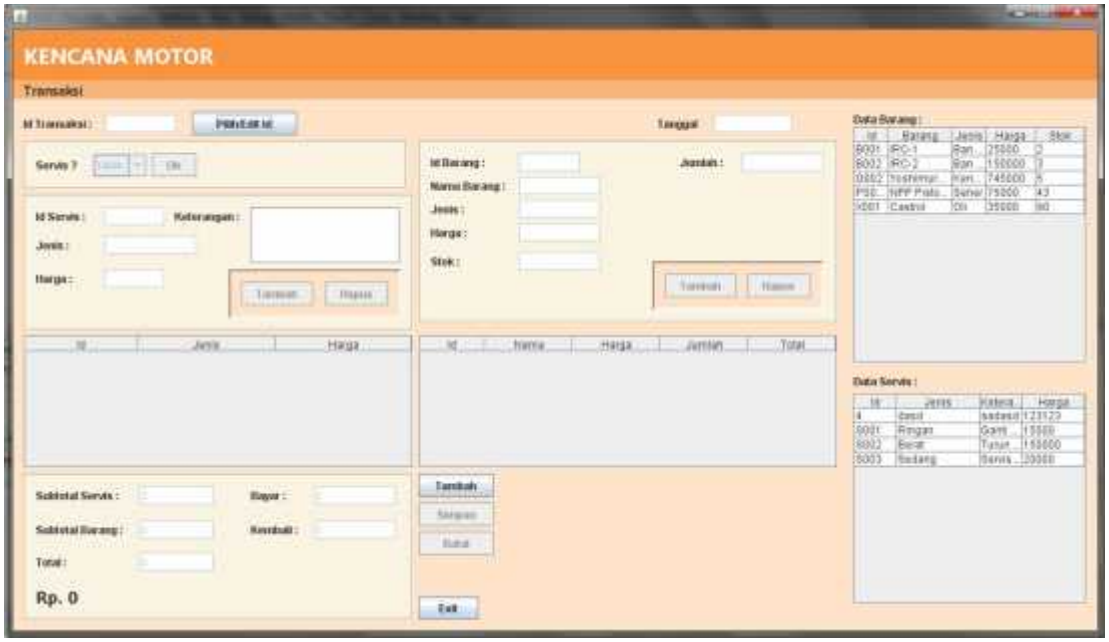
   Keluar dari Form

g. Cari

   Mencari data berdasarkan data

15. Form Transaksi

Form ini digunakan oleh administrasi, untuk mengolah data penjualan, didalam nya terdapat transaksi service dan pembelian barang.



Gambar 4.65 Kelola Transaksi

Penjelasan Tombol

1. Tambah1

   Memulai program untuk mengisi data

2. Tambah2

   Menambah data yang sudah di isi di *textfield* pada data barang untuk di masukan ke dalam tabel transaksi barang

3. Tambah3

   Menambah data yang sudah di isi di *textfield* pada data barang untuk di masukan ke dalam tabel transaksi Transaksi

