

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

4.1 Implementasi Sistem (Konstruksi Sistem)

Berdasarkan hasil analisis dan perancangan sistem pada bab sebelumnya, maka dapat dinyatakan bahwa sistem berjalan pada arsitektur *desktop* aplikasi dikarenakan toko tidak memiliki cabang dan hanya memerlukan sistem untuk digunakan dalam lingkungan *internal*. Disamping itu pemilik toko juga mengalami kesulitan dalam pengadaan komputer yang akan digunakan sebagai *database server* untuk aplikasi yang akan digunakan dan belum adanya dokumentasi terstruktur mengenai data – data penjualan dan pembelian.

4.1.1 Kebutuhan Sistem

Tahap implementasi sistem adalah tahap yang mengubah hasil analisis dan perancangan ke dalam bahasa pemrograman yang dimengerti oleh komputer sehingga menghasilkan aplikasi. Adapun kebutuhan sistem terhadap perangkat keras dan perangkat lunak supaya bisa berjalan dengan baik adalah sebagai berikut:

a. Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras merupakan komponen peralatan fisik yang membentuk suatu sistem komputer terstruktur, serta peralatan-peralatan lain yang mendukung komputer dalam menjalankan fungsinya. Hardware yang digunakan harus memiliki spesifikasi dan kinerja yang baik, sehingga sistem yang akan dijalankan oleh komputer bisa berjalan tanpa ada suatu masalah. Kebutuhan hardware adalah sebagai berikut :

- B. a. Dual Core Processor 2.60 GHz, 512K Cache, 400 MHz FSB
- C. b. 2 Gygabytes RAM
- D. c. Kapasitas bebas (free space) pada harddisk 20 Gb
- E. d. Monitor, Keyboard dan Mouse

B. Kebutuhan Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak atau *software* berikut adalah suatu program yang diperlukan untuk membangun aplikasi penjualan pakaian. Tentunya *software* ini memiliki fungsi masing-masing, mulai dari *tools* untuk perancangan *document* dan *system flow* sampai dengan *tools* untuk pembuatan sistem itu sendiri. Adapun *software* tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Sistem operasi menggunakan Microsoft Windows® 7
- b. Microsoft Visio® 2013 untuk membuat rancangan document dan system flow
- c. Power Designer® 6 untuk membuat Context Diagram dan DFD
- d. Power Designer® 6 untuk membuat ERD (CDM - PDM)
- e. SQL Server Management Studio untuk membuat database sistem
- f. Microsoft Visio® 2013 untuk membuat desain interface desktop
- g. Microsoft Visual Studio 2010 untuk membuat aplikasi
- h. Microsoft Visual Studio 2010 untuk menjalankan aplikasi

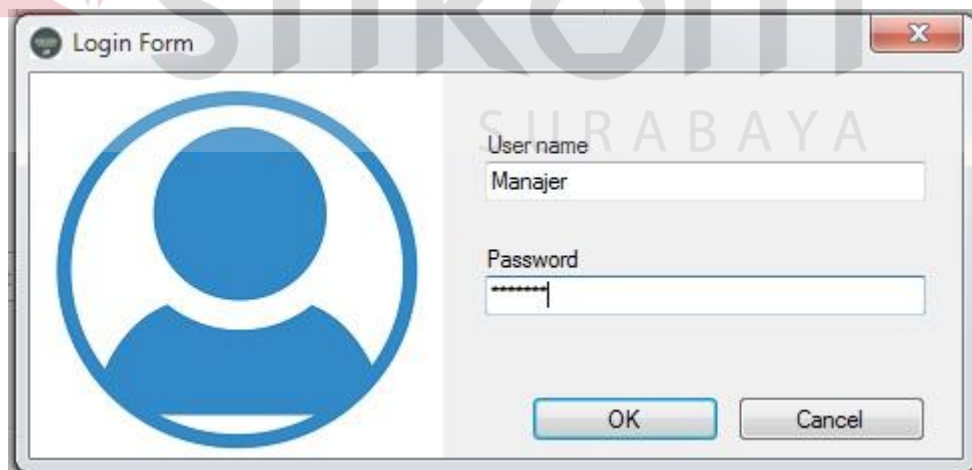
4.1.2 Hasil Implementasi Sistem

Setelah semua komponen komputer yang mendukung proses sistem selesai diinstal, maka proses selanjutnya adalah implementasi atau penerapan

sistem. Implementasi sistem ini merupakan aplikasi penjualan pakaian. *Form* awal yang akan tampil dalam sistem ketika dijalankan adalah *form* login, sebagai *form* keamanan bagi pengguna yang berhak untuk mengaksesnya.

