

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

### 4.1 Kebutuhan Sistem

Sebelum mengimplementasikan dan menjalankan aplikasi Sistem Informasi Pengelolaan *Food Court* terlebih dahulu diperlukan komponen-komponen utama komputer yang mendukung setiap proses. Komponen-komponen tersebut adalah *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak).

#### 4.1.1 Kebutuhan Perangkat Lunak

Keberadaan perangkat lunak adalah selalu menyertai perangkat keras (*hardware*). Hanya saja tidak semua perangkat lunak muncul untuk dibahas. Hal ini tergantung pada perkembangan teknologi perangkat lunak itu sendiri. Secara fungsinya, perangkat lunak dapat dibagi menjadi tiga, yaitu sistem *software*, *programming language* dan *application software* (Sutabri, 2004).

##### a. Kebutuhan Minimum *Client*

Untuk menjalankan aplikasi ini sebagai *client* membutuhkan komputer dengan spesifikasi minimum.

1. *Processor Intel Pentium IV*
2. *Memory* dengan RAM 512 MB
3. *Smart Card* dan *Smart Card Reader*

##### b. Kebutuhan minimum *server*

Untuk menjalankan aplikasi ini sebagai *server* membutuhkan komputer dengan spesifikasi minimum.

1. *Processor Intel Pentium IV*

2. *Memory* dengan RAM 1 GB

3. *Harddisk* 80 Gb atau lebih

#### 4.1.2 Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat lunak adalah komponen non fisik yang digunakan untuk membuat sistem komputer dapat berjalan dan melakukan tugasnya. Perangkat Lunak (*software*) merupakan data elektronik yang disimpan sedemikian rupa oleh komputer itu sendiri, data yang disimpan ini dapat berupa program atau instruksi yang akan dijalankan oleh perintah, maupun catatan-catatan yang diperlukan oleh komputer untuk menjalankan perintah yang dijalankannya. Untuk mencapai keinginannya tersebut dirancanglah suatu susunan logika, logika yang disusun ini diolah melalui perangkat lunak, yang disebut juga dengan program beserta data-data yang diolahnya. Pengelolahan pada *software* ini melibatkan beberapa hal, diantaranya adalah sistem operasi, program, dan data. *Software* ini mengatur sedemikian rupa sehingga logika yang ada dapat di mengerti oleh mesin komputer (Heroes, 2010).

##### a. Kebutuhan Minimum *Client*

Untuk menjalankan aplikasi ini sebagai *client* membutuhkan komputer dengan spesifikasi minimum.

1. *Processor Intel Pentium IV*

2. *Memory* dengan RAM 512 MB

3. *Smart Card* dan *Smart Card Reader*

4. 10/100 Mbps *Ethernet Network Interface Card*.

b. Kebutuhan minimum *server*

Untuk menjalankan aplikasi ini sebagai *server* membutuhkan komputer dengan spesifikasi minimum.

1. *Processor Intel Pentium IV*
2. *Memory* dengan RAM 1 GB
3. *Harddisk* 80 Gb atau lebih
4. 10/100 Mbps *Ethernet Network Interface Card*.

#### 4.2 Pembuatan dan Implementasi Program

Program atau aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *Visual Basic .Net 2005* dan *database Microsoft SQL Server 2005*. Alasan penggunaan *Visual Basic .Net 2005* sebagai bahasa pemrograman adalah karena VB bersifat gratis, mudah dipelajari, mudah digunakan, mudah diimplementasikan, serta keamanannya cukup baik. Aplikasi ini juga menggunakan *Microsoft SQL Server 2005* untuk keperluan basis datanya. *Microsoft SQL Server* dipilih sebagai aplikasi basis data dikarenakan kemudahannya untuk digunakan, cepat secara kinerja *query*, dan mencukupi untuk kebutuhan *database* perusahaan-perusahaan skala menengah kecil.

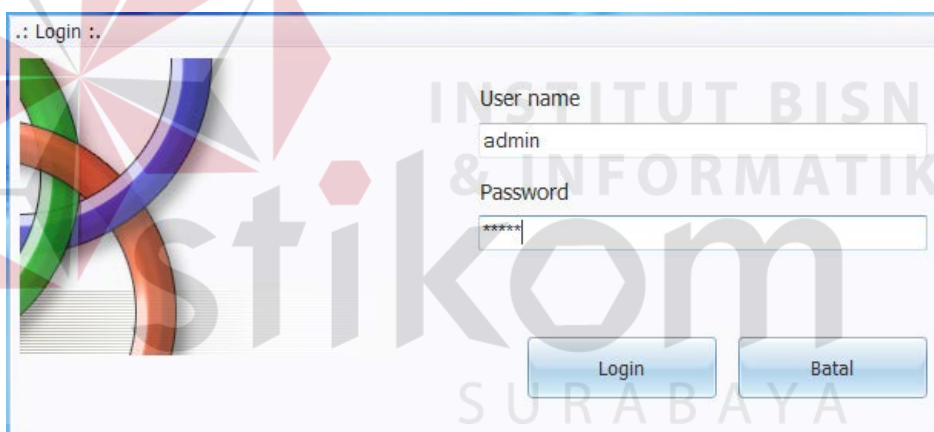
Setelah kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak telah terpenuhi, maka tahap selanjutnya adalah melakukan implementasi sistem yang telah dibuat. Program pengendalian kegiatan ini terdiri dari empat halaman utama, yaitu halaman *admin food court*, Penyewa, dan Terminal. Penjelasan implementasi sistem dalam bab ini merupakan contoh dari hak akses *user*.

### 4.3 Implementasi sistem

Pada bagian implementasi sistem ini akan dijelaskan mengenai penggunaan dari sistem informasi *food court* pada pusat perbelanjaan Smart Surabaya yang dibuat. Penjelasan evaluasi dan aplikasi yang dibuat meliputi tampilan aplikasi, fungsi kontrol dalam aplikasi, serta cara penggunaannya.