4. Ok

   Memilih untuk melakukan *service* ata tidak

5. Pilih/Edit

   Memilih data transaksi untuk di edit kembali

6. Simpan

   Menyimpan data yang telah di inputkan

7. Batal

   Mereset semua isi *textfield*

8. Hapus1

   Menghapus data pada tabel transaksi barang

9. Hapus2

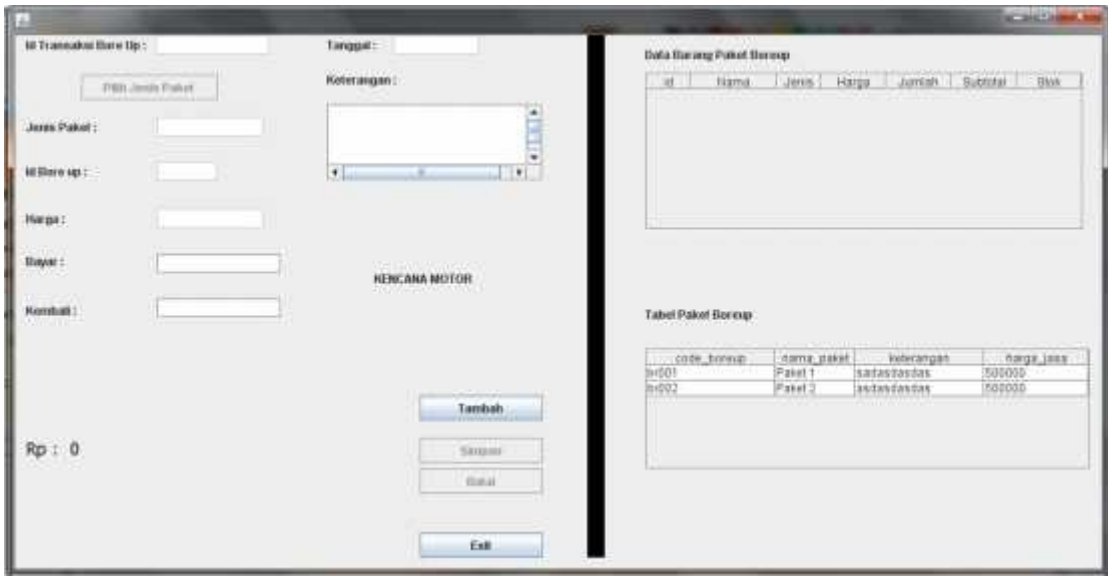
   Menghapus data pada tabel transaksi *service*

10. Exit

    Keluar dari Form

16. Form Transaksi Boreup

Form ini di lakukan oleh administrasi, yang di dalam nya terdapat proses transaksi boreup yang akan pelanggan pilih.



Gambar 4.66 Kelola Transaksi Boreup

Penjelasan Tombol

1. Tambah1

   Memulai program untuk mengisi data

2. Tambah2

   Menambah Data ke Dalam Tabel

3. Simpan

   Menyimpan data yang telah di inputkan

4. Edit

   Merubah data yang telah di inputkan

5. Batal

   Mereset semua isi *textfield*

6. Hapus1

   Menghapus data pada tabel dan database

7. Hapus2

   Mengahup data pada tabel barang

8. Exit

   Keluar dari Form

9. Cari

   Mencari data berdasarkan data

17. Form User Pemilik

Form ini untuk menambahkan user si pemilik itu sendiri, dimana hanya pemilik yang bisa mengakses form ini.