A. *Form Login*

Form login merupakan form yang pertama kali muncul ketika pengguna akan menggunakan aplikasi penjualan pakaian ini. *Form* ini berguna untuk menentukan hak akses dari pengguna yang akan menggunakan aplikasi penjualan pakaian. Pada aplikasi ini, terdapat dua hak akses yaitu pengguna bagian penjualan dan pembelian (kasir) dan pengguna manajer (pemilik). Cara menggunakan *form login* yaitu, pengguna hanya perlu memasukkan *username* dan *password* sebagai autentifikasi *login*. setelah pengguna memasukkan *username* dan *password*, pengguna hanya perlu menekan enter maka sistem akan melakukan *login*. Tampilan dari dari *form Login* dapat dilihat pada gambar 4.1.

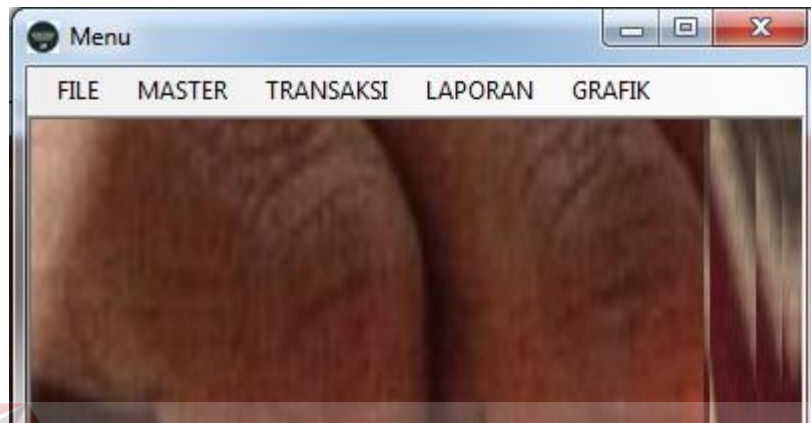


Gambar 4.1 *Form Login*

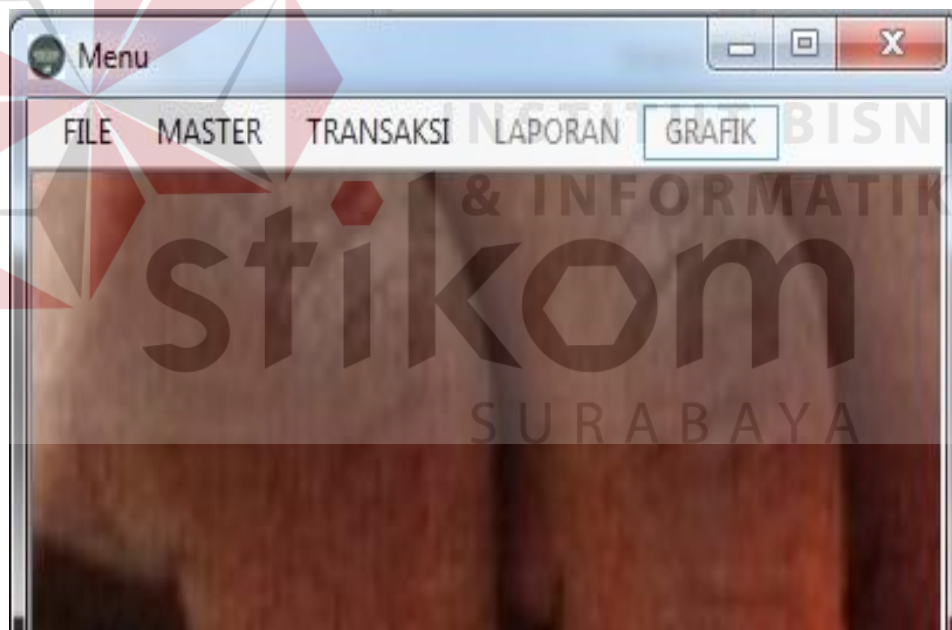
B. *Form Utama*

Form utama ini berisi *form-form* yang bisa digunakan oleh pengguna yaitu *form master*, *form* transaksi, *form* laporan dan *form grafik*. Untuk pengguna kasir tidak

dapat melihat isi dari *form* laporan dan *grafik*. Sedangkan pengguna manajer bisa melihat isi dari semua *form* yang ada pada form utama.