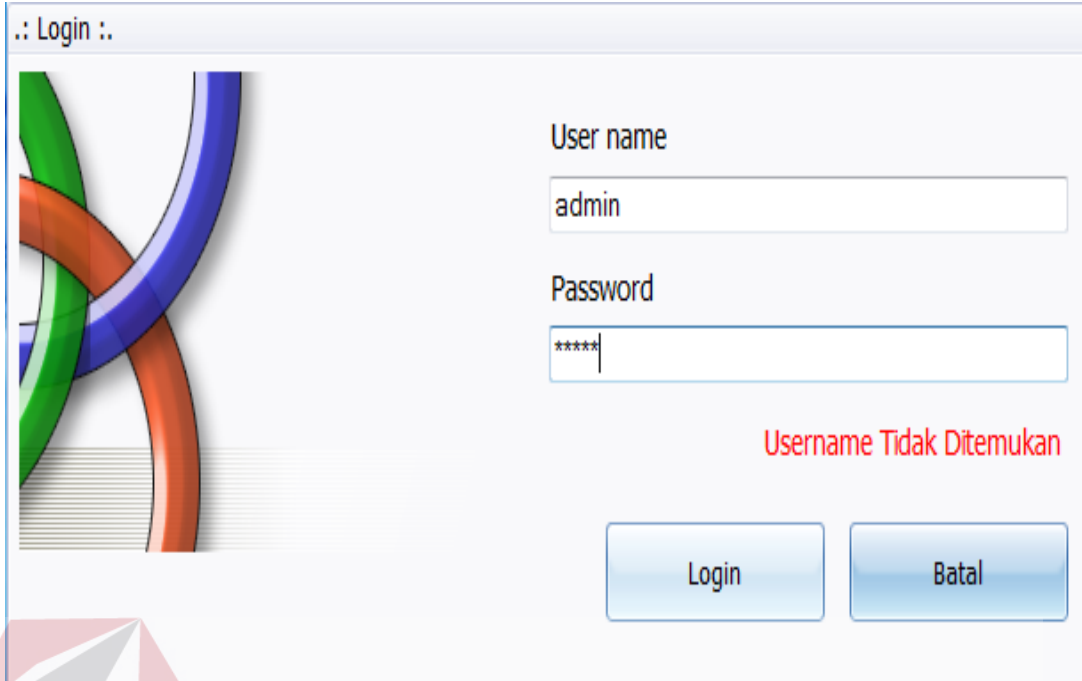
#### 4.3.1 Tampilan Halaman *Login*

Halaman *login* adalah halaman yang pertama kali akan ditampilkan ketika membuka sistem informasi pengelolaan *food court*. *User* harus memasukkan Kode, kata kunci pada halaman *login* agar bisa masuk dalam sistem informasi pengelolaan *food court*. Halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Tampilan *Login*

Pada saat *login* sistem memeriksa apakah *username* dan *password* salah atau tidak terisi. Jika *username* atau *password* salah atau tidak terisi, maka sistem akan memberikan pesan konfirmasi pada halaman baru yang dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Pesan Tidak Berhasil Memasuki Sistem

#### 4.3.2 Tampilan Halaman *Home* Level Admin

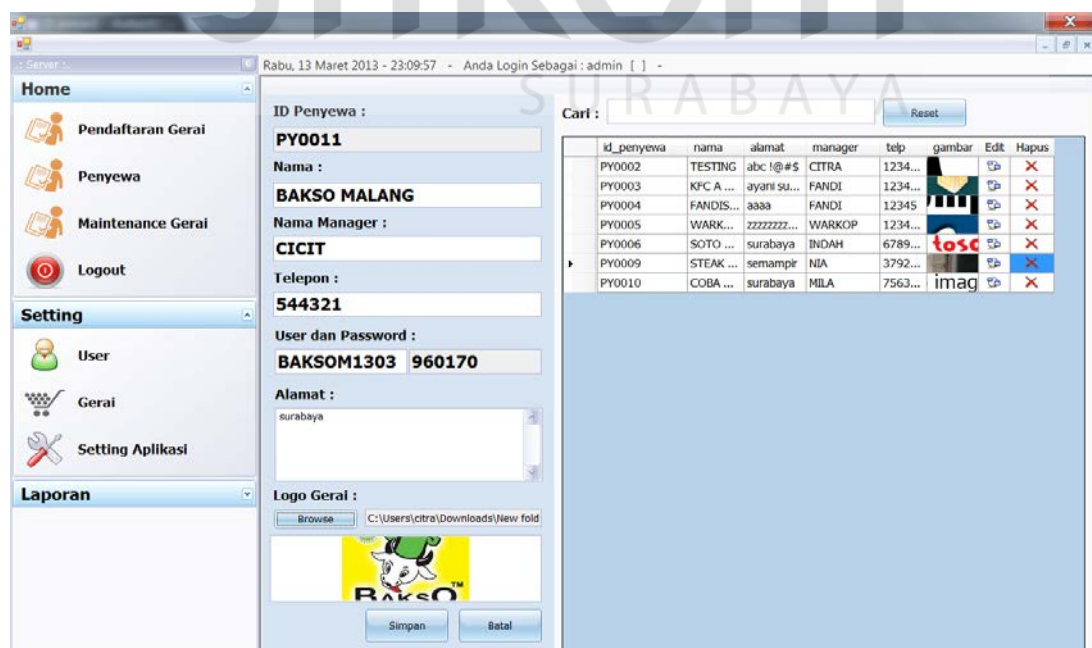
Tampilan halaman *home* merupakan tampilan untuk masuk ke menu sistem jika berhasil melakukan *login*. Pada tampilan ini terdapat terdapat menu–menu yang dapat dipilih untuk melakukan proses selanjutnya sesuai hak akses yang dimiliki. Pada saat *login* sistem memeriksa apakah *username* dan *password* sudah benar, jika sudah maka akan muncul tampilan *home* sesuai hak akses.

Pada Gambar 4.3 sistem menampilkan halaman *home* level admin yang memiliki menu untuk *home* (Pendaftaran Gerai, Penyewa, *Maintenance* Gerai dan *Logout*), *Setting* (*User*, Gerai, *Setting* Aplikasi), dan Laporan (Lap.Pendapatan, Lap.Sewa, Lap.*Top Up*, Lap.Gerai, Lap,*Member*, Lap.Mak Laris, dan Lap.Min Laris).

Gambar 4.3 Tampilan *Home* Level Admin

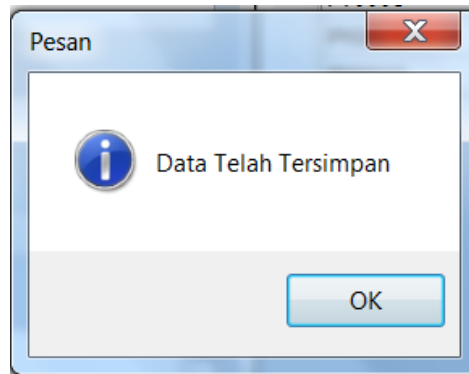
### 4.3.3 Tampilan Halaman *Home* Master Penyewa

Tampilan ini bertujuan untuk memasukkan data penyewa pada saat melakukan registrasi sewa gerai. Untuk tampilan master penyewa dapat dilihat pada Gambar 4.4.