Gambar 4.67 Kelola Admin

Penjelasan Tombol

a. Tambah

Menambah dan Memulai program untuk mengisi data

b. Simpan

Menyimpan data yang telah di inputkan

c. Edit

Merubah data yang telah di inputkan

d. Batal

Mereset semua isi *textfield*

e. Hapus

Menghapus data pada tabel dan database

f. Exit

Keluar dari Form

g. Cari

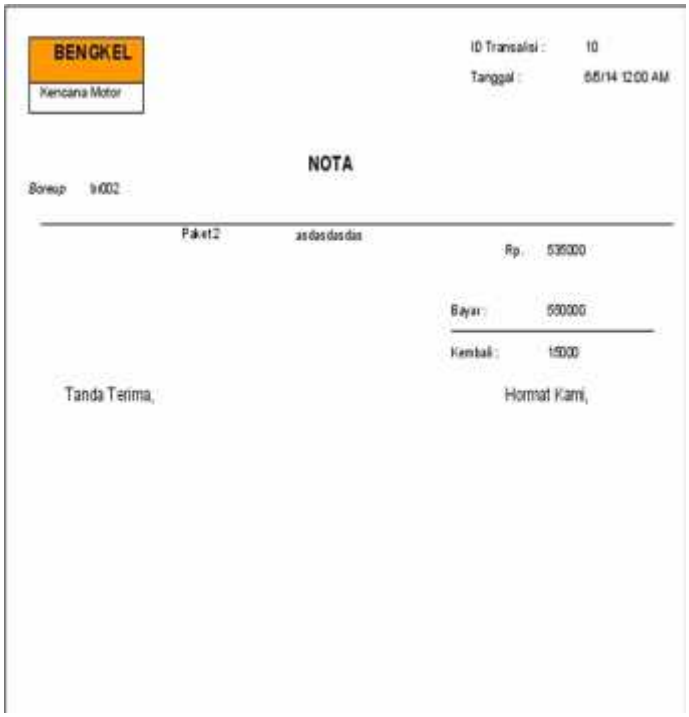
Mencari data berdasarkan data

18. Nota Transaksi



Gambar 4.68 Nota Transaksi

19. Nota Transaksi Boreup



Gambar 4.69 Nota Transaksi Boreup

20. Laporan Barang Masuk



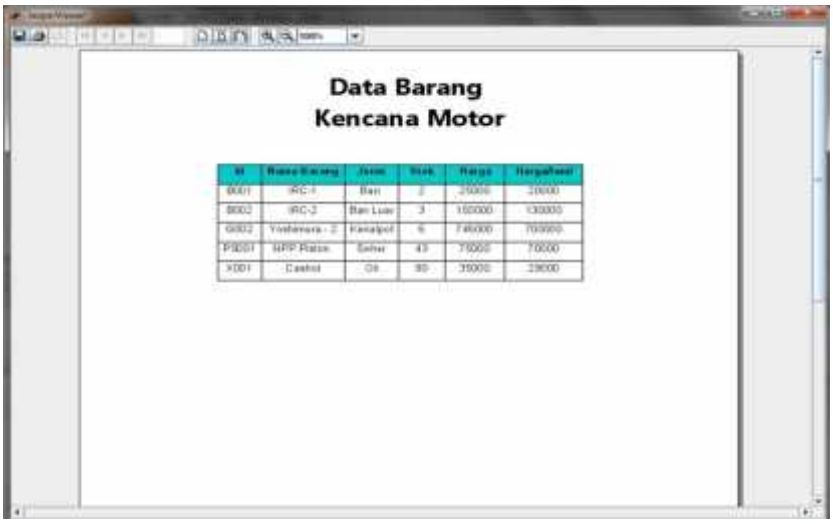
Gambar 4.70 Laporan Barang Masuk

21. Laporan Penjualan



Gambar 4.71 Laporan Penjualan

22. Data Barang



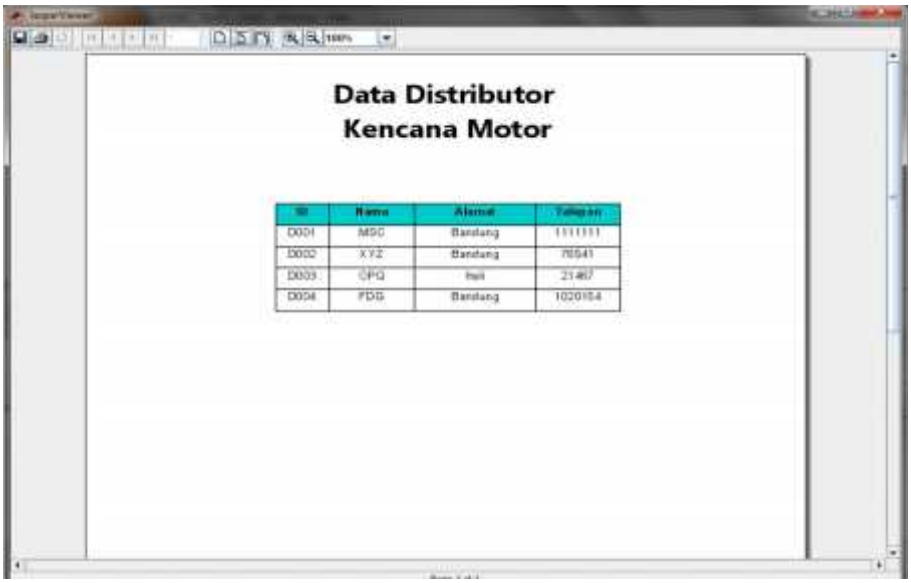
Gambar 4.72 Laporan Data Barang

23. Data Service



Gambar 4.73 Laporan Data Service

24. Data Distributor



Gambar 4.74 Laporan Data Distributor

25. Surat Pemesanan Barang



Gambar 4.75 Surat Pemesanan Barang

4.5. Pengujian

Tujuan dari pengujian sistem ini adalah untuk memastikan bahwa elemen-elemen atau komponen-komponen dari sistem telah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan, adapun hasil dari pengujian tersebut adalah sebagai berikut

4.5.1. Rencana Pengujian

Pengujian Perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian Black Box yang berfokus pada persyaratan atau kebutuhan funsional perangkat lunak yang dibuat. Pengujian Sistem Informasi Penjualan dan Jasa Bengkel Kencana Motor menggunakan data uji berupa sebuah data masukan dari pengisian data penjualan dan pembelian sistem informasi yang telah di buat.