Gambar 4.2 *Form* Utama Dengan Pengguna Manajer



Gambar 4.3 *Form* Utama Dengan Pengguna Kasir

C. Form Master Pakaian

Form master pakaian digunakan untuk menambah data pakaian yang siap dijual pada toko. Cara mengisi *form*-nya yaitu dengan cara klik tombol “tambah data pakaian” dan mengisi *combo box* dari model pakaian, jenis kain, ukuran,

warna, stok serta mengisi harga pakaian yang akan dijual. Klik tombol “simpan data pakaian” untuk melakukan penyimpanan pakaian baru. Tampilan *form master* pakaian dapat dilihat pada gambar 4.4.

The screenshot shows a software window titled "Master Pakaian". It contains several input fields and a table. The input fields are: No. (P-0012), Model Pakaian (Chino), Jenis Kain (Celana), Ukuran (32), Warna (Hitam), Harga (Rp. 175000), and Stok (2). Below these fields are four buttons: "Tambah Data Pakaian", "Simpan Data Pakaian", "Ubah Data Pakaian", and "Batal". At the bottom is a table with 8 columns: No_Pakaian, Model_Pakaian, Jenis_Kain, Ukuran, Warna, Harga, and Stok. The table contains 11 rows of data.

No_Pakaian	Model_Pakaian	Jenis_Kain	Ukuran	Warna	Harga	Stok
P-0005	Polo T-Shirt	Baju	M	Putih	125000	8
P-0006	Jeans	Celana	31	Hitam	175000	9
P-0007	Kemeja	Baju	L	Putih	130000	6
P-0008	Polo T-Shirt	Baju	XL	Merah	125000	9
P-0009	Chino	Celana	31	Hitam	175000	7
P-0010	Jogger	Celana	32	Hitam	175000	10
P-0011	Chino	Celana	32	Merah	175000	12

Gambar 4.4 *Form Master Pakaian*

D. Form Master Kain

Form master kain digunakan untuk mengisi data kain untuk pakaian pada toko. Cara mengisi formnya yaitu dengan cara klik tombol “tambah data kain” dan mengisi kolom “jenis kain”. Klik tombol “simpan data kain” untuk melakukan penyimpanan data kain baru. Tampilan *form master* kain dapat dilihat pada gambar 4.5.

No_Kain	Jenis_Kain
K-0001	Baju
K-0002	Celana
K-0003	Jaket
K-0004	Kemeja
*	

Gambar 4.5 Form Master Kain

E. Form Master Pelanggan

Form master pelanggan digunakan untuk mengisi data pelanggan pada database. Cara mengisi formnya yaitu dengan melakukan klik tombol “tambah data pelanggan” kemudian mengisi kolom nama pelanggan, alamat, nomor telepon dan memilih jenis kelamin di sebelah kiri dari halaman form master pelanggan. Untuk menyimpan data pelanggan, dilakukan klik tombol “simpan data pelanggan”. Tampilan *form master* pelanggan dapat dilihat pada gambar 4.6.

No_Pelanggan	Nama_Pelanggan	Alamat	No_Telp	Jenis_Kelamin
PE-0001	Helko Prasetyo	Manukan Mulyo	121212	Laki - laki
PE-0002	Hilmy N.R.	Pucukan Banyu...	81000002	Laki - laki
PE-0003	Asdi A.Fildananto	Pinggir e Tropodo	82364582	Laki - laki
PE-0004	Reffi Z.	Pare Sore	8654808	Laki - laki
PE-0005	Marina Kusuma ...	Pinggir e Giant	8258793	Laki - laki
PE-0006	Metta	Pindah pindah	84587423	Perempuan
PE-0007	Pandu Prawira N...	Jombang gak tau...	869457158	Laki - laki
PE-0008	Robby Cahyadi S...	Semolowaru Inda...	813546789	Laki - laki

Gambar 4.6 Form Master Pelanggan

F. Form Master Supplier

Form master supplier digunakan untuk mengisi data *supplier* pada *database*. Cara mengisi *form*-nya yaitu dengan melakukan klik tombol “tambah data supplier” kemudian mengisi nama supplier, alamat, dan no.telp pada text box di sebelah kiri. Untuk menyimpan data *supplier*, dilakukan klik tombol “simpan data supplier”. Tampilan *form master supplier* dapat dilihat pada gambar 4.7.

No_Supplier	Nama_Supplier	Alamat	No_Telp
SPL-0001	Rumah Mode	Jl.Setiabudi No.4...	0222035498
SPL-0002	Arena Experience	Jl.IR H Juanda 2...	0222506444
*			

Gambar 4.7 Form Master Supplier

G. Form Penjualan

Form penjualan digunakan oleh bagian kasir dan manajer untuk melakukan penjualan pakaian. Untuk melakukan penjualan, pengguna memilih pakaian terlebih dahulu dengan memasukkan detail penjualan. Pada *form* detail penjualan, dilakukan mengisi pakaian dengan cara menambah pakaian pada tombol lihat detail pakaian. Pengguna dapat menyimpan data penjualan terlebih dahulu dan kembali pada *form* penjualan. Kemudian pengguna mengisi nama pelanggan dengan cara klik tombol lihat detail pelanggan yang nantinya akan diarahkan ke *form* pelanggan. Pengguna akan memilih pelanggan dan kembali ke *form* penjualan. Untuk menyimpan data penjualan, dilakukan klik tombol “simpan data”. Tampilan *form* penjualan, penjualan memilih pakaian dan *form* penjualan memilih pelanggan dapat dilihat pada gambar 4.8, gambar 4.9, dan gambar 4.10.

The screenshot shows a software window titled "Penjualan". It contains several input fields and buttons:

- No.:** PJ-0035 (with "Masukkan Detail Penjualan" button)
- No. Pelanggan:** PE-0007 (with "Lihat Detail Pelanggan" button)
- Nama Pelanggan:** Pandu Prawira Negara
- Alamat:** Jombang gak tau pindah
- Jumlah:** 1
- Total Harga:** Rp. 125000
- Tgl Jual:** 11/07/2016
- Nama Petugas:** Farid Lopes
- Buttons: "Simpan Data", "Ubah Data Penjualan", "Batal"

On the right, there is a table for selecting clothing items:

NO_RAK	MODEL_PAKAIAN	JENIS_KAIN	UKURAN	WARNA	JUMLAH
RK-0001	Polo T-Shirt	Baju	XL	Merah	9
RK-0004	Polo T-Shirt	Baju	S	Putih	7
RK-0002	Polo T-Shirt	Baju	M	Putih	10
RK-0003	Kemeja	Baju	L	Putih	9

At the bottom, there is a summary table:

NO_PENJUALAN	NO_PELANGGAN	NAMA_PELANGG	ALAMAT	JUMLAH	TOTAL_HARGA	TGL_JUAL	NAMA_PETUGA
PJ-0001	PE-0001	Helko Prasetyo	Manukan Mulyo	1	175000	12/05/2015	Doddy Pratama ...
PJ-0002	PE-0003	Aedi A.Fildananto	Pinggir e Tropodo	13	1675000	15/05/2015	Doddy Pratama ...
PJ-0003	PE-0007	Pandu Prawira N...	Jombang gak tau...	3	375000	18/05/2015	Doddy Pratama ...
PJ-0004	PE-0006	Metta	Pindah pindah	1	125000	15/06/2015	Doddy Pratama ...
PJ-0005	PE-0004	Reffi Z.	Pare Sore	5	675000	18/06/2015	Doddy Pratama ...
PJ-0006	PE-0008	Robby Cahyadi S...	Semolowaru Inda...	5	640000	20/06/2015	Doddy Pratama ...
PJ-0007	PE-0004	Ruffi Z.	Pare Sore	1	175000	21/06/2016	Farid Lopes

Gambar 4.8 *Form* Penjualan

Detail Penjualan

No. Penjualan: PJ-0035
 No. Detail Penjualan: DJ-0045
 No. Pakaian: P-0002
 Model Pakaian: Polo T-Shirt
 Jenis Kain: Baju
 Ukuran: S
 Warna: Putih
 Harga: Rp. 125000
 Jumlah: 1
 Total Harga: Rp. 125000
 Tgl. Jual: 11/07/2016

NO_DETAIL_PEN.	NO_PAKAIAN	NO_PENJUALAN	MODEL_PAKAIAN	JENIS_KAIN	UKURAN	WARNA	HARGA	JUMLAH	TOTAL_HARGA	TGL_JUAL
DJ-0001	P-001	PJ-0005	Jaket	Baju	L	Biru	150000	2	300000	18/06/2015
DJ-0002	P-0002	PJ-0002	Polo T-Shirt	Baju	S	Putih	125000	10	1250000	15/05/2015
DJ-0003	P-0002	PJ-0002	Polo T-Shirt	Baju	S	Putih	125000	2	250000	15/05/2015
DJ-0004	P-0004	PJ-0002	Jeans	Celana	32	Biru	175000	1	175000	15/05/2015
DJ-0005	P-0002	PJ-0003	Polo T-Shirt	Baju	S	Putih	125000	3	375000	18/05/2015
DJ-0006	P-0008	PJ-0004	Polo T-Shirt	Baju	XL	Merah	125000	1	125000	15/06/2015
DJ-0007	P-0002	PJ-0005	Polo T-Shirt	Baju	S	Putih	125000	2	250000	18/06/2015

Gambar 4.9 Form Penjualan memilih pakaian

Detail Pelanggan

No_Pelanggan	Nama_Pelanggan	Alamat	No_Telp	Jenis_Kelamin
PE-0001	Helko Prasetyo	Manukan Mulyo	121212	Laki - laki
PE-0002	Hilmy N.R.	Pucukan Banyu...	81000002	Laki - laki
PE-0003	Asdi A.Fildananto	Pinggir e Tropodo	82364582	Laki - laki
PE-0004	Reffi Z.	Pare Sore	8654808	Laki - laki
PE-0005	Marina Kusuma ...	Pinggir e Giant	8258793	Laki - laki
PE-0006	Metta	Pindah pindah	84587423	Perempuan
PE-0007	Pandu Prawira N...	Jombang gak tau...	869457158	Laki - laki
PE-0008	Robby Cahyadi S...	Semolowaru Inda...	813546789	Laki - laki
PE-0009	vbri pradana sap...	disini aja	81254645	Laki - laki

Gambar 4.10 Form Penjualan memilih pelanggan

H. Form Pembelian

Form pembelian digunakan untuk menambah data pembelian pakaian pada database. Cara mengisi form-nya yaitu dengan melakukan klik tombol “tambah data pembelian” kemudian mengisi nama supplier, alamat, dan no.telp pada text box di sebelah kiri. Untuk menyimpan data supplier, dilakukan klik tombol “simpan data supplier”. Tampilan form pembelian, form pembelian pilih

pakaian, form pembelian pilih supplier dapat dilihat pada gambar 4.11, gambar 4.12, dan gambar 4.13.

NO_PEMBELIAN	NO_SUPPLIER	NAMA_SUPPLIER	ALAMAT	TOTAL_HARGA	JUMLAH	TGL_BELI	TGL_DATANG	NAMA_PETUGAS
PB-0001	0222035498	Rumah Mode	Jl. Setiabudi No. 4...	250000	2	01/01/2016	01/01/1900	Farid Lopes
PB-0002	022246687	The Summit	Jl. RE Martadinat...	7	1225000	01/01/1900	07/12/2016 11:09	Farid Lopes
PB-0003	0222035498	Rumah Mode	Jl. Setiabudi No. 4...	1225000	7	01/01/2016	01/01/1900	Farid Lopes
PB-0004	0222035498	Rumah Mode	Jl. Setiabudi No. 4...	1225000	7	01/01/2016	01/01/1900	Farid Lopes
PB-0005	0222035498	Rumah Mode	Jl. Setiabudi No. 4...	625000	5	01/01/2016	01/01/1900	Farid Lopes

Gambar 4.11 Form Pembelian

NO_DETAL_PEMI	NO_PEMBELIAN	NO_PAKAJAN	MODEL_PAKAJAN	JENIS_KAIN	UKURAN	WARNA	HARGA	JUMLAH	TOTAL_HARGA	TGL_BELI
DB-0001	PB-0001	P-0002	Polo T-Shirt	Baju	S	Putih	125000	2	250000	07/12/2016 0:23
DB-0002	PB-0002	P-0004	Jeans	Celana	32	Biru	175000	7	1225000	07/01/2016 0:33
DB-0003	PB-0003	P-0006	Jeans	Celana	31	Hitam	175000	7	1225000	07/02/2016 0:34
DB-0004	PB-0004	P-0009	Chino	Celana	31	Hitam	175000	7	1225000	07/03/2016 0:35
DB-0005	PB-0005	P-0003	Polo T-Shirt	Baju	S	Hitam	125000	5	625000	07/04/2016 0:36
DB-0006	PB-0006	P-0008	Polo T-Shirt	Baju	XL	Merah	125000	4	500000	06/02/2016 0:39
DB-0007	PB-0007	P-0005	Polo T-Shirt	Baju	M	Putih	125000	5	625000	06/08/2016 0:41

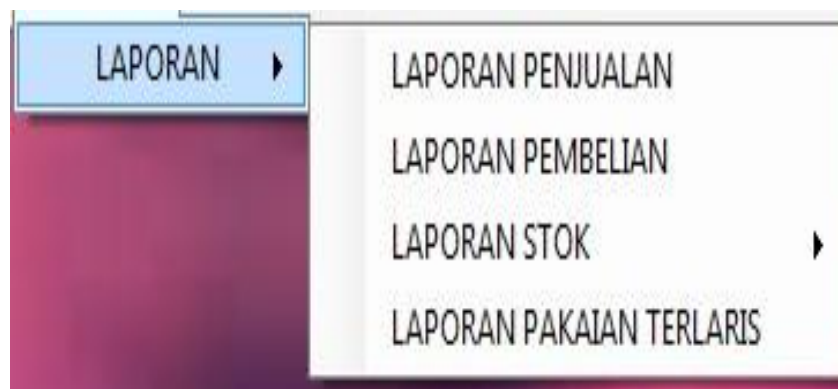
Gambar 4.12 Form Pembelian pilih pakaian

	NO_SUPPLIER	NAMA_SUPPLIER	ALAMAT	NO_TELP
▶	SPL-0001	Rumah Mode	Jl.Setiabudi No.4...	0222035498
	SPL-0002	Arena Experience	Jl.IR H Juanda 2...	0222506444
	SPL-0003	The Summit	Jl. RE Martadinat...	022246687
*				

Gambar 4.13 Form Pembelian pilih supplier

I. Form Laporan

Form laporan digunakan untuk melihat data transaksi yang telah terjadi pada toko. Laporan-laporan yang dapat dilihat yaitu laporan transaksi penjualan, transaksi pembelian, laporan stok dan laporan pakaian terlaris. Untuk tampilan pilihan laporan dan *form* hasil laporan dapat dilihat pada gambar 4.14 dan gambar 4.15.



Gambar 4.14 Form pilih laporan

11 Juli 2016

Laporan Penjualan Pakaian Denim Goods

Model Pakaian :	Chino	Warna :	Hitam	
Jenis Kain :	Celana	Harga :	Rp 175000,00	
Ukuran :	31			
DJ-0010	PJ-0007	Rp 175000,00	1	Rp 175000,00
Model Pakaian :	Jeans	Warna :	Biru	
Jenis Kain :	Celana	Harga :	Rp 175000,00	
Ukuran :	32			
DJ-0011	PJ-0008	Rp 175000,00	2	Rp 350000,00
DJ-0012	PJ-0009	Rp 175000,00	2	Rp 350000,00

DENIM GOODS
CUSTOM AND ALTER
Sewing Studio

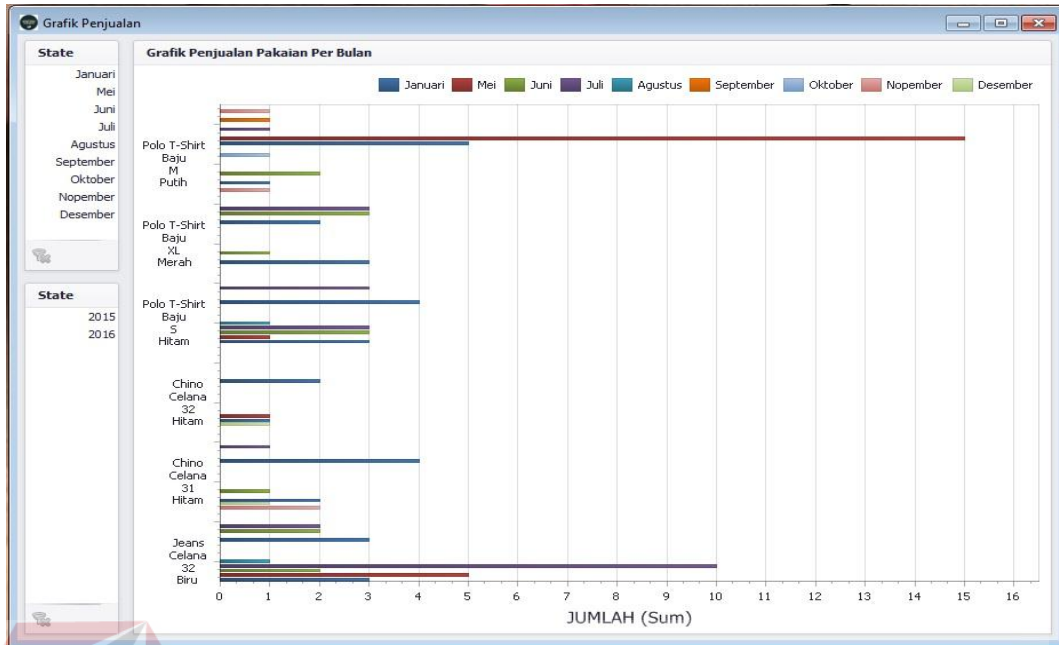
INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA

Page 1 of 1

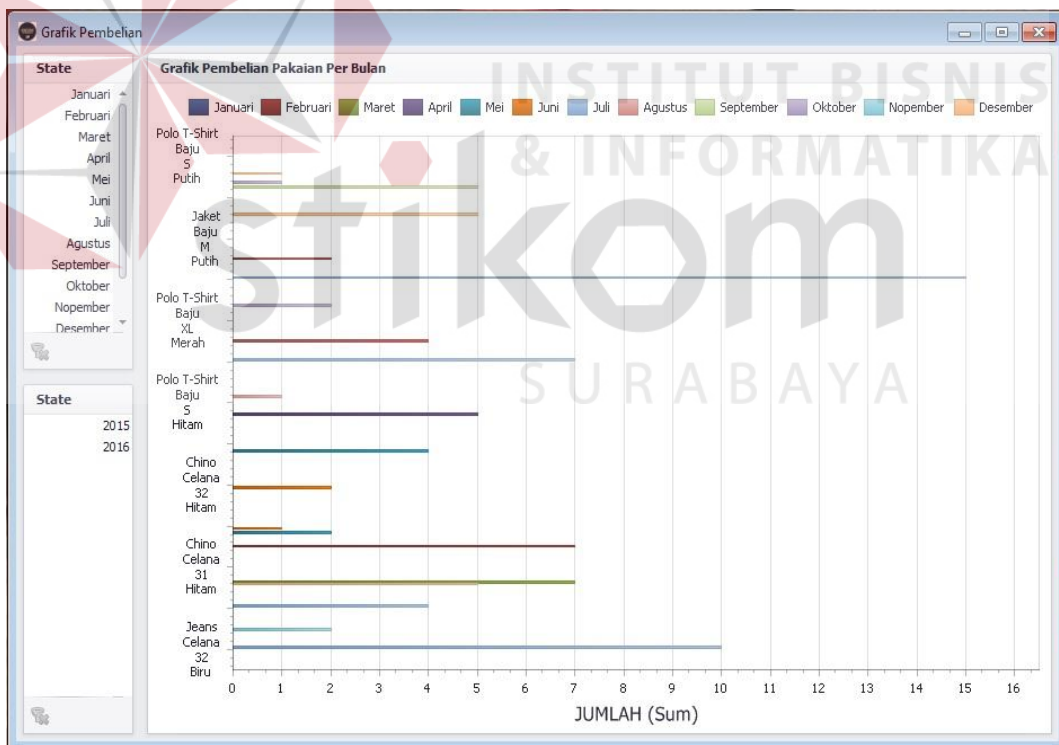
Gambar 4.15 *Form* hasil laporan

J. Form Grafik

Form grafik digunakan untuk melihat data transaksi yang telah terjadi pada toko. Cara melihat *form*-nya yaitu dengan melakukan klik tombol *form grafik* pada menu utama, maka pengguna akan diarahkan oleh sistem ke tampilan *form grafik*. Dimana isi dari *form grafik* yaitu *grafik* penjualan, *grafik* pembelian, *grafik* stok awal pakaian dan *grafik* stok akhir pakaian. Tampilan *form grafik* dapat dilihat pada gambar 4.16, gambar 4.17 dan gambar 4.18.



Gambar 4.16 Form Grafik Penjualan



Gambar 4.17 Form Grafik Pembelian



Gambar 4.18 Form Grafik Stok Awal dan Stok Akhir Pakaian

K. Form Mail

Form Mail digunakan oleh bagian penjualan untuk melakukan pengiriman pesan mengenai promo atau diskon melalui E-mail. Cara melihat form-nya yaitu dengan melakukan klik tombol *form mail* pada menu utama, maka pengguna akan diarahkan oleh sistem ke tampilan *form mail*. Tampilan *form mail* dapat dilihat pada gambar 4.19.

Gambar 4.19 *Form Mail*

4.2 Evaluasi Sistem (Pengujian Sistem)

Setelah melakukan perencanaan dan implementasi dari aplikasi penjualan pakaian, maka tahapan terakhir dalam penelitian ini adalah tahap evaluasi sistem. Tahapan evaluasi sistem yang dilakukan adalah melihat hasil uji coba sistem. Hasil uji coba sistem dilakukan untuk menguji kembali semua tahapan yang sudah dilakukan selama pengujian berlangsung apakah sudah sesuai dengan hasil yang diharapkan. Pembahasan hasil uji coba bertujuan untuk menarik kesimpulan terhadap hasil-hasil uji coba yang dilakukan terhadap sistem.

4.2.1 Hasil Uji Coba

Berdasarkan implementasi sistem yang sudah dibuat, maka tahap selanjutnya yaitu hasil uji coba. Hasil uji coba sistem dilakukan dengan menguji aplikasi per fungsi.

A Hasil Uji Coba Sistem

Uji coba yang dilakukan untuk menguji fungsionalitas dari aplikasi penjualan pakaian dilakukan dengan teknik *black box testing*. Tahapan evaluasi sistem dilakukan untuk menguji setiap fungsi-fungsi yang telah ditentukan sebelumnya sehingga aplikasi yang sudah dibuat sesuai dengan harapan awal dari pemecahan permasalahan yang ada pada toko Denim Goods Surabaya.

A1 Hasil Uji Coba *Login* Sistem

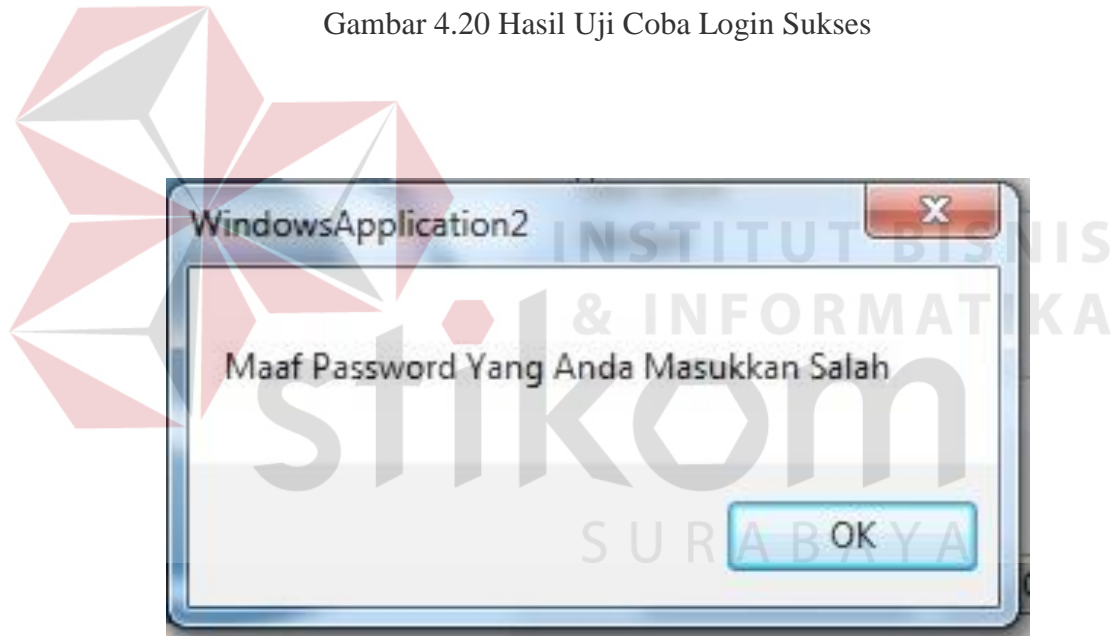
Login dilakukan pertama kali pada saat aplikasi digunakan oleh pengguna sebagai keabsahan dari *username* dan *password* dari pengguna. Apabila *username* dan *password* yang dimasukkan benar, maka pengguna dapat masuk ke menu utama aplikasi. Apabila *username* dan *password* yang dimasukkan salah, maka pengguna tidak dapat masuk kedalam aplikasi dan mendapat pemberitahuan “maaf, *username* dan *password* salah”. Dari sini sistem dapat memilah milah *username* dan *password* dari pengguna untuk dapat masuk ke masing-masing menu yang ditentukan oleh *username* dan *password*. Hasil uji coba sistem dapat dilihat pada table 4-1. Hasil uji coba *login* sistem. Pengguna berhasil *login* dapat dilihat pada Gambar 4.20, sedangkan untuk yang tidak berhasil *login* dapat dilihat pada Gambar 4.21.

Tabel 4-1 Hasil Uji Coba *Login* Sistem

Fungsionalitas	Halaman Tujuan	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Realisasi
<i>Login</i> sistem.	Login.	a. Memasukkan <i>password</i> yang benar.	a. Jika <i>password</i> benar, maka sukses masuk ke sistem dengan tampilan menu utama.	Sukses (lihat Gambar 4.20).
		b. Memasukkan <i>password</i> yang salah.	b. Jika <i>password</i> salah, muncul pemberitahuan “maaf, <i>password</i> yang anda masukkan salah!”.	Sukses (lihat Gambar 4.21).



Gambar 4.20 Hasil Uji Coba Login Sukses



Gambar 4.21 Hasil Uji Coba Login Tidak Berhasil

A2 Hasil Uji Coba *Form* Utama