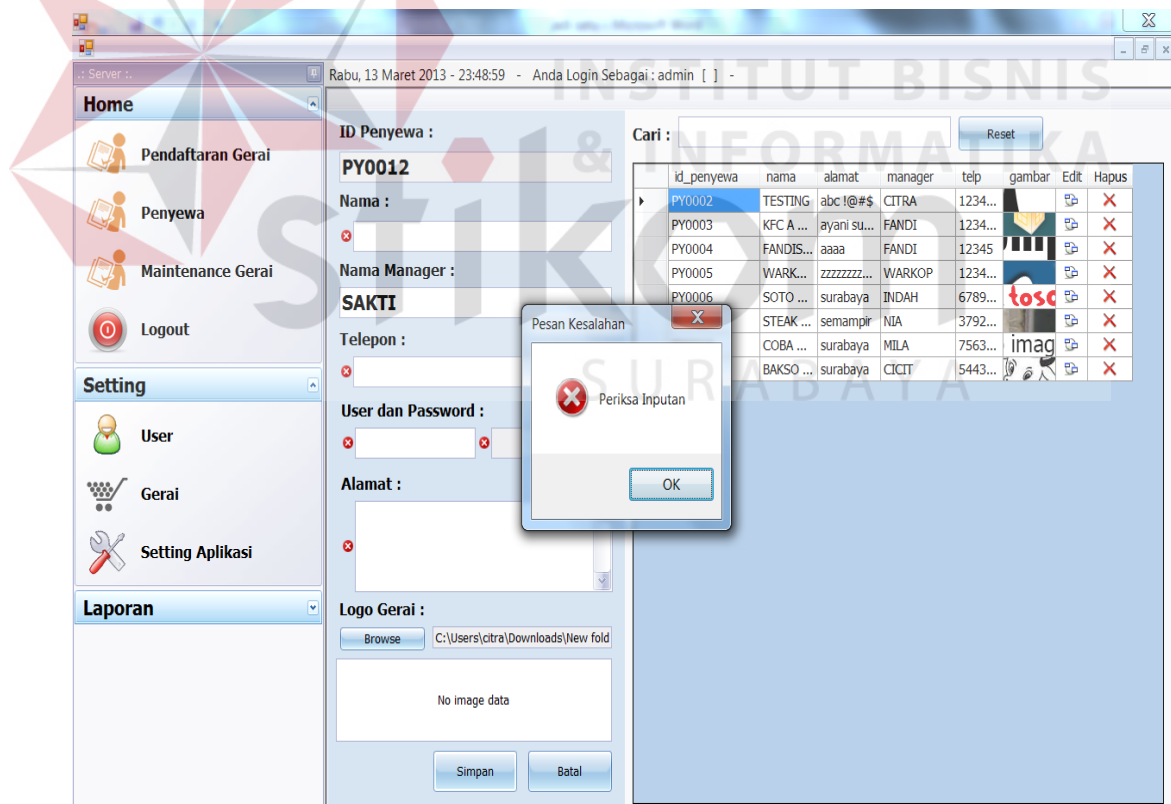
Gambar 4.4 Tampilan Master Penyewa

Setelah data lengkap terisi pengguna menekan tombol Simpan dan akan muncul pesan seperti pada Gambar 4.5.



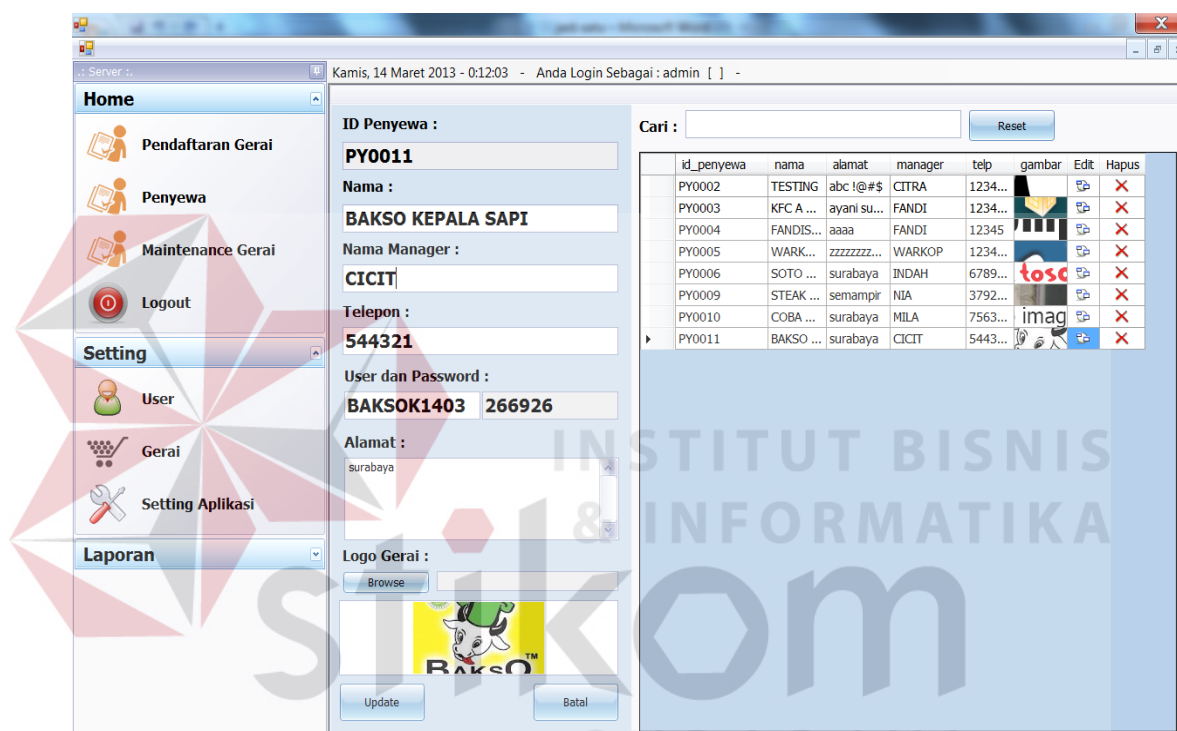
Gambar 4.5 Pesan Data Telah Tersimpan

Gambar 4.6 adalah gambar di mana pengguna tidak mengisi data secara lengkap, maka pengguna akan mendapat *message box* "Periksa Inputan".



Gambar 4.6 Pesan Periksa Input-an

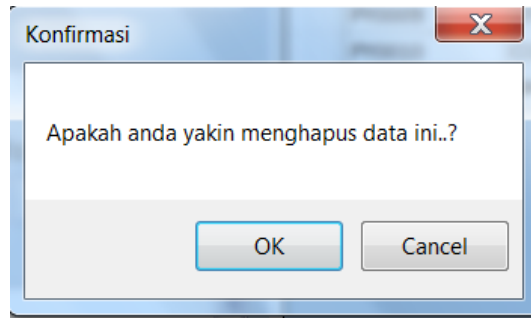
Jika pengguna menekan *icon* edit pada tampilan halaman data master penyewa, sistem akan menampilkan data penyewa yang telah dimasukkan sebelumnya dan menggantinya dengan data terbaru penyewa. Data akan ter-*update* setelah pengguna menekan tombol “*Update*”. Tampilan edit *user* dapat dilihat pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7 Tampilan Edit Data Penyewa

ketika terjadi kesalahan dalam mengisi data penyewa, admin dapat menghapus data penyewa yang tidak digunakan. Sebelum menghapus sistem akan menanyakan apakah yakin data akan dihapus. Gambar 4.8 akan menunjukkan tampilan halaman hapus data.

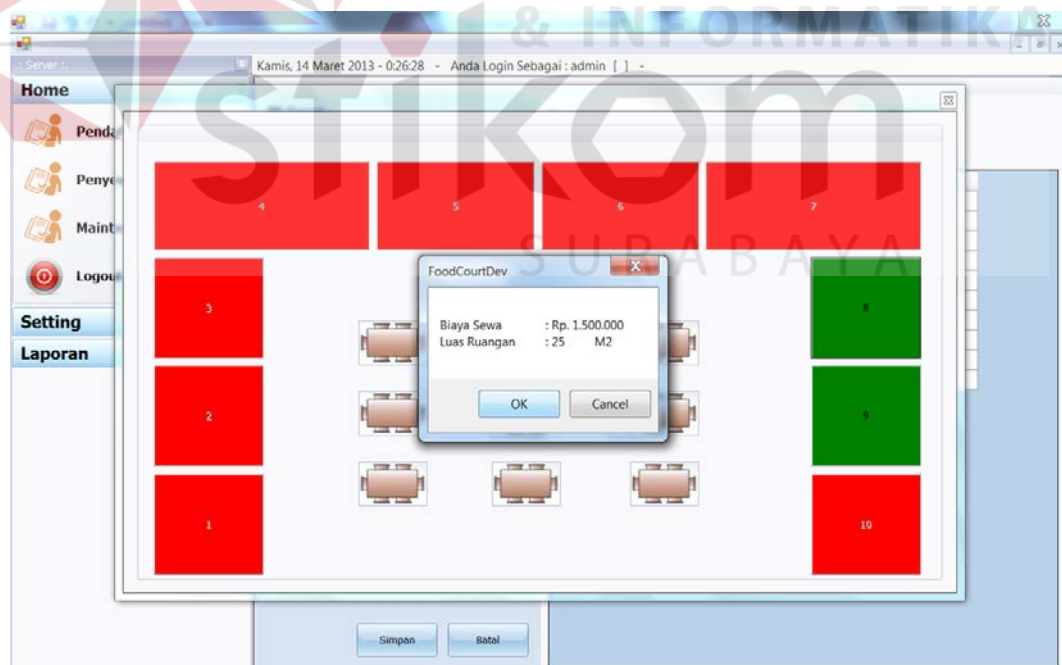




Gambar 4.8 Tampilan Hapus Data Penyewa

#### 4.3.4 Tampilan Halaman Pemilihan Gerai

Tampilan ini bertujuan untuk pemilihan gerai setelah penyewa mengisi data penyewa pada admin. Gerai warna hijau adalah gerai yang belum diisi, sedangkan gerai berwarna merah adalah gerai yang sudah terisi. Sistem juga akan menampilkan biaya sewa dan luas gerai untuk memudahkan penyewa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 Tampilan Halaman Pemilihan Gerai

Setelah memilih gerai, admin memasukkan “id penyewa” untuk mengetahui penyewa yang akan menyewa gerai seperti pada Gambar 4.10.

Cari :

	id_penyewa	nama	alamat	manager	telp	gambar
▶	PY0002	TESTING	abc !@#\$	CITRA	1234...	
	PY0003	KFC A ...	ayani su...	FANDI	1234...	
	PY0004	FANDIS...	aaaa	FANDI	12345	
	PY0005	WARK...	zzzzzzz...	WARKOP	1234...	
	PY0006	SOTO ...	surabaya	INDAH	6789...	
	PY0009	STEAK ...	semampir	NIA	3792...	
	PY0010	COBA ...	surabaya	MILA	7563...	
	PY0011	BAKSO ...	surabaya	CICIT	5443...	

Gambar 4.10 Tampilan Daftar Penyewa

Data akan tersimpan setelah admin menekan *button* Simpan dan akan terdaftar dalam gerai terdaftar. Tampilan akan terlihat seperti pada Gambar 4.11.

Kamis, 14 Maret 2013 - 21:15:58 - Anda Login Sebagai: admin [ ]

Home

- Pendaftaran Geral
- Penyewa
- Maintenance Geral
- Logout
- Setting
- Laporan

ID Geral : **G000009**

Cari :

ID Penyewa : **PY0011**

Gerai Terdaftar :

Biaya Sewa : **1500000**

id_gerai	b_sewa	ukuran	status	id_split	id_gabung
▶ G000001	1500000	25	Y		
G000002	1500000	25	Y		
G000003	1500000	25	Y		
G000004	2500000	40	Y		
G000005	2000000	35	Y		
G000006	2000000	35	Y		
G000010	1500000	25	Y		

Gambar 4.11 Tampilan Data Gerai

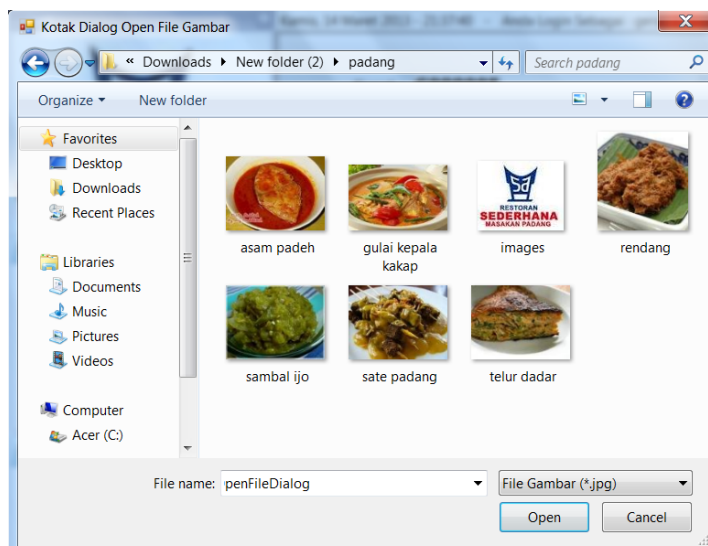
### 4.3.5 Tampilan Halaman Master Menu

Tampilan pada Gambar 4.12 ini bertujuan untuk memasukkan data menu makanan dan minuman pada master menu dalam level gerai. Dalam halaman ini terdapat dua *radio button* promo dan jenis menu. Promo bertujuan untuk memberikan harga promo atau tidak, sedangkan jenis menu bertujuan untuk menentukan yang dimasukkan jenis menu makanan atau minuman.

id_menu	nama	harga	stok	gambar	promo	har
G0000050...	ASAM P...	10000	951		N	500
G0000050...	ES TEH...	2500	993		N	200
G0000050...	GULAI ...	15000	975		N	0
G0000050...	RENDA...	10000	-3		N	0
G0000050...	SATE P...	5000	0		N	0
G0000050...	ES JER...	5000	10		N	0
G0000050...	ES KEL...	7000	16		N	0

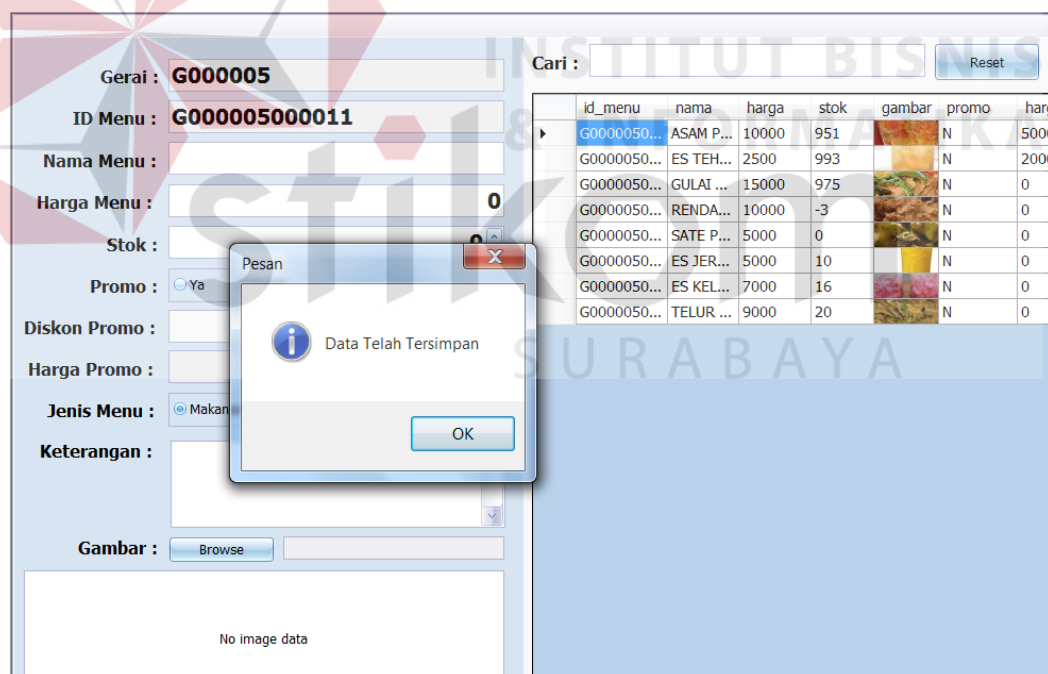
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Master Menu

Pada pilihan gambar dalam tampilan halaman master menu terdapat *button browser* untuk mencari di mana *file* gambar di simpan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.13.



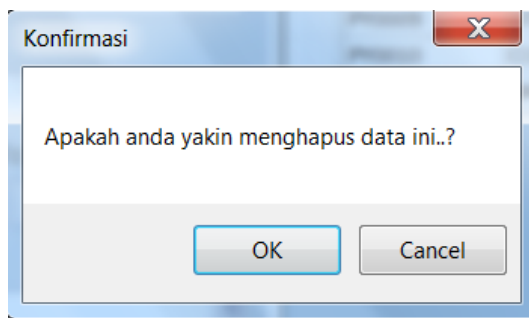
Gambar 4.13 Tampilan Menu *Upload* Gambar Menu

Setelah menekan *button* Simpan, akan muncul pesan data tersimpan dan data akan terlampir dalam daftar menu seperti pada Gambar 4.14.



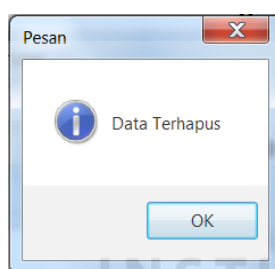
Gambar 4.14 Tampilan Data Tersimpan

Ketika terjadi kesalahan dalam memasukkan data, pengguna bisa melakukan penghapusan data. Sebelum menghapus, sistem akan menanyakan apakah yakin bahwa data akan dihapus seperti yang terlihat pada Gambar 4.15.



Gambar 4.15 Tampilan Menghapus Data Menu

Setelah yakin menghapus data, pengguna menekan *button* 'ok' dan data akan terhapus. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.16.



Gambar 4.16 Tampilan Data Terhapus

#### 4.3.6 Tampilan Halaman Master Registrasi Pembeli

Tampilan ini bertujuan untuk pendaftaran member pembeli yang ingin melakukan transaksi di *Smart food court*. Sebelum memasukkan data, pastikan *smart card reader* terhubung dengan komputer. *Smart card* akan secara otomatis terdeteksi jika didekatkan dengan *smart card reader*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.17.

Kamis, 14 Maret 2013 - 22:28:20 - Anda Login Sebagai : kartu [ ] -

**Home**

- Top up
- Registrasi
- Profil
- Logout

Laporan

- Laporan Transaksi

**ID Kartu :** 53 00 DB CF

**ID Pembeli :** P2013314004

**Nama :** INDAH

**Alamat :** JAKARTA

**Telepon :** 7654321

**Jumlah Top Up :** 100.000 **Biaya :** 5.000

Seratus Ribu Rupiah

**Cari :**

id_kart	saldo	biaya	denda	id_pen	tangga	ket	nama	Update
13 ...	62500	4500	0	P20...	10/1...		TEST	<input type="button" value="Update"/>
13 ...	70000	4500	0	P20...	11/1...		MEN...	<input type="button" value="Update"/>
A3 ...	103...	5000	0	P20...	09/0...	kart...	CIT...	<input type="button" value="Update"/>
A3 ...	0	5000	5000	P20...	12/1...	hilang	CIT...	<input type="button" value="Update"/>

Smart Card Reader : Connected

Gambar 4.17 Tampilan Registrasi Pembeli

Data akan tersimpan setelah pengguna menekan *button* Simpan seperti pada Gambar 4.18.

**ID Kartu :** 53 00 DB CF

**ID Pembeli :** P2013314004

**Nama :** INDAH

**Alamat :** JAKARTA

**Telepon :** 7654321

**Jumlah Top Up :** 100.000

Seratus Ribu Rupiah

**Cari :**

id_kart	saldo	biaya	denda	id_pen	tangga	ket	nama	Update
13 ...	62500	4500	0	P20...	10/1...		TEST	<input type="button" value="Update"/>
13 ...	70000	4500	0	P20...	11/1...		MEN...	<input type="button" value="Update"/>
A3 ...	103...	5000	0	P20...	09/0...	kart...	CIT...	<input type="button" value="Update"/>
A3 ...	0	5000	5000	P20...	12/1...	hilang	CIT...	<input type="button" value="Update"/>

**Pesan**

Data Telah Tersimpan

Gambar 4.18 Tampilan Data Tesimpan

### 4.3.7 Tampilan Halaman Transaksi Penjualan

Tampilan transaksi penjualan ini untuk ditampilkan pada pembeli. Pada Gambar 4.19 tampilan menu berdasarkan 10 besar menu terlaris. Pembeli hanya menekan gambar satu kali dan menekan *button* pesan jika ingin memesan. Daftar pesanan akan terlihat pada sisi kanan halaman.

Jika sudah selesai dengan pesanan, pembeli bisa menekan *button* Bayar dan akan langsung menuju halaman pembayaran. Pembayaran dilakukan menggunakan *smart card*. Saldo yang ada di dalam *smart card* akan otomatis terpotong pada saat melakukan pembayaran. Tampilan pembayaran dapat dilihat pada Gambar 4.20.

The screenshot shows a web application interface for a restaurant. The main content area displays a grid of food items with placeholder text 'No image data'. Below the grid, there is a section for 'GULAI KEPALA KAKAP' with a quantity of 1 and a price of Rp. 15.000, and a 'Pesan' button. On the right side, there is a 'PESANAN' table with the following data:

No	Nama	Jumlah	Harga	Hapus
1	ASAM PADEH	1	10000	X
2	GULAI KEPALA KAKAP	1	15000	X
3	ES KELAPA MUDA	2	7000	X

Below the table, the total amount is displayed as 'Total : Rp. 39.000'. At the bottom right, there are buttons for 'Baru' and 'Bayar'.

Gambar 4.19 Tampilan Halaman Transaksi Penjualan



<b>Saldo :</b>	<input type="text" value="95.000"/>
<b>Jumlah :</b>	<input type="text" value="39.000"/>
<b>PPn :</b>	<input type="text" value="3.900"/>
<b>Grand Total :</b>	<input type="text" value="42.900"/>
<b>Bayar :</b>	<input type="text" value="42.900"/>
<b>Sisa :</b>	<input type="text" value="52.100"/>

Gambar 4.20 Tampilan Halaman Pembayaran

Dengan menekan *button* Simpan, data pembayaran akan tersimpan dan sistem akan mengeluarkan struk sebagai tanda bukti pembayaran untuk pembeli.

Tampilan struk ditunjukkan pada Gambar 4.21.

TESTING

gerai

---

Nama	Jumlah	Harga	Subtotal
ASAM PADEH	1	10.000	10.000
GULAI KEPA	1	15.000	15.000
ES KELAPA	2	7.000	14.000

Total : Rp. 39.000  
 Ppn 10% : Rp. 3.900  
 G. Total : Rp. 42.900

Terima Kasih

=====

3 item, 15/03/2013 0:09  
 B5300DBCF1503201300954

Gambar 4.21 Tampilan Struk



#### 4.3.8 Tampilan Halaman Laporan Pendapatan *Food Court*

Tampilan ini bertujuan untuk mengetahui hasil pendapatan *food court* dari biaya sewa gerai atau dari biaya kartu pada saat pembeli registrasi. Tampilan daftar pendapatan *food court* ditunjukkan pada Gambar 4.22.

Home  
Setting  
Laporan

- Lap. Pendapatan
- Lap. Sewa
- Lap. Top Up
- Lap. Gerai
- Lap. Member
- Lap. Mak Laris
- Lap. Min Laris

Mulai Tanggal : 01/01/2013  
Sampai dg Tanggal : 15/03/2013  
Cetak Tampilkan

Total Pendapatan : 103.010.000

Pendapatan Sewa

id_detil_si	id_penyev	tanggal	periode	b_sewa	bulan_ke	status	id_sewa
42	PY0003	10/02/...	022013	1500000	1	LUNAS	SW220...
43	PY0003	10/02/...	032013	1500000	2	LUNAS	SW220...
44	PY0003	10/02/...	042013	1500000	3	LUNAS	SW220...
45	PY0003	10/02/...	052013	1500000	4	LUNAS	SW220...
46	PY0003	10/02/...	062013	1500000	5	LUNAS	SW220...
47	PY0003	10/02/...	072013	1500000	6	LUNAS	SW220...
48	PY0003	10/02/...	082013	1500000	7	LUNAS	SW220...
49	PY0003	10/02/...	092013	1500000	8	LUNAS	SW220...
50	PY0003	10/02/...	102013	1500000	9	LUNAS	SW220...
51	PY0003	10/02/...	112013	1500000	10	LUNAS	SW220...
52	PY0003	10/02/...	122013	1500000	11	LUNAS	SW220...
53	PY0003	10/02/...	012014	1500000	12	LUNAS	SW220...
54	PY0003	10/02/...	022014	1500000	13	LUNAS	SW220...
57	PY0003	20/02/...	032014	1500000	14	LUNAS	SW220...
58	PY0004	21/02/...	022013	2500000	1	LUNAS	SW220...
59	PY0004	21/02/...	032013	2500000	2	LUNAS	SW220...
71	PY0005	21/02/...	022013	1500000	1	LUNAS	SW220...
72	PY0005	21/02/...	022013	1500000	2	LUNAS	SW220...

Total Pendapatan Sewa : 103.000.000

Pendapatan Kartu

id_kartu	saldo	biaya	denda	id_pembeli	tanggal	ket
53 00 D...	52100	5000	0	P201331...	14/03/20...	
A3 C2 D...	103000	5000	0	P201211...	09/02/20...	kartu pen...

Total Pendapatan Kartu : 10.000

Gambar 4.22 Tampilan Daftar Pendapatan *Food Court*

Pengguna dapat mencetak laporan pendapatan tersebut apabila pengguna membutuhkan dalam bentuk *hardcopy*. Gambar 4.23 adalah hasil cetak dari daftar pendapatan *food court*.

<b>Laporan Pendapatan Food Court</b>			
Tanggal: 01 Januari 2013 s/d 15 Maret 2013			
<b>Biaya Kartu</b>		<b>Sewa Gerai</b>	
No	ID Pembeli	Biaya	Denda
1	P2013314004	5.000,00	0,00
2	P20121108003	5.000,00	0,00
<b>Grand Total :</b>		10.000,00	0,00
No	ID Penyewa	Nama	Jumlah
1	PY0003	KFCA YANI	21.000.000
2	PY0004	FANDISET	12.500.000
3	PY0005	WARKOPEN	19.500.000
4	PY0006	SOTO AYAM	19.500.000
5	PY0009	STEAKNSH	19.500.000
6	PY0010	COBA GERA	8.000.000
7	PY0011	BAKSO KEP.	3.000.000
<b>Grand Total:</b>			103.000.000
Biaya Kartu: Rp.		10.000	
Sewa Gerai: Rp.		103.000.000	
<b>Jumlah Pendapatan: Rp.</b>		<b>103.010.000</b>	

Gambar 4.23 Tampilan Cetak Pendapatan *Food Court*

#### 4.3.9 Tampilan Halaman Laporan Gerai

Tampilan ini bertujuan untuk mengetahui hasil pendapatan gerai dari transaksi sehari-hari dan pendapatan lain dari pembatalan pesanan. Tampilan daftar pendapatan gerai ditunjukkan pada Gambar 4.24.

Mulai Tanggal : 01/01/2013  
Sampai dg Tanggal : 15/03/2013

Total Pendapatan : 361.900

Pendapatan Gerai

id_pembayaran	tgl	total	ppn	grand_total
BA3C2DCCF15...	15/03/2013 0...	29000	2900	42900
BA3C2DCCF04...	04/03/2013 2...	25000	2500	27500
BA3C2DCCF04...	04/03/2013 2...	12500	1250	13750
BA3C2DCCF11...	11/03/2013 1...	62500	6250	68750
BA3C2DCCF11...	11/03/2013 1...	27500	2750	30250
BA3C2DCCF14...	14/02/2013 2...	5000	500	5500
BA3C2DCCF14...	14/02/2013 2...	2500	250	2750
BA3C2DCCF14...	14/02/2013 2...	20000	2000	22000
BA3C2DCCF21...	21/02/2013 1...	5000	500	5500
BA3E9D0CF12...	12/01/2013 2...	15000	1500	16500
BA3E9D0CF12...	12/01/2013 2...	20000	2000	22000
BA3E9D0CF13...	13/01/2013 1...	5000	500	5500
BA3E9D0CF13...	13/01/2013 1...	65000	6500	71500

Total Pendapatan Gerai : 334.400

id_pembayaran	tgl	Jumlah
BA3E9D0CF130120131938...	13/01/2013 19:38	5500
BA3E9D0CF130120131946...	13/01/2013 19:46	22000

Total Pendapatan Lain : 27.500

Gambar 4.24 Tampilan Daftar Laporan Pendapatan Gerai

Pengguna dapat mencetak laporan pendapatan tersebut apabila pengguna membutuhkan dalam bentuk *hardcopy*. Gambar 4.23 adalah hasil cetak dari daftar pendapatan gerai.

**Laporan Pendapatan Gerai TESTING**  
Tanggal: 01 Januari 2013 s/d 15 Maret 2013

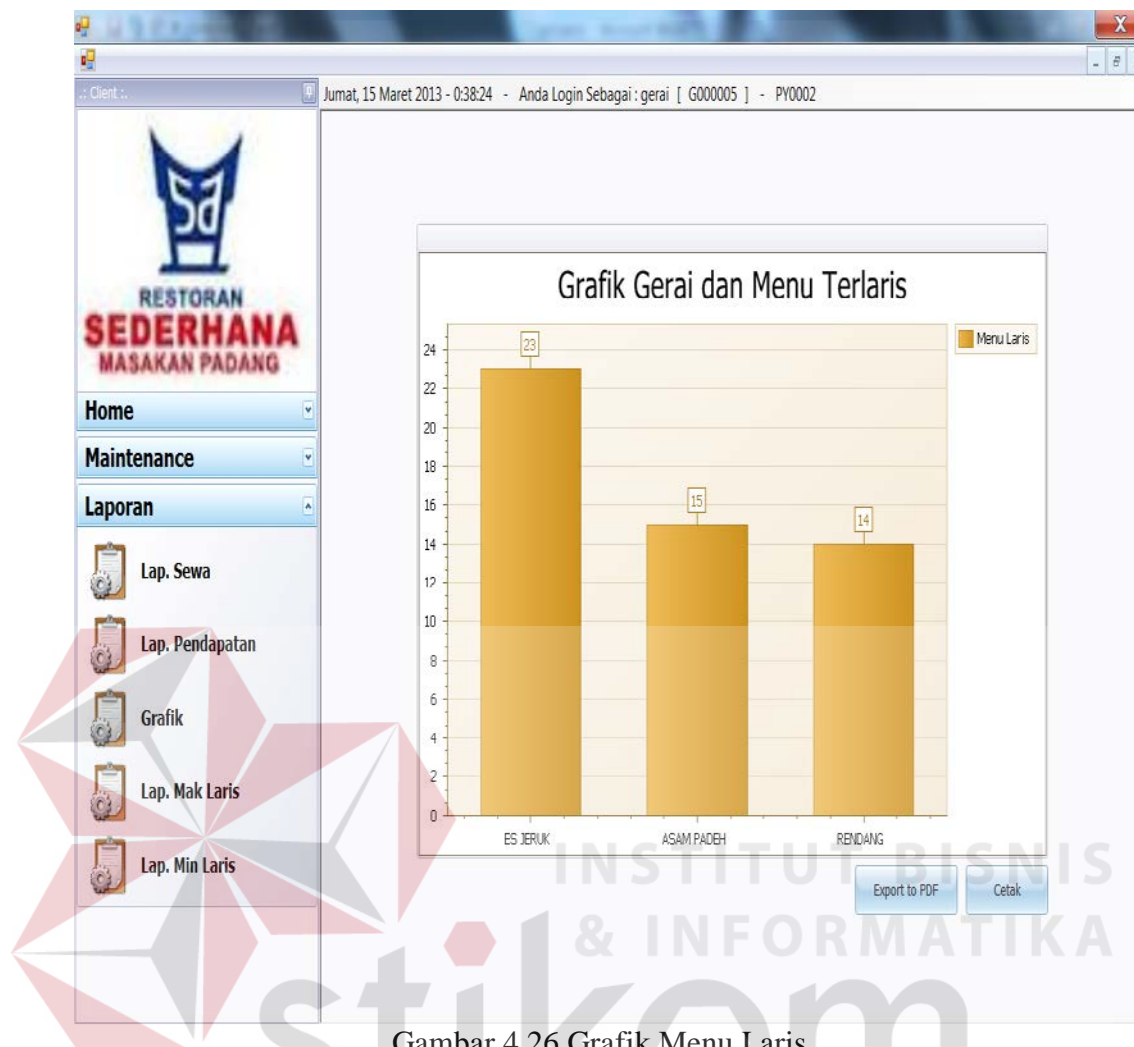
Omzet Gerai		
No	Tanggal	Jumlah
1	12 Januari 2013	16.500
2	13 Januari 2013	22.000
3	14 Februari 2013	27.500
4	21 Februari 2013	33.000
5	04 Maret 2013	60.500
6	11 Maret 2013	129.250
7	15 Maret 2013	172.150
<b>Grand Total:</b>		356.400

Pendapatan Lain		
No	Tanggal	Jumlah
1	13 Januari 2013	5.500
<b>Grand Total</b>		27.500

Pendapatan Omzet : Rp. 334.400  
Pendapatan Lain : Rp. 27.500  
Jumlah Pendapatan : Rp. 361.900

Gambar 4.25 Tampilan Cetak Laporan Pendapatan Gerai  
Laporan selain dalam bentuk tabel, laporan juga ada dalam bentuk grafik.

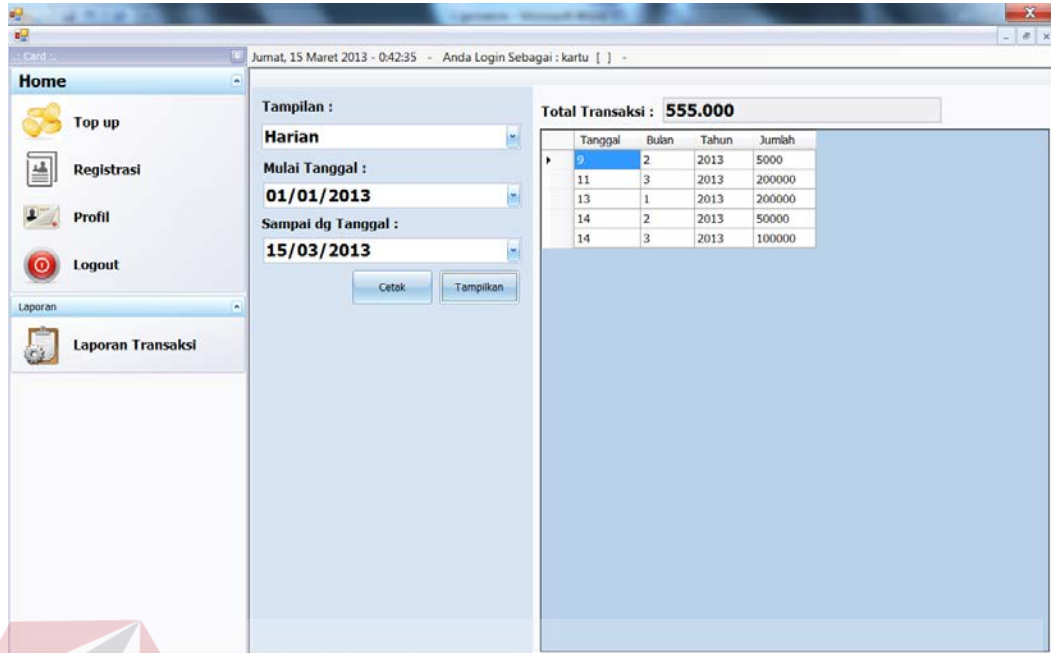
Gambar 4.26 adalah tampilan grafik menu laris.



Gambar 4.26 Grafik Menu Laris

#### 4.3.10 Tampilan Halaman Laporan Terminal

Tampilan halaman laporan terminal ini adalah hasil laporan pada saat pembeli melakukan registrasi dan pengisian ulang saldo (*top up*). Tampilan bisa disesuaikan berdasarkan hari, bulan atau tahun. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.27.



Gambar 4.27 Tampilan Daftar Laporan Transaksi Terminal

Gambar 4.28 adalah hasil cetak dari daftar laporan transaksi terminal.

**Laporan Transaksi Top up Kartu**  
 Tanggal: 01 Januari 2013 s/d 15 Maret 2013

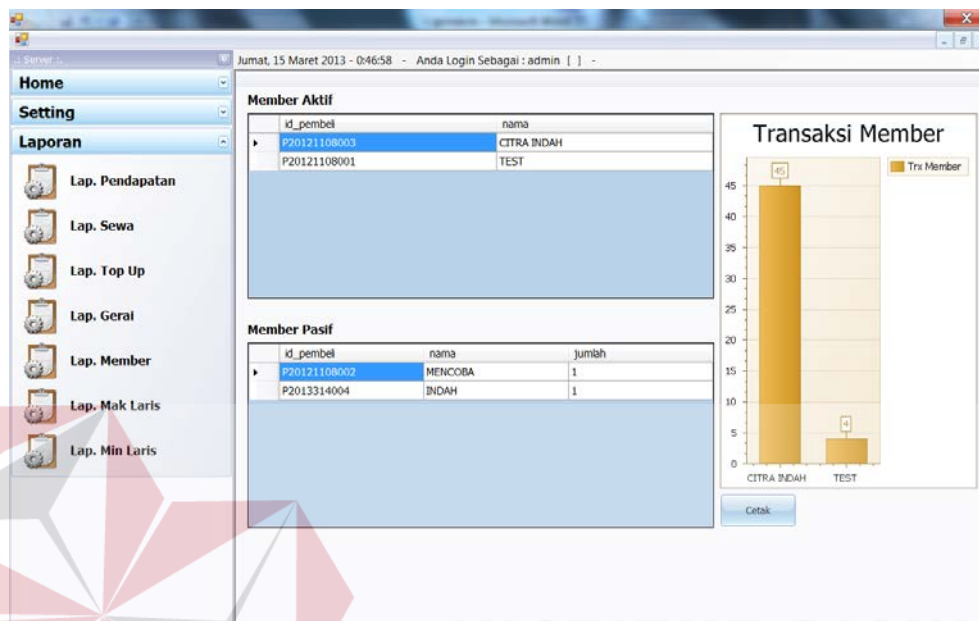
No	Tanggal	Id Kartu	Jumlah
1	14 Maret 2013	53 00 DB CF	100.000
2	09 Februari 2013	A 3 C2 DC CF	5.000
3	11 Maret 2013	A 3 C2 DC CF	200.000
4	14 Februari 2013	A 3 C2 DC CF	50.000
5	13 Januari 2013	A 3 E9 DB CF	200.000
<b>Jumlah Total :</b>			<b>Rp 555.000</b>

Gambar 4.28 Tampilan Cetak Laporan Transaksi Terminal

### 4.3.11 Tampilan Halaman Laporan *Member*

Gambar 4.29 di bawah ini menunjukkan laporan *member* aktif dan pasif.

Tampilan ini juga menunjukkan grafik pada sisi kanan halaman.



Gambar 4.29 Tampilan Laporan *Member*

## 4.4 Implementasi Sistem

Untuk memastikan bahwa sistem telah dibuat sesuai dengan kebutuhan atau tujuan yang diharapkan maka dilakukan beberapa uji coba. Uji coba meliputi pengujian terhadap fitur dasar aplikasi, uji coba perhitungan dan uji coba *validasi* pengguna terhadap aplikasi dengan menggunakan *black box testing*.

### a. Hasil Uji Coba *Form Login*

Proses ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan proses *input-an* data yang dapat dilakukan melalui aplikasi seperti terlihat pada proses *login* dilakukan dengan cara memasukkan kode dan Kata kunci. Berdasarkan kode dan Kata kunci ini akan diketahui *priviledges login* masing-masing pengguna yaitu sebagai admin *food court*, gerai dan kartu. Data *login* yang digunakan terlihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Data *Login*

<b>Nama Field</b>	<b>Data-1</b>	<b>Data-2</b>	<b>Data-3</b>
Kode	Admin	Gerai	Kartu
Kata kunci	admin	gerai	kartu

Untuk melihat tabel hasil uji coba data *login* dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil Uji Coba Data *Login*

<b>Uji Coba ID</b>	<b>Tujuan</b>	<b>Input</b>	<b>Output Diharapkan</b>	<b>Output Sistem</b>
1	Deskripsi Kode, kata kunci yang <i>valid</i>	Memasukkan data 1 (satu), 2 (dua), dan 3 (tiga) seperti pada Tabel 4.1	Akan muncul <i>form</i> utama	Sukses
2	Deskripsi Kode, kata kunci yang tidak <i>valid</i>	Memasukkan data <i>username = ga'ga'al, password = l'o'g'i'n.</i>	Muncul pesan " <i>username tidak ditemukan</i> "	Sukses

b. Hasil Uji Coba *Form User*

Proses ini bertujuan untuk memberi hak akses kepada *user*. Data yang digunakan terlihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Data Pengguna

<b>Nama Field</b>	<b>Data-1</b>	<b>Data-2</b>	<b>Data-3</b>	<b>Data-4</b>
Kode	Gerai	citra	Indah	kurnia
Kata Kunci	Gerai	530117	null	775962
Kelompok	Admin Gerai	Penjualan	Penjualan	Penjualan
Nama	Citra	null	Indah	Kurnia
Telp	085655246002	085655246002	085655246002	null

Hasil uji coba data pengguna dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Data Pengguna

<b>Uji Coba ID</b>	<b>Tujuan</b>	<b>Input</b>	<b>Output Diharapkan</b>	<b>Output Sistem</b>
1	Deskripsi data pengguna <i>valid</i>	Memasukkan data 1 (satu) seperti pada Tabel 4.3	Akan muncul pesan penambahan pengguna berhasil	Sukses
2	Deskripsi pengguna yang tidak <i>valid</i>	Memasukkan data 2 (dua) seperti pada Tabel 4.3	Akan muncul pesan penambahan data pengguna tidak berhasil	a. Muncul tanda seru (!)
3	Deskripsi pengguna yang tidak <i>valid</i>	Memasukkan data 3 (tiga) seperti pada Tabel 4.3	Akan muncul pesan penambahan data pengguna tidak berhasil	a. Muncul tanda seru (!) b. Muncul tanda seru (!)
4	Deskripsi pengguna yang tidak <i>valid</i>	Memasukkan data 4 (empat) seperti pada Tabel 4.3	Akan muncul pesan penambahan data pengguna berhasil	a. Muncul tanda seru (!)

c. Hasil Uji Coba *Form* Transaksi Penjualan

Pada proses ini bertujuan untuk mengetahui apakah transaksi penjualan berhasil atau tidak. Uji coba data transaksi penjualan dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Data Transaksi Penjualan

<b>Uji Coba ID</b>	<b>Tujuan</b>	<b>Input</b>	<b>Output Diharapkan</b>	<b>Output Sistem</b>
1	Deskripsi penjualan	Memilih menu yang akan dipesan	Akan muncul <i>list</i> pesanan	Sukses



Tabel 4.5 Lanjutan

Uji Coba ID	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Output Sistem
2	Menghapus pesanan	klik tanda silang (x) pada <i>list</i> pesanan	Pesanan akan terhapus	Sukses
3	Deskripsi bayar	Klik bayar pada <i>form</i> penjualan	Akan muncul <i>form</i> pembayaran	Sukses
4	Deskripsi simpan pada <i>form</i> pembayaran	Klik simpan	Akan muncul pesan "Data Telah Tersimpan"	Sukses
5	Deskripsi pesanan selesai	Klik <i>Ok</i>	Akan muncul struk	Sukses

d. Hasil Uji Coba *Form* Master Penyewa

Proses ini bertujuan untuk mengetahui data penyewa yang akan menyewa gerai pada *food court*. Hasil uji coba dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Data Penyewa

Uji Coba ID	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Output Sistem
1	Deskripsi kegiatan yang <i>valid</i>	Memasukan data yang dibutuhkan lengkap.	Akan muncul pesan perubahan atau penyimpanan data kegiatan berhasil	Sukses
2	Deskripsi kegiatan yang tidak <i>valid</i>	Data yang dimasukkan tidak lengkap atau data tidak <i>valid</i>	Akan muncul pesan perubahan atau penyimpanan data kegiatan tidak berhasil	Sukses
3	Menghapus data	Klik hapus pada <i>form</i>	Akan muncul pernyataan mengenai hapus data	Sukses

Tabel 4.6 Lanjutan

<b>Uji Coba ID</b>	<b>Tujuan</b>	<b>Input</b>	<b>Output Diharapkan</b>	<b>Output Sistem</b>
4	<i>Upload</i>	Dokumen atau foto	Akan muncul foto	Sukses

e. Hasil Uji Coba *Form* Laporan Pendapatan Level Gerai

Proses ini bertujuan untuk *view* laporan pendapatan level gerai sesuai tanggal transaksi, laporan kegiatan disediakan dalam bentuk grafik. Uji coba data kegiatan dapat dilihat pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7 Hasil Uji Coba *Form* Data Pendapatan

<b>Uji Coba ID</b>	<b>Tujuan</b>	<b>Input</b>	<b>Output Diharapkan</b>	<b>Output Sistem</b>
1	Deskripsi tampilkan laporan	Memilih tanggal	Akan muncul laporan berupa <i>list</i> pendapatan sesuai tanggal	Sukses
2	Deskripsi cetak laporan	Memilih tanggal	Akan muncul hasil cetak laporan	Sukses