Tabel 4.23 Tabel Rencana Pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
Login	Melakukan Login	Unit	Blackbox
Pengujian Pengisian Data	Pengisian data user, Data Daftar Menu, Data Reservasi, Data Transaksi	Unit	Blackbox

Verifikasi proses	Proses Tambah Data Proses Edit Data Proses Hapus Data Proses Simpan Data Proses menampilkan Data	Unit	Blackbox

4.5.2. Kasus dan Hasil Pengujian

1. Pengujian Login User

Tabel 4.24 Pengujian Login User

Kasus dan Hasil Pengujian Login User (Data Normal)			
Data Masukan	Data Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : terdaftar Password : terdaftar	Dapat masuk ke form sesuai dengan hak akses	Dapat melakukan pengisisan data secara benar dan sesuai dengan apa yang diharapkan	[x]Diterima [ ]Ditolak
Kasus dan Hasil Pengujian Login User (Data Salah)			
Data Masukan	Data Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan

Data Kosong atau tidak terdaftar	Keluar Pesan “Username atau password salah“	Menampilkan pesan “anda tidak Terdaftar”	[ ]Diterima [x]Ditolak

2. Pengujian Daftar User

Tabel 4.25 Pengujian Daftar User

Kasus dan Hasil Pengujian daftar User (Data Normal)			
Data Masukan	Data Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username :diisi Password :diisi Nama : diisi Bagian :diisi	Data tersimpan ke dalam database	Data yang telah dimasukan ke dalam database benar dan sesuai dengan harapan	[x]Diterima [ ]Ditolak
Klik tombol simpan	Muncul pesan”input berhasil”	Munculnya pesan dan tampilan kembali seperti semula sebelum memasukan data	[x]Diterima [ ]Ditolak
Ingin di edit pada tabel , lalu klik tombol edit	Textfiel dan tombol simpan menjadi update	Textfield sesuai dengan database	[x]Diterima [ ]Ditolak

Klik Tombol Hapus	Muncul pesan "Data Sudah Di Hapus"	Data Berhasil dihapus dalam database data yang dihapus sesuai dengan harapan	[x]Diterima [ ]Ditolak
Klik tombol batal	Kembali pada tampilan awal	Kembali pada tampilan semula	[x]Diterima [ ]Ditolak
Kasus dan Hasil Pengujian Daftar User (Data Salah)			
Data Masukan	Data Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : Password : Nama : Bagian : Password :	Keluar Pesan "Data tidak lengkap "	Data tidak tersimpan kedalam database	[ ]Diterima [x]Ditolak

3. Pengujian Daftar Admin

Tabel 4.26 Pengujian Daftar Admin

Kasus dan Hasil Pengujian daftar User (Data Normal)			
Data Masukan	Data Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username :diisi Password :diisi Nama : diisi Bagian :diisi	Data tersimpan ke dalam database	Data yang telah dimasukan ke dalam database benar dan sesuai dengan harapan	[x]Diterima [ ]Ditolak

Klik tombol simpan	Muncul pesan”input berhasil”	Munculnya pesan dan tampilan kembali seperti semula sebelum memasukan data	[x]Diterima [ ]Ditolak
Ingin di edit pada tabel , lalu klik tombol edit	Textfiel dan tombol simpan menjadi update	Textfield sesuai dengan database	[x]Diterima [ ]Ditolak
Klik Tombol Hapus	Muncul pesan “Data Sudah Di Hapus”	Data Berhasil dihapus dalam database data yang dihapus sesuai dengan harapan	[x]Diterima [ ]Ditolak
Klik tombol batal	Kembali pada tampilan awal	Kembali pada tampilan semula	[x]Diterima [ ]Ditolak
Kasus dan Hasil Pengujian Daftar User (Data Salah)			
Data Masukan	Data Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : Password : Nama : Bagian : Password :	Keluar Pesan “Lengkapi data “	Data tidak tersimpan kedalam database	[ ]Diterima [x]Ditolak

4. Pengujian Form Barang

Tabel 4.27 Pengujian Form Barang

Kasus dan Hasil Pengujian daftar User (Data Normal)			
Data Masukan	Data Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Id Barang : diisi Nama Barang: diisi Jeni : diisi Harga awal : diisi Harga: diisi	Data tersimpan ke dalam database	Data yang telah dimasukan ke dalam database benar dan sesuai dengan harapan	[x]Diterima [ ]Ditolak
Klik tombol simpan	Muncul pesan”input berhasil”	Munculnya pesan dan tampilan kembali seperti semula sebelum memasukan data	[x]Diterima [ ]Ditolak
Ingin di edit pada tabel , lalu klik tombol edit	Textfiel dan tombol simpan menjadi update	Textfield sesuai dengan database	[x]Diterima [ ]Ditolak
Klik Tombol Hapus	Muncul pesan “Data Sudah Di Hapus”	Data Berhasil dihapus dalam database data yang dihapus sesuai dengan harapan	[x]Diterima [ ]Ditolak

Klik tombol batal	Kembali pada tampilan awal	Kembali pada tampilan semula	[x]Diterima [ ]Ditolak
Kasus dan Hasil Pengujian Daftar User (Data Salah)			
Data Masukan	Data Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Id Barang : Nama Barang: diisi Jenis : diisi Harga awal : diisi Harga: diisi	Keluar Pesan “Lengkapi data “	Data tidak tersimpan kedalam database	[ ]Diterima [x]Ditolak

5. Pengujian Form Barang Masuk

Tabel 4.28 Pengujian Form Barang Masuk

Kasus dan Hasil Pengujian daftar User (Data Normal)			
Data Masukan	Data Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Id Barang : diisi Nama Barang: diisi Jenis : diisi Jumlah : diisi	Data tersimpan ke dalam database	Data yang telah dimasukan ke dalam database benar dan sesuai dengan harapan	[x]Diterima [ ]Ditolak

Klik tombol Tambah	Muncul Pada tabel		[x]Diterima [ ]Ditolak
Klik tombol simpan	Muncul pesan”input berhasil”	Munculnya pesan dan tampilan kembali seperti semula sebelum memasukan data	[x]Diterima [ ]Ditolak
Ingin di edit pada tabel , lalu klik tombol edit	Textfield dan tombol simpan menjadi update	Textfield sesuai dengan database	[x]Diterima [ ]Ditolak
Klik Tombol Hapus	Muncul pesan “Data Sudah Di Hapus”	Data Berhasil dihapus dalam database data yang dihapus sesuai dengan harapan	[x]Diterima [ ]Ditolak
Klik tombol batal	Kembali pada tampilan awal	Kembali pada tampilan semula	[x]Diterima [ ]Ditolak
Kasus dan Hasil Pengujian Daftar User (Data Salah)			
Data Masukan	Data Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Id Barang : Nama Barang: Jenis : Jumlah :	Keluar Pesan “Lengkapi data “	Data tidak tersimpan kedalam database	[ ]Diterima [x]Ditolak

6. Pengujian Form Boreup

Tabel 4.29 Pengujian Form Boreup

Kasus dan Hasil Pengujian daftar User (Data Normal)			
Data Masukan	Data Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Id Boreup: diisi Jenis Boreup: diisi Keterangan : diisi Subtotal Barang : diisi Total harga : diisi	Data tersimpan ke dalam database	Data yang telah dimasukan ke dalam database benar dan sesuai dengan harapan	[x]Diterima [ ]Ditolak
Id Barang : diisi	Data Muncul pada table	Data yang telah dimasukan ke dalam database benar dan sesuai dengan harapan	[x]Diterima [ ]Ditolak
Klik tombol Tambah	Muncul Pada tabel		[x]Diterima [ ]Ditolak
Klik tombol simpan	Muncul pesan”input berhasil”	Munculnya pesan dan tampilan kembali seperti semula sebelum memasukan data	[x]Diterima [ ]Ditolak

Ingin di edit pada tabel , lalu klik tombol edit	Textfield dan tombol simpan menjadi update	Textfield sesuai dengan database	[x]Diterima [ ]Ditolak
Klik Tombol Hapus	Muncul pesan “Data Sudah Di Hapus”	Data Berhasil dihapus dalam database data yang dihapus sesuai dengan harapan	[x]Diterima [ ]Ditolak
Klik tombol batal	Kembali pada tampilan awal	Kembali pada tampilan semula	[x]Diterima [ ]Ditolak
Kasus dan Hasil Pengujian Daftar User (Data Salah)			
Data Masukan	Data Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Id Boreup: Jenis Boreup: Keterangan : Subtotal Barang : Total harga :	Keluar Pesan “Lengkapi data “	Data tidak tersimpan kedalam database	[ ]Diterima [x]Ditolak

7. Pengujian Form Distributor

Tabel 4.30 Pengujian Form Distributor

Kasus dan Hasil Pengujian daftar User (Data Normal)			
Data Masukan	Data Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Id Distributor : diisi Nama : diisi Alamat : diisi Telp : diisi	Data tersimpan ke dalam database	Data yang telah dimasukan ke dalam database benar dan sesuai dengan harapan	[x]Diterima [ ]Ditolak
Klik tombol simpan	Muncul pesan"input berhasil"	Munculnya pesan dan tampilan kembali seperti semula sebelum memasukan data	[x]Diterima [ ]Ditolak
Ingin di edit pada tabel , lalu klik tombol edit	Textfiel dan tombol simpan menjadi update	Textfield sesuai dengan database	[x]Diterima [ ]Ditolak
Klik Tombol Hapus	Muncul pesan "Data Sudah Di Hapus"	Data Berhasil dihapus dalam database data yang dihapus sesuai dengan harapan	[x]Diterima [ ]Ditolak

Klik tombol batal	Kembali pada tampilan awal	Kembali pada tampilan semula	[x]Diterima [ ]Ditolak
Kasus dan Hasil Pengujian Daftar User (Data Salah)			
Data Masukan	Data Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Id Distributor : Nama : diisi Alamat : diisi Telp : diisi	Keluar Pesan “Lengkapi Data “	Data tidak tersimpan kedalam database	[ ]Diterima [x]Ditolak

8. Pengujian Form Laporan barang masuk

Tabel 4.31 Pengujian Laporan Barang Masuk

Kasus dan Hasil Pengujian daftar User (Data Normal)			
Data Masukan	Data Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tanggal awal : diisi Tanggal akhir : diisi	Data tersimpan ke dalam database	Data yang telah dimasukan ke dalam database benar dan sesuai dengan harapan	[x]Diterima [ ]Ditolak
Klik tombol Print	Muncul report		[x]Diterima [ ]Ditolak
Kasus dan Hasil Pengujian Daftar User (Data Salah)			

Data Masukan	Data Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tanggal awal : Tanggal akhir :		Tidak Muncul Laporan	[ ]Diterima [x]Ditolak

9. Pengujian Form Laporan Keuangan

Tabel 4.32 Pengujian Laporan Keuangan

Kasus dan Hasil Pengujian daftar User (Data Normal)			
Data Masukan	Data Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tanggal awal : diisi Tanggal akhir : diisi	Data tersimpan ke dalam database	Data yang telah dimasukan ke dalam database benar dan sesuai dengan harapan	[x]Diterima [ ]Ditolak
Klik tombol Print	Muncul report		[x]Diterima [ ]Ditolak
Kasus dan Hasil Pengujian Daftar User (Data Salah)			
Data Masukan	Data Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan

Tanggal awal : Tanggal akhir :		Tidak Muncul Laporan	[ ]Diterima [x]Ditolak

10. Pengujian Form Laporan Penjualan

Tabel 4.33 Pengujian Laporan Penjualan

Kasus dan Hasil Pengujian daftar User (Data Normal)			
Data Masukan	Data Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tanggal awal : diisi Tanggal akhir : diisi	Data tersimpan ke dalam database	Data yang telah dimasukan ke dalam database benar dan sesuai dengan harapan	[x]Diterima [ ]Ditolak
Klik tombol Print	Muncul report		[x]Diterima [ ]Ditolak
Kasus dan Hasil Pengujian Daftar User (Data Salah)			
Data Masukan	Data Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tanggal awal : Tanggal akhir :		Tidak Muncul Laporan	[ ]Diterima [x]Ditolak

11. Pengujian Form Servis

Tabel 4.34 Pengujian Form Servis

Kasus dan Hasil Pengujian daftar User (Data Normal)			
Data Masukan	Data Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Id Servis : diisi Jenis : diisi Keterangan : diisi Harga : diisi	Data tersimpan ke dalam database	Data yang telah dimasukan ke dalam database benar dan sesuai dengan harapan	[x]Diterima [ ]Ditolak
Klik tombol simpan	Muncul pesan"input berhasil"	Munculnya pesan dan tampilan kembali seperti semula sebelum memasukan data	[x]Diterima [ ]Ditolak
Ingin di edit pada tabel , lalu klik tombol edit	Textfiel dan tombol simpan menjadi update	Textfield sesuai dengan database	[x]Diterima [ ]Ditolak
Klik Tombol Hapus	Muncul pesan "Data Sudah Di Hapus"	Data Berhasil dihapus dalam database data yang dihapus sesuai dengan harapan	[x]Diterima [ ]Ditolak

Klik tombol batal	Kembali pada tampilan awal	Kembali pada tampilan semula	[x]Diterima [ ]Ditolak
Kasus dan Hasil Pengujian Daftar User (Data Salah)			
Data Masukan	Data Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Id Servis : Jenis : diisi Keterangan : diisi Harga : diisi	Keluar Pesan “Lengkapi Data “	Data tidak tersimpan kedalam database	[ ]Diterima [x]Ditolak

12. Pengujian Form Pegawai

Tabel 4.35 Pengujian Form Pegawai

Kasus dan Hasil Pengujian daftar User (Data Normal)			
Data Masukan	Data Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Id Pegawai: diisi Nama : diisi Alamat : diisi No telp : diisi Bagian : diisi	Data tersimpan ke dalam database	Data yang telah dimasukan ke dalam database benar dan sesuai dengan harapan	[x]Diterima [ ]Ditolak
Klik tombol simpan	Muncul pesan”input berhasil”	Munculnya pesan dan tampilan kembali seperti	[x]Diterima [ ]Ditolak

		semula sebelum memasukan data	
Ingin di edit pada tabel , lalu klik tombol edit	Textfiel dan tombol simpan menjadi update	Textfield sesuai dengan database	[x]Diterima [ ]Ditolak
Klik Tombol Hapus	Muncul pesan “Data Sudah Di Hapus”	Data Berhasil dihapus dalam database data yang dihapus sesuai dengan harapan	[x]Diterima [ ]Ditolak
Klik tombol batal	Kembali pada tampilan awal	Kembali pada tampilan semula	[x]Diterima [ ]Ditolak
Kasus dan Hasil Pengujian Daftar User (Data Salah)			
Data Masukan	Data Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Id Pegawai: Nama : diisi Alamat : diisi No telp : diisi Bagian : diisi	Keluar Pesan “Lengkapi Data “	Data tidak tersimpan kedalam database	[ ]Diterima [x]Ditolak

13. Pengujian Form Pelanggan

Tabel 4.36 Pengujian Form Pelanggan

Kasus dan Hasil Pengujian daftar User (Data Normal)			
Data Masukan	Data Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Id Pelanggan: diisi No KTP Nama : diisi Alamat : diisi No telp : diisi No kend : diisi	Data tersimpan ke dalam database	Data yang telah dimasukan ke dalam database benar dan sesuai dengan harapan	[x]Diterima [ ]Ditolak
Klik tombol simpan	Muncul pesan"input berhasil"	Munculnya pesan dan tampilan kembali seperti semula sebelum memasukan data	[x]Diterima [ ]Ditolak
Ingin di edit pada tabel , lalu klik tombol edit	Textfiel dan tombol simpan menjadi update	Textfield sesuai dengan database	[x]Diterima [ ]Ditolak
Klik Tombol Hapus	Muncul pesan "Data Sudah Di Hapus"	Data Berhasil dihapus dalam database data yang dihapus sesuai dengan harapan	[x]Diterima [ ]Ditolak

Klik tombol batal	Kembali pada tampilan awal	Kembali pada tampilan semula	[x]Diterima [ ]Ditolak
Kasus dan Hasil Pengujian Daftar User (Data Salah)			
Data Masukan	Data Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Id Pelanggan: No KTP Nama : diisi Alamat : diisi No telp : diisi No kend : diisi	Keluar Pesan “Lengkapi Data “	Data tidak tersimpan kedalam database	[ ]Diterima [x]Ditolak

14. Pengujian Form Transaksi

Tabel 4.37 Pengujian Form Transksi

Kasus dan Hasil Pengujian daftar User (Data Normal)			
Data Masukan	Data Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Id servis : diisi Bayar : diisi	Data tersimpan ke dalam database	Data yang telah dimasukan ke dalam database benar dan sesuai dengan harapan	[x]Diterima [ ]Ditolak

Klik tombol tambah	Masuk ke table service	Muncul pada tabel	[x]Diterima [ ]Ditolak
Klik tombol simpan	Muncul pesan”input berhasil”	Munculnya pesan dan tampilan kembali seperti semula sebelum memasukan data	[x]Diterima [ ]Ditolak
Id Barang : diisi Bayar : diisi	Data tersimpan ke dalam database	Data yang telah dimasukan ke dalam database benar dan sesuai dengan harapan	[x]Diterima [ ]Ditolak
Klik tombol tambah	Masuk ke table service	Muncul pada tabel	[x]Diterima [ ]Ditolak
Klik tombol simpan	Muncul pesan”input berhasil”	Munculnya pesan dan tampilan kembali seperti semula sebelum memasukan data	[x]Diterima [ ]Ditolak
Ingin di edit pada tabel , lalu klik tombol edit	Textfield dan tombol simpan menjadi update	Textfield sesuai dengan database	[x]Diterima [ ]Ditolak

Klik Tombol Hapus	Muncul pesan "Data Sudah Di Hapus"	Data Berhasil dihapus dalam database data yang dihapus sesuai dengan harapan	[x]Diterima [ ]Ditolak
Klik tombol batal	Kembali pada tampilan awal	Kembali pada tampilan semula	[x]Diterima [ ]Ditolak
Kasus dan Hasil Pengujian Daftar User (Data Salah)			
Data Masukan	Data Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Bayar :	Keluar Pesan "Silahkan Input Jumlah Bayar "	Data tidak tersimpan kedalam database	[ ]Diterima [x]Ditolak

15. Pengujian Form Transaksi Boreup

Tabel 4.38 Pengujian Form Transaksi Boreup

Kasus dan Hasil Pengujian daftar User (Data Normal)			
Data Masukan	Data Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Jenis Paket : diisi Id Boreup : diisi Harga : diisi Bayar : diisi Kembali : diisi	Data tersimpan ke dalam database	Data yang telah dimasukan ke dalam database benar dan sesuai dengan harapan	[x]Diterima [ ]Ditolak

Klik tombol simpan	Muncul pesan”input berhasil”	Munculnya pesan dan tampilan kembali seperti semula sebelum memasukan data	[x]Diterima [ ]Ditolak
Klik tombol batal	Kembali pada tampilan awal	Kembali pada tampilan semula	[x]Diterima [ ]Ditolak
Kasus dan Hasil Pengujian Daftar User (Data Salah)			
Data Masukan	Data Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Jenis Paket : diisi Id Boreup : diisi Harga : diisi Bayar : Kembali : diisi	Keluar Pesan “Silahkan Input Jumlah Bayar “	Data tidak tersimpan kedalam database	[ ]Diterima [x]Ditolak

4.5.3. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian sesuai dengan uji kasus diatas, maka ditarik sebuah kesimpulan bahwa perangkat lunak secara fungsional mengeluarkan hasil sesuai dengan yang diharapkan dan tidak ada redudansi pada sistem