Sistem Informasi Pengadaan Barang pada PT. Multidaya Teknologi Nusantara (eFishery) Berbasis *Web*

Chintia Handayani

10513156

e-mail: chintyahandayani5@gmail.com

ABSTRACT

PT. Multi Teknologi Nusantara (eFishery) is a company that produces smart fish feeding that automatically feeds fishes. This automatic fish feeding device is called eFishery. During the manufacturing process of eFishery the employee has to check manually the availability of the components that is required for production, this problem happened because there is no automatic purchasing system for procurement of goods in this company and as a result workmanship in the eFishery manufacturing process are often inhibited.

In this research, the authors use object-oriented approach method as a system design method with of use case diagrams, activity diagrams, sequence diagrams, class diagrams, object diagrams, component diagrams and deployment diagrams as the tool. In addition, the authors use a prototyping approach as the software development method. In the implementation to support this research the authors needs the data to solve the identified problems, therefore the primary data source is obtained from observation direct observation and interview.

The research the author has conducted, produce procurement information system that could be utilized to check components availability on the warehouse, input purchasing planning according to the device that will be manufactured, input in-out components that supports manufacturing processes of Efishery device at PT. Multidaya Teknologi Nusantara (eFishery).

Keyword : Information System, Procurement, Components stock.

I. Pendahuluan

Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era globalisasi ini semakin pesat. Kemajuan teknologi khusunya dalam bidang sistem komputer sangat membantu dalam pemecahan masalah dalam pengolahan data. Karena hampir setiap pekerjaan dioperasikan menggunakan komputer.

Bukan hal yang asing lagi pada setiap perusahaan dalam hal pengambilan keputusan, penyebaran informasi, peningkatan efektifitas pekerjaan dan pelayanan telah menggunkan teknologi komputer. Dalam hal ini, teknologi komputer memberikan manfaat bagi perushaan karena dengan adanya sistem komputerisasi sangat membantu dalam menyelesaikan setiap pekerjaan dengan cepat, tepat dan akurat.

PT. Multidaya Teknologi Nusantara (*eFishery*) merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang produksi alat pemberi pakan ikan secara otomatis. Teknologi pemberi pakan ikan secara otomatis ini diberi nama *eFishery*. Alat ini tidak hanya mengotomatisasi pemberian pakan secara terjadwal dengan dosis yang tepat, tetapi juga mencatat setiap pemberian pakan secara *real-time*. Dengan adanya teknologi pemberi pakan ikan secara otomatis ini dapat memudahkan para pembisnis dalam bidang perikanan, baik skala rumahan maupun skala besar yang mempunyai luas ber hektar-hektar. Dalam memproduksi alat *eFishery* ini PT. Multidaya Teknologi Nusantara (*eFishery*) membutuhkan banyak komponen-komponen yang nantinya dirangkai membentuk sebuah alat *eFishery*.

Pada saat ini PT. Multidaya Teknologi Nusantara (*eFishery*) dalam pengecekan komponen-komponen yang tersedia di dalam gudang masih dilakukan pengecekan secara manual, sehingga sering terjadi kesalahan data komponen apa saja yang masih tersedia dan yang sudah tidak tersedia. Dalam hal perencanaan pembelian komponen yang sudah tidak tersedia di gudang, bagian PPIC harus mencatat komponen apa saja yang akan dibeli dan berapa jumlahnya lalu PPIC akan membuat laporan perencanaan pembelian komponen yang nantinya akan diberikan kepada bagian *purchasing*. Bagian *purchasing* yang akan memesankan komponen yang dibutuhkan sesuai dengan perencanaan pembelian kepada *supplier* yang sudah ditentukan menggunakan aplikasi *xero*. Dengan sistem yang seperti ini dimana pembuatan laporan membutuhkan waktu yang lama yang membuat pekerjaan menjadi terhambat. Ketika komponen yang sudah dipesan datang, bagian *quality control* akan mengeceknya satu per satu apakah komponen itu *good quality* atau *no good*. Bagian *quality control* ini akan mencatatkan berapa jumlah komponen *good quality* dan komponen *no good* yang nantinya akan dimasukkan ke dalam *Microsoft excel* untuk dibuat laporan. Dalam menginputkan jumlah komponen masuk masih sering terjadi kesalahan data dengan data perencanaan pembelian komponen sehingga terjadi kesalahan pada data stok komponen yang tersedia di gudang.

Maka dari itu peneliti mengambil kesimpulan bahwa diperlukan Sistem Informasi Pengadaan Barang di PT. Multidaya Teknologi Nusantara (*eFishery*), sehingga peneliti

memberi judul **"Sistem Informasi Pengadaan Barang di PT. Multidaya Teknologi Nusantara (*eFishery*) Berbasis *Web*"** pada penelitian ini.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan di atas, maka dapat diidentifikasikan permasalahan yang ada yaitu :

1. Kesalahan dan keterlambatan informasi untuk mengetahui stok komponen yang tersedia di gudang yang mengakibatkan terhambatnya kegiatan operasional perusahaan.
2. Tidak terintegrasinya data kebutuhan komponen untuk perencanaan pembelian dengan data stok komponen yang tersedia sehingga mengakibatkan salah perhitungan dalam merencanakan pembelian komponen yang dibutuhkan.
3. Sering terjadi kesalahan pada pendataan perencanaan pembelian dengan data komponen yang masuk sehingga mengakibatkan kesalahan pada data stok ketersediaan komponen.

Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem pengadaan barang yang sedang berjalan di PT. Multidaya Teknologi Nusantara (eFishery).
2. Bagaimana merancang sistem informasi pengadaan barang di PT. Multidaya Teknologi Nusantara (eFishery).
3. Bagaimana pengujian sistem informasi pengadaan barang di PT. Multidaya Teknologi Nusantara (eFishery).
4. Bagaimana implementasi sistem informasi pengadaan barang di PT. Multidaya Teknologi Nusantara (eFishery).

Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini yang berdasarkan permasalahan yang ada di PT. Multidaya Teknologi Nusantara (eFishery) yaitu untuk membuat sistem informasi pengadaan barang di PT. Multidaya Teknologi Nusantara (eFishery) guna mengatasi permasalahan yang ada.

Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui sistem pengadaan barang di PT. Multidaya Teknologi Nusantara (eFishery).
2. Untuk merancang sistem informasi pengadaan barang di PT. Multidaya Teknologi Nusantara (eFishery).
3. Untuk menguji sistem informasi pengadaan barang di PT. Multidaya Teknologi Nusantara (eFishery).
4. Untuk mengimplementasikan sistem informasi pengadaan barang di PT. Multidaya Teknologi Nusantara (eFishery).

Kegunaan Penelitian

Kegunaan Praktis

Adapaun kegunaan praktis dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Pimpinan PT. Multidaya Teknologi Nusantara (eFishery)
   Sistem informasi pengadaan barang dapat memudahkan pimpinan dalam melihat laporan.
2. Bagi Karyawan Bagian Gudang
   Sistem informasi pengadaan barang dapat memudahkan para karyawan dalam mengecek stok komponen di gudang, meginputkan perencanaan pembelian, menginputkan komponen masuk dan komponen keluar.
3. Bagi Bagian Quality Control
   Sistem informasi pengadaan barang dapat memudahkan bagian Quality Control dalam menginputkan data yang dapat meminimalisir kesalahan data antara data jumlah komponen masuk dan data perencanaan pembelian.

Kegunaan Akademik

Adapun kegunaan akademis dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Pengembangan Ilmu
   Kegunaan penelitian ini dalam bidang pengembangan ilmu dan informasi yang mengimplementasikan ilmu baru dalam bidang teknologi dan informasi yang berguna dalam meningkatkan kinerja dalam urusan pekerjaan.
2. Bagi Peneliti
   Kegunaan penelitian bagi peneliti sebagai indikator untuk mengembangkan kemampuan dalam melakukan penelitian dan sebagai bahan evaluasi terhadap kemampuan peneliti dalam melakukan penelitian.
3. Bagi Peneliti Lain
   Kegunaan penelitian bagi peneliti lain dapat menjadi salah satu sumber bagi peneliti yang akan melakukan penelitian yang berhubungan dengan penelitian yang peneliti bahas.

Batasan Masalah

1. Proses yang dibuat dalam sistem informasi ini hanya tentang pengolahan data komponen masuk , data komponen keluar dan perencanaan pembelian.
2. Sistem yang dibuat hanya dapat di akses oleh bagian ppic, bagian quality control dan admin workshop.
3. Dalam perencanaan pembelian sudah ditentukan 1 komponen 1 supplier.
4. Dalam pembuatan 1 alat eFishery sudah ditentukan komponen dan jumlah unit perkomponennya.

II. Kajian Pustaka

Konsep Dasar Sistem

Istilah sistem bukanlah hal yang asing bagi kebanyakan orang. Terdapat dua kelompok pendekatan di dalam pendefinisian sistem, yaitu kelompok yang menekankan pada prosedur dan kelompok yang menekankan pada elemen atau komponennya. Pendekatan

yang menekankan pada prosedur mendefinisikan sistem sebagai suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

Pada dasarnya, sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Sebagai gambaran, jika dalam sebuah sistem terdapat elemen yang tidak memberikan manfaat dalam mencapai tujuan yang sama, maka elemen tersebut dapat dipastikan bukanlah bagian dari sistem.[2]

Konsep Dasar Informasi

Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterprestasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Sistem pengolahan informasi akan mengolah data menjadi informasi atau mengolah data dari bentuk tak berguna menjadi berguna bagi yang menerimanya.[2]

Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sekumpulan elemen elemen yang saling terhubung dan memiliki suatu tujuan tertentu, pengertian umum tersebut diambil berdasarkan penggabungan antara pengertian sistem dan pengertian informasi, dan pada dasarnya suatu sistem informasi ini merupakan suatu alat bantu untuk pengambilan keputusan dengan menggunakan komputer sebagai media pengambilan keputusan tersebut.[2]

Pengadaan Barang

Pengadaan adalah perolehan barang atau jasa. Hal ini menguntungkan bahwa barang atau jasa yang tepat dan bahwa mereka yang dibeli dengan biaya terbaik untuk memenuhi kebutuhan pembeli dalam hal kualitas dan kuantitas, waktu dan lokasi. Pengadaan atau procurement merupakan kegiatan untuk mendapatkan barang atau jasa secara transparan, efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhan dan keinginan penggunanya.[4]

MySql

Mysql merupakan software RDBMS atau server database yang dapat mengelola database dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak user (multi-user) dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau bersamaan (multi-threaded).[6]

CodeIgniter

Codeigniter merupakan framework PHP yang diklaim dibandingkan dengan framework lainnya. Codeigniter bersifat open source dan menggunakan model basis MVC (Model View Control) yang merupakan model konsep modern framework yang digunakan saat ini.

III. Objek dan Metode Penelitian

Objek Penelitian

Gibran Huzaifah adalah mahasiswa Institut Teknologi Bandung Jurusan Biologi angkatan 2007. Berawal dari salah satu kuliah di jurusan biologi yaitu aquaculture, Gibran menyadari bahwa perikanan di Indonesia memiliki potensi yang sangat besar. Oleh karena

itu, Gibran mencoba untuk membuat sebuah kolam lele sehingga ia bisa beternak lele dan menjadikan bisnis.

Ketekunan Gibran untuk mendalami peternakan lele membawanya ke suatu kesempatan untuk bertemu dengan salah satu peternak lele terbesar di Jawa Barat. Dari yang semulanya ingin belajar beternak lele, pemilik peternakan lele menceritakan tentang sulitnya memberi makan ikan. Kesulitan tersebut disebabkan oleh karyawan yang seringkali tidak jujur sehingga mengakibatkan kerugian bagi pemilik ternak ikan. Mendengar kesulitan peternak lele tersebut, dengan spontan Gibran mempunyai ide untuk menciptakan sebuah alat pemberi pakan ikan otomatis.

Dari satu proyek tersebut, Gibran berhasil menyelesaikan sebuah alat pemberi pakan ikan otomatis menggunakan SMS. Namun peternak lele ini memiliki sangat banyak kolam ikan sehingga akan sangat merepotkan jika harus mengirimkan SMS satu-satu. Dari situ, muncul ide jika pemberian pakan otomatis ini dapat dikendalikan dengan internet. Ide tersebut dibawa oleh Gibran mengikuti lomba Wirausaha Muda Mandiri, dan Gibran dengan eFisherynya berhasil menjadi juara di lomba. Selanjutnya, Gibran mengikuti lomba startup kembali Seedstars Jakarta dan memenangi kembali lomba ini. Dari juara seedstars ini, Gibran dibawa ke kancah Internasional mengikuti lomba startup paling bergengsi di dunia yaitu Get In The Ring dan kembali menjadi juara Internasional. Selain itu eFishery juga telah mendapatkan pembekalan langsung dari Google di Sillicon Valley.

Berbagai prestasi tersebut membawa eFishery didukung oleh berbagai investor besar dari luar negeri, eFishery pun telah memperbesar kapasitas produksinya, mempercepat pengembangannya, dan mulai mendekati lebih banyak lagi peternak ikan di Indonesia.

Desain Penelitian

Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian, yang membantu penelitian dalam pengumpulan dan menganalisis data. Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif. Metode deskriptif yaitu penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kerjadian yang terjadi pada saat sekarang. Penelitian deskriptif memusatkan perhatian dan kejadian yang menjadi pusat perhatiannya, kemudian menggambarkan atau melukiskannya sebagaimana adanya.

Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data atau segala informasi yang diperoleh dan didapat oleh penulis langsung dari sumber-sumber, baik sumber individu maupun sekelompok bagian dari objek penelitian seperti hasil dari wawancara dan observasi langsung pada objek yang diteliti dalam hal ini yaitu data yang didapat dari PT. Multidaya Teknologi Nusantara (eFishery).

1. Observasi

   Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui peninjauan secara langsung dan pencatatan informasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap aktivitas pengadaan barang yang diteliti pada objek penelitiannya yaitu PT. Multidaya Teknologi Nusantara (eFishery).

2. Wawancara.

   Wawancara merupakan metode pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung mengenai bagaimana prosedur Sistem Informasi Pengadaan Barang yang ada di PT. Multidaya Teknologi Nusantara (eFishery). Wawancara dilakukan antara peneliti dengan bagian pengadaan barang untuk menanyakan bagaimana prosedur pengadaan barang serta mengenai aplikasi software yang digunakan di PT. Multidaya Teknologi Nusantara (eFishery) saat ini.

Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan cara pengumpulan data dengan mempelajari data yang telah tersedia atau diberikan oleh pihak yang bersangkutan (eFishery). Data sekunder juga dapat berupa segala informasi yang berasal dari literature yang ada hubungannya dengan teori-teori mengenai topik penelitian yang didapat dari PT. Multidaya Teknologi Nusantara (eFishery).

Metode Pendekatan Sistem.

Metode pendekatan sistem merupakan salah satu cara penyelesaian persoalan yang dimulai dengan dilakukannya identifikasi terhadap adanya sejumlah kebutuhan-kebutuhan, sehingga dapat menghasilkan suatu operasi dari sistem yang efektif. Sedangkan metode pengembangan sistem merupakan sederetan kegiatan yang dikelompokkan menjadi beberapa tahapan yang dapat membantu dalam pengembangan sistem.

Dalam penelitian ini metode pendekatan sistem yang digunakan yaitu metode pendekatan berorientasi objek dengan menggunakan UML (Unified Modelling Language) sebagai tool dalam perancangan sistem yang dibuat.

Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan peneliti yaitu menggunakan metode prototyping paradigma. Prototyping paradigma dimulai dengan pengumpulan kebutuhan. Pengembang dan pelanggan bertemu dan mendefinisikan obyektif keseluruhan dari perangkat lunak, mengidentifikasikan segala kebutuhan yang diketahui, dan area garis besar dimana definisi lebih jauh merupakan keharusan kemudian dilakukan perancangan kilat.

Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu perancangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu use case diagram, activity diagram, sequence diagram, class diagram, object diagram, component diagram dan deployment diagram.

IV. Hasil Penelitian

Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem adalah untuk memenuhi kebutuhan user mengenai gambaran yang jelas tentang perancangan sistem yang akan dibuat serta panduan untuk pembangunan sistem. Dalam membangun sistem informasi ini penulis berusaha agar

sistem informasi yang dibangun dapat memudahkan pengguna dengan menu-menu yang sederhana namun dapat memenuhi kebutuhan penguna.

Use Case Diagram

Berikut use case diagram yang diusulkan pada PT. Multidaya Teknologi Nusantara (eFishery) :

Gambar : **Gambar 4.1.**

Activity Diagram

Berikut activity diagram yang diusulkan pada PT. Multidaya Teknologi Nusantara (eFishery) :

1. Activity Diagram Login

   Gambar : **Gambar 4.2.**

2. Activity Diagram Perencanaan Pembelian

   Gambar : **Gambar 4.3.**

3. Activity Diagram Komponen Masuk

   Gambar : **Gambar 4.4.**

4. Activity Diagram Komponen Keluar

   Gambar : **Gambar 4.5.**

Sequence Diagram

Berikut sequence diagram yang diusulkan pada PT. Multidaya Teknologi Nusantara (eFishery) :

1. Sequence Diagram Login

   Gambar : **Gambar 4.6.**

2. Sequence Diagram Perencanaan Pembelian

   Gambar : **Gambar 4.7.**

3. Sequence Diagram Komponen Masuk

   Gambar : **Gambar 4.8.**

4. Sequence Diagram Komponen Keluar

   Gambar : **Gambar 4.9.**

Perancangan Data

Class Diagram

Berikut sequence diagram yang diusulkan pada PT. Multidaya Teknologi Nusantara (eFishery) :

Gambar : **Gambar 4.10.**

Object Diagram

Berikut sequence diagram yang diusulkan pada PT. Multidaya Teknologi Nusantara (eFishery) :

Gambar : **Gambar 4.11.**

Deployment Diagram

Berikut sequence diagram yang diusulkan pada PT. Multidaya Teknologi Nusantara (eFishery) :

Gambar : **Gambar 4.12.**

Component Diagram

Berikut sequence diagram yang diusulkan pada PT. Multidaya Teknologi Nusantara (eFishery) :

Gambar : **Gambar 4.13.**

Implementasi Antar Muka

Implementasi Antar Muka Login

Gambar : **Gambar 4.24.**

Perancangan Antar Muka Perencanaan pembelain

Gambar : **Gambar 4.25.**

Perancangan Antar Muka Komponen Masuk

Gambar : **Gambar 4.26.**

Perancangan Antar Muka Komponen Keluar

Gambar : **Gambar 4.27.**

Pengujian Sistem

Rencana pengujian

Rencana pengujian pada pembangunan Sistem Informasi Pengadaan Barang di PT. Multidaya Teknologi Nusantara (eFishery) ini dilakukan dengan menginput data pada perangkat lunak dan memperhatikan outputnya. Rencana pengujian perangkat lunak ini meliputi pengujian terhadap login, pengisian perencanaan pembelian, pengisian komponen masuk, pengisian komponen keluar dan pembuatan suatu laporan. Dimana rencana pengujian ini akan dikelompokan dalam suatu tabel pengujian. Tabel pengujian tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel : **Tabel 4.7.**

Kasus Dan Hasil Pengujian

Berikut ini adalah hasil dari pengujian yang telah dilakukan :

Tabel : **Tabel 4.8.**

Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Pengadaan Barang di PT. Multidaya Teknologi Nusantara (eFishery) yang telah dibangun telah sesuai dengan fungsi yang dibutuhkan. Setiap proses pengisian data pada setaip form dilakukan dengan sukses dan secara fungsioanal sistem dapat menghasilkan output yang diharapkan.

V. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem informasi pengadaan barang di PT. Multidaya Teknologi Nusantara (eFishery) ini, diharapkan dapat memudahkan para karyawan dalam mengecek stok ketersediaan komponen dan dalam merencanakan pembelian komponen yang dibutuhkan.
2. Dengan adanya sistem informasi pengadaan barang di PT. Multidaya Teknologi Nusantara (eFishery) semua data komponen masuk , data komponen keluar dan data perencanaan pembelian saling terintegrasi sehingga kesalahan dalam merencanakan pembelian dapat diminimalisir.
3. Sistem informasi pengadaan barang di PT. Multidaya Teknologi Nusantara (eFishery) ini dapat meminimalisir kesalahan penginputan data komponen masuk dan komponen keluar, sehingga produksi alat eFishery tidak mengalami keterhambatan.

Saran

Penulis menyadari bahwa sistem informasi pengadaan barang di PT. Multidaya Teknologi Nusantara (eFishery) ini masih memiliki beberapa kekurangan , untuk itu apabila kedepannya penelitian ini akan dilanjutkan, penulis akan memberikan beberapa saran mengenai bagian yang harus ditingkatkan, yaitu :

1. Dalam tahap pengembangan sistem informasi pengadaan barang di PT. Multidaya Teknologi Nusantara (eFishery), disarankan untuk mengintegrasikan sistem informasi pengadaan barang dengan sistem pembelian yang ada pada PT. Multidaya Teknologi Nusantara (eFishery) sehingga penginputan data komponen yang akan dibeli hanya satu kali.
2. Perancangan sistem informasi pengadaan barang ini masih sederhana, sehingga ada baiknya membuat pengembangan yang lebih lanjut tertutama dari segi kelengkapan sistem yang dibutuhkan oleh PT. Multidaya Teknologi Nusantara (eFishery), disarankan untuk membuat proses retur di dalam sistem

VI. Daftar Pustaka

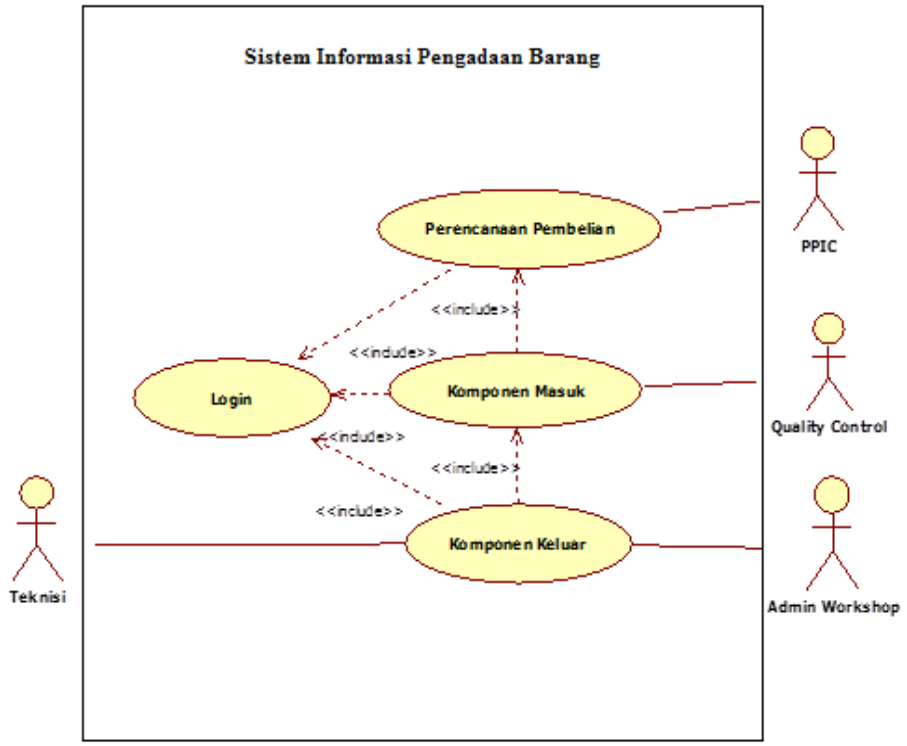
[2] A. Kadir, Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi, Yogyakarta: Ando Offset, 2014.

[4] S. Willem, Manajemen Pengadaan (Procurement Management), Jakarta: Alfabeta 2015.

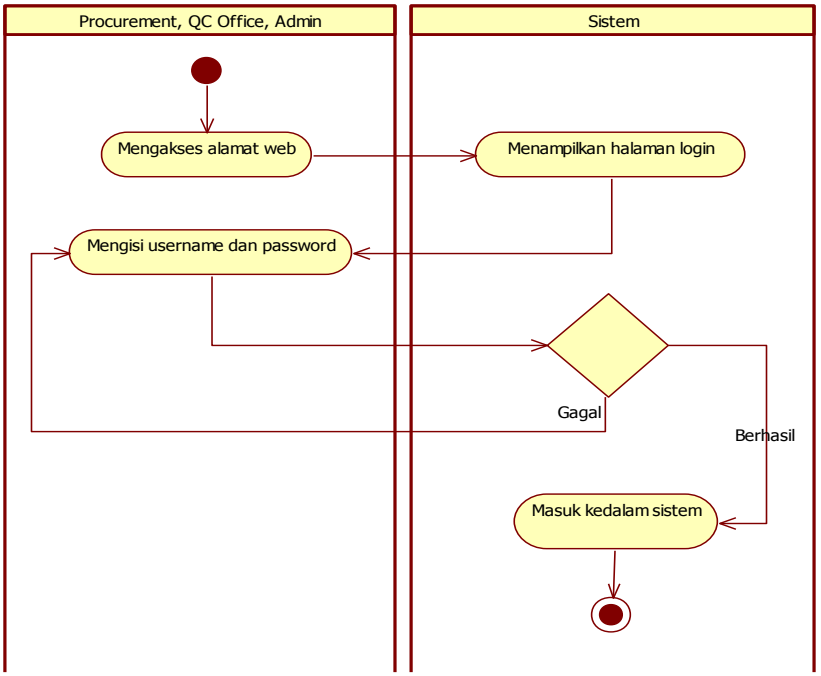
[6] B. Raharjo, Belajar Cepat Membuat Database Menggunakan MySQL, Bandung: Informatika Bandung, 2011.

Lampiran

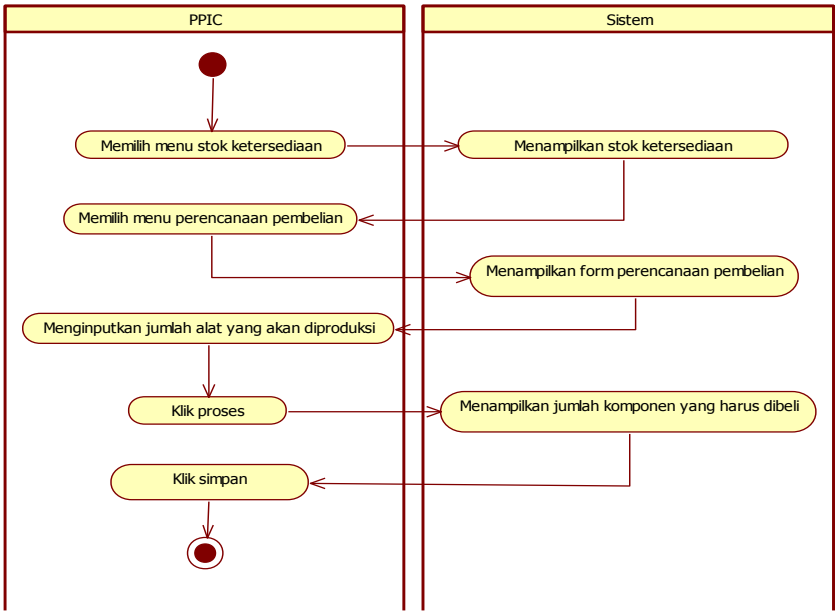
Gambar 4.1. Use Case Diagram



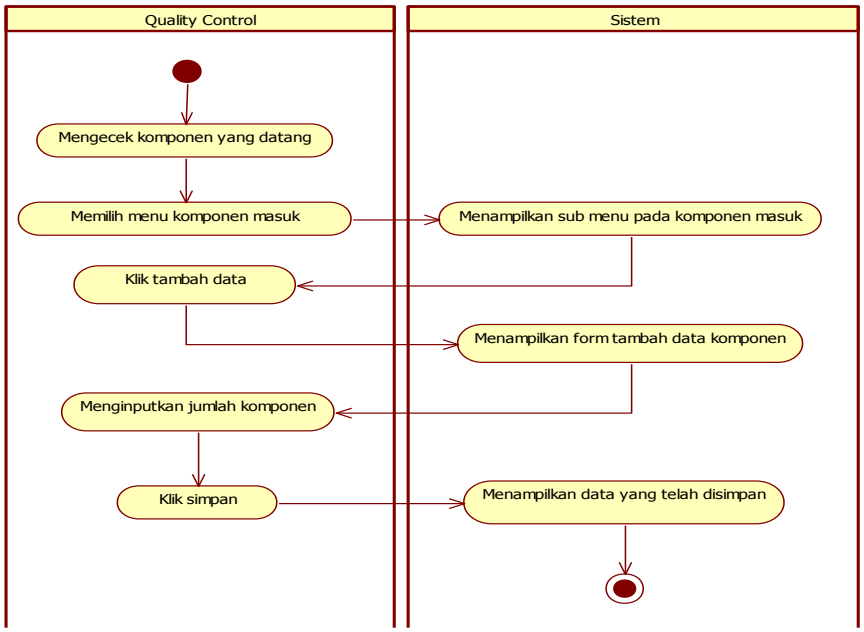
Gambar 4.2. Activity Diagram Login



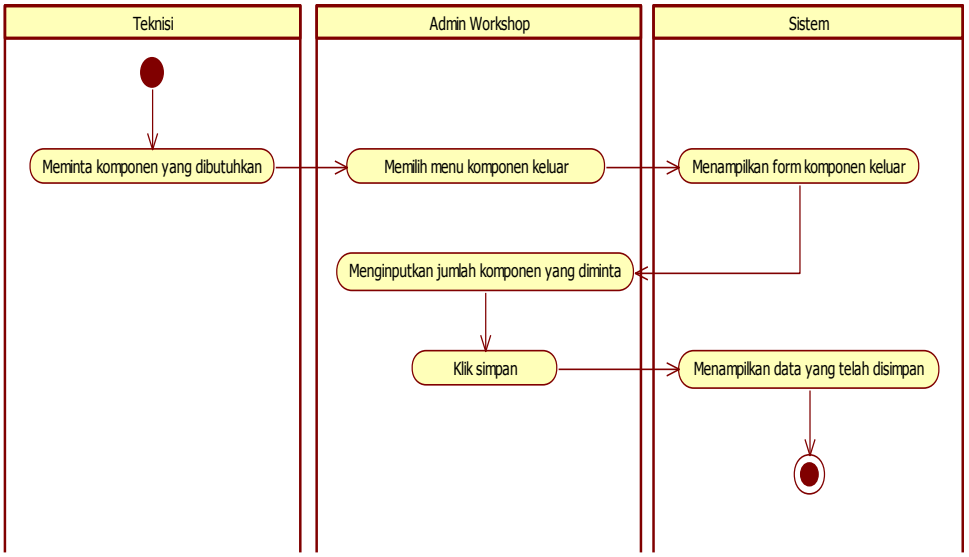
Gambar 4.3. Activity Diagram Perencanaan Pembelian



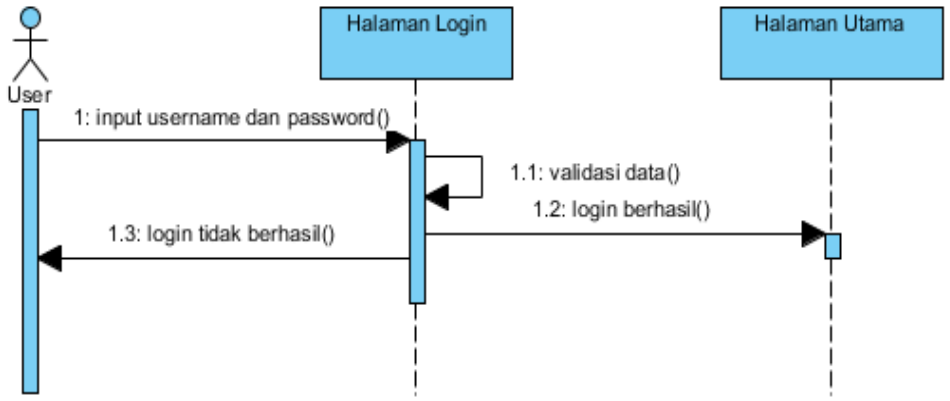
Gambar 4.4. Activity Diagram Komponen Masuk



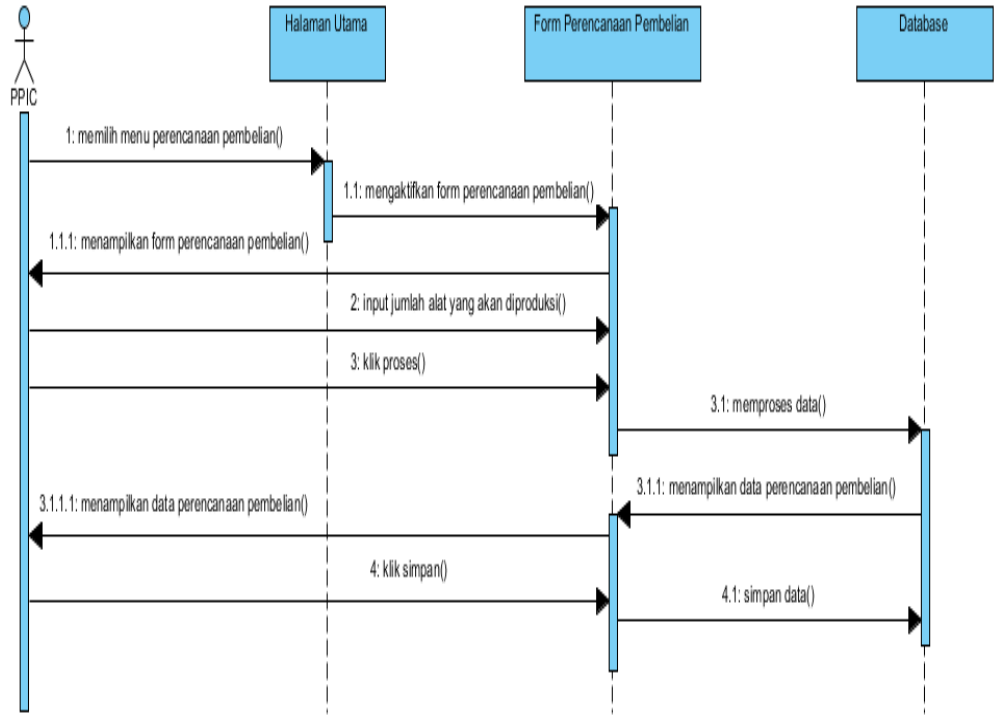
Gambar 4.5. Activity Diagram Komponen Keluar



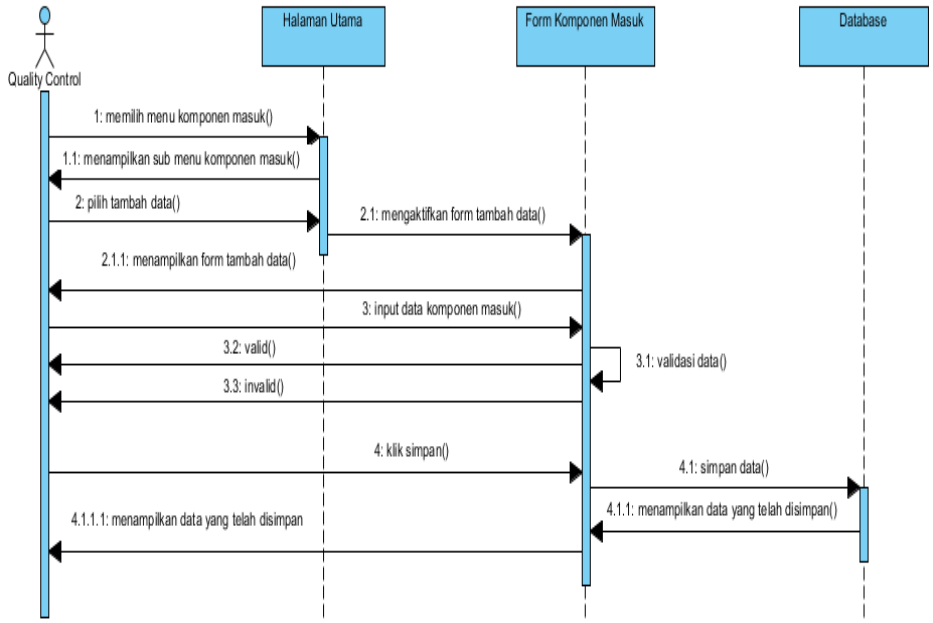
Gambar 4.6. Sequence Diagram Login



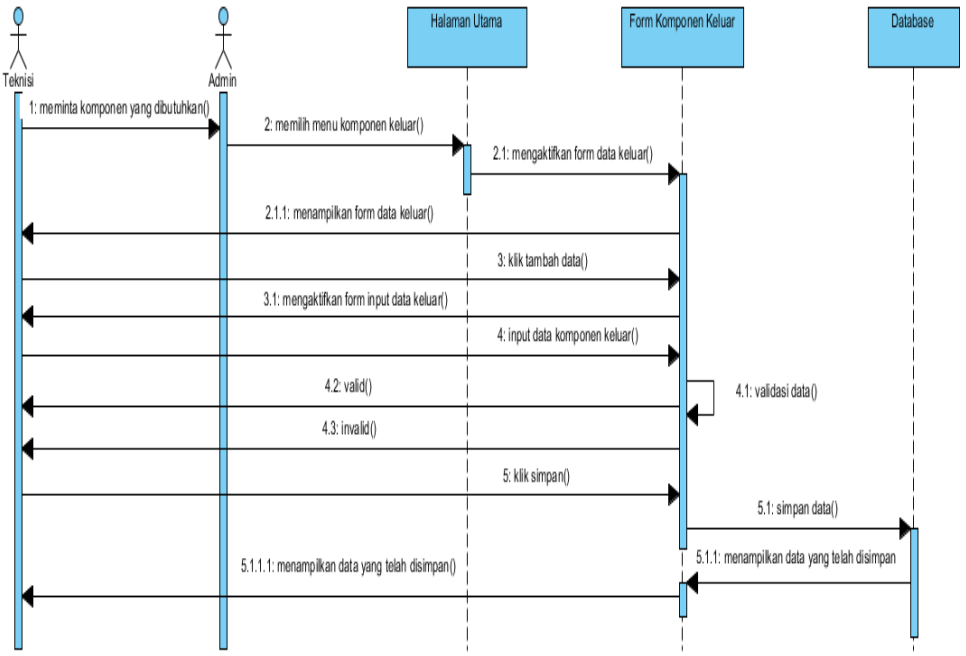
Gambar 4.7. Sequence Diagram Perencanaan Pembelian



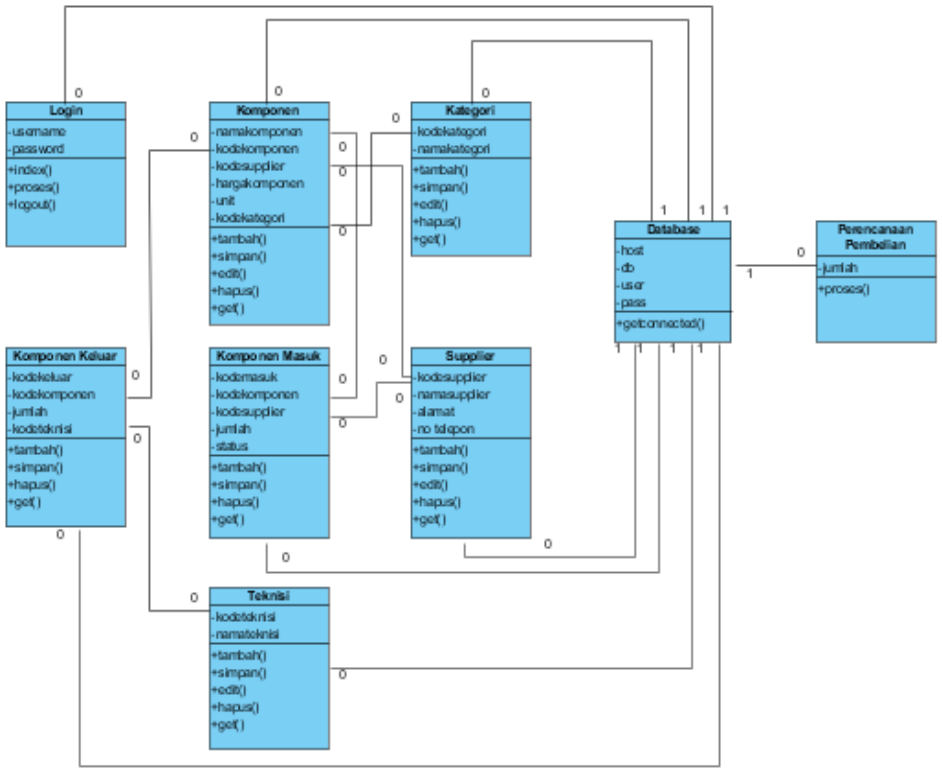
Gambar 4.8. Sequence Diagram Komponen Masuk



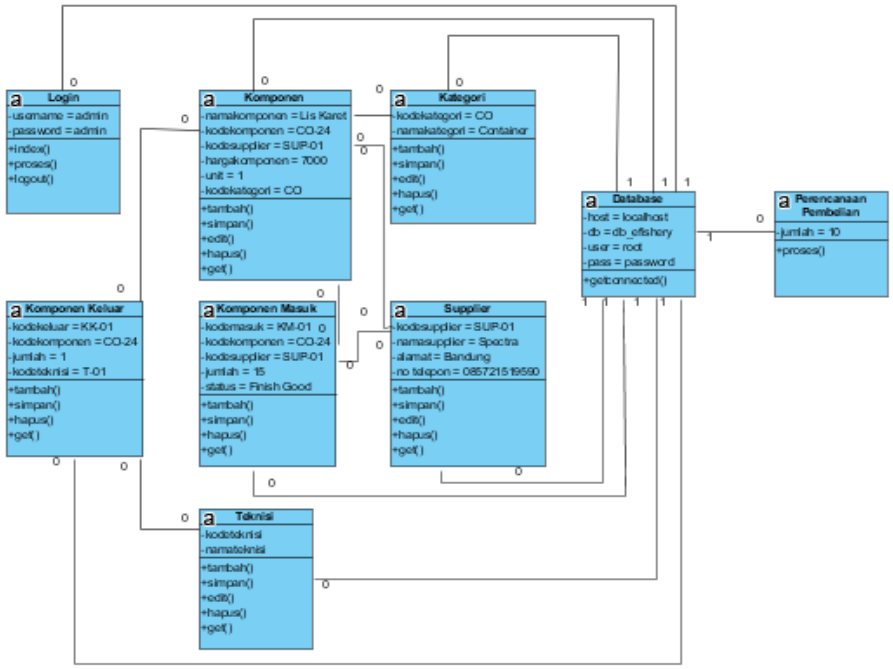
Gambar 4.9. Sequence Diagram Komponen Keluar



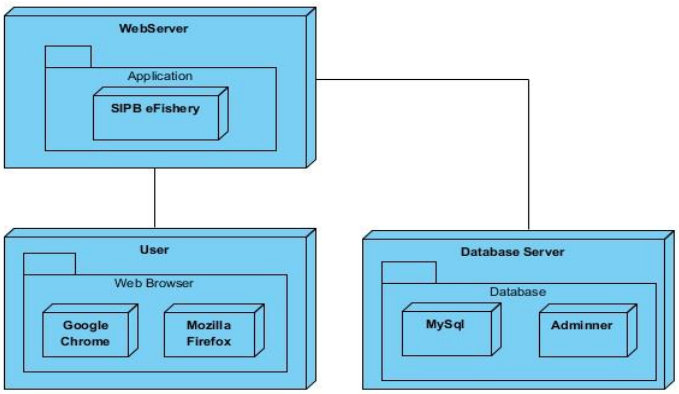
Gambar 4.10. Class Diagram



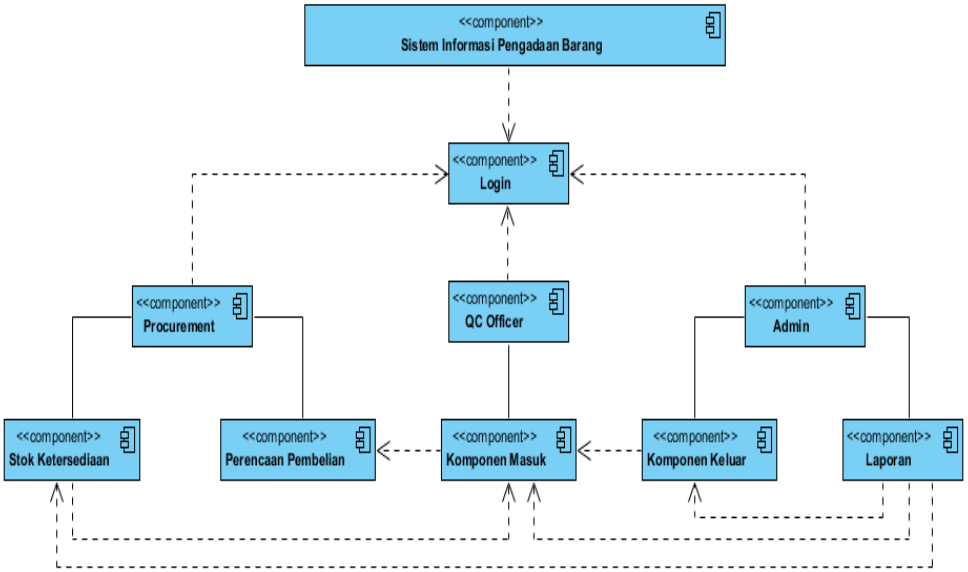
Gambar 4.11. Object Diagram



Gambar 4.12. Deployment Diagram



Gambar 4.13. Component Diagram



Tabel 4.7. Rencana Pengujian

Item Pengujian	Deskripsi	Jenis Pengujian
Login	Melakukan *login* apakah sudah benar dan sesuai dengan yang dirancang.	*Blackbox*
Mengisi Perencanaan Pembelian	Melakukan pengujian apakah proses pengisianperencanaan pembelian sudah benar dan sesuai dengan yang dirancang.	*Blackbox*
Mengisi Komponen Masuk	Melakukan pengujian apakah proses pengisian komponen masuk sudah benar dan sesuai dengan yang dirancang.	*Blackbox*
Mengisi Komponen Keluar	Melakukan pengujian apakah proses pengisian komponen keluar sudah benar dan sesuai dengan yang dirancang.	*Blackbox*

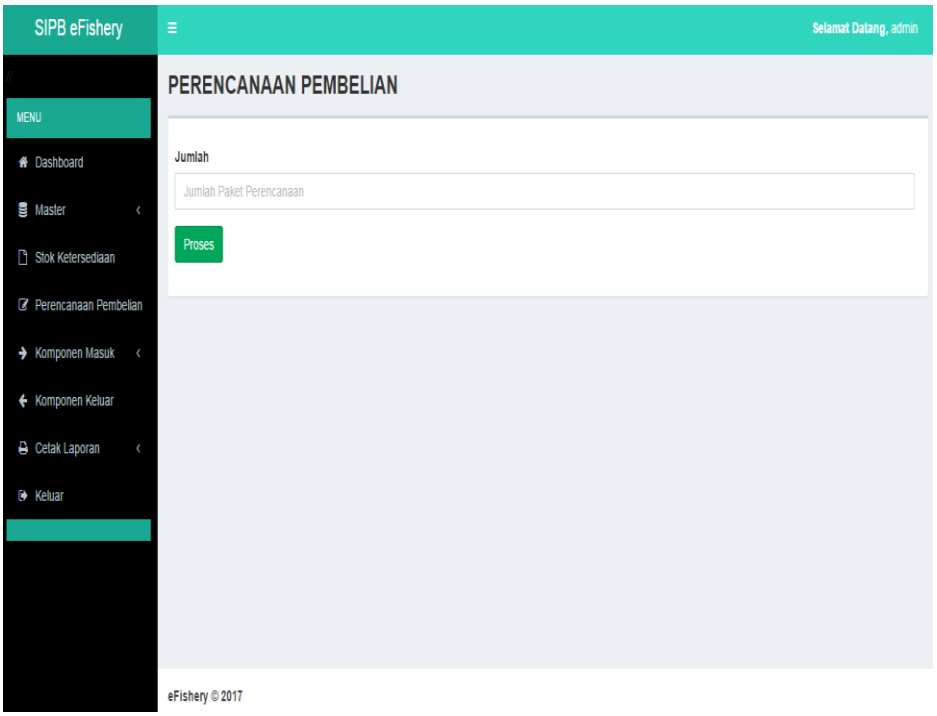
Tabel 4.8. Hasil Pengujian

No	Item Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	*Login*	*Input username* dan *password* yang Benar	Maka akan masuk ke halaman utama	[√] Berhasil [ ] Gagal
		Input username dan *password* yang Salah	Username dan Password yang anda masukan salah	[√] Berhasil [ ] Gagal
2	Perencanaan Pembelian	*Input* data perencanaan pembelian	Data perencanaan pembelian akan muncul di kolom perencanaan pembelian	[√] Berhasil [ ] Gagal
3	Komponen Masuk	*Input* data komponen masuk dengan lengkap dan benar	Data komponen masuk akan tersimpan di database dan menampilkan data di halaman komponen masuk.	[√] Berhasil [ ] Gagal
4	Komponen Keluar	*Input* data komponen keluar dengan lengkap dan benar	Data komponen keluar akan tersimpan di database dan menampilkan data di halaman komponen keluar.	[√] Berhasil [ ] Gagal

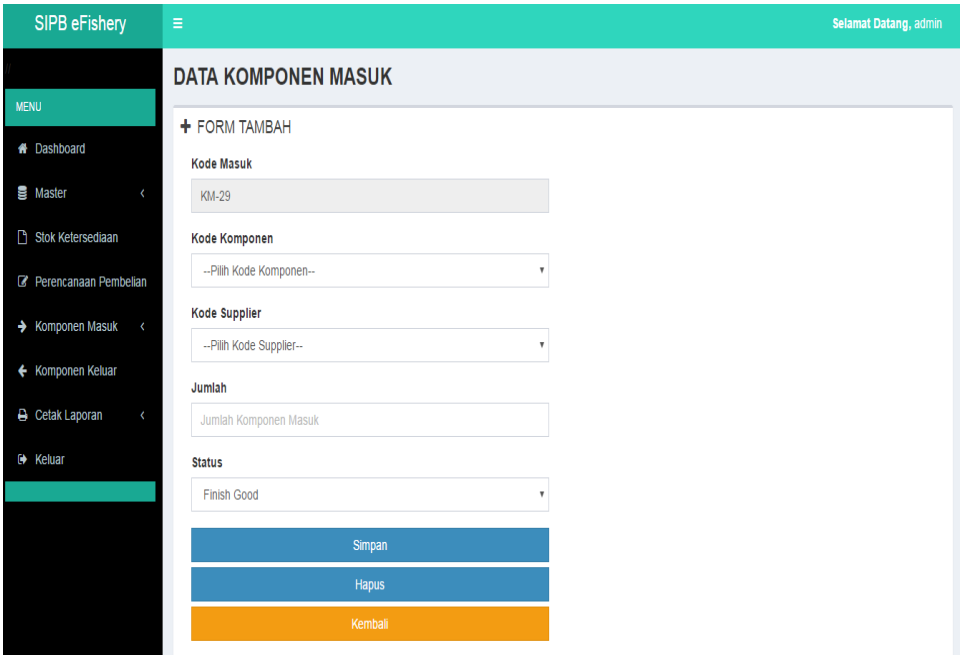
Gambar 4.24. Implementasi Antar Muka Login



Gambar 4.25. Implementasi Antar Muka Perencanaan Pembelian



Gambar 4.26. Implementasi Antar Muka Komponen Masuk



Gambar 4.27. Implementasi Antar Muka Komponen Keluar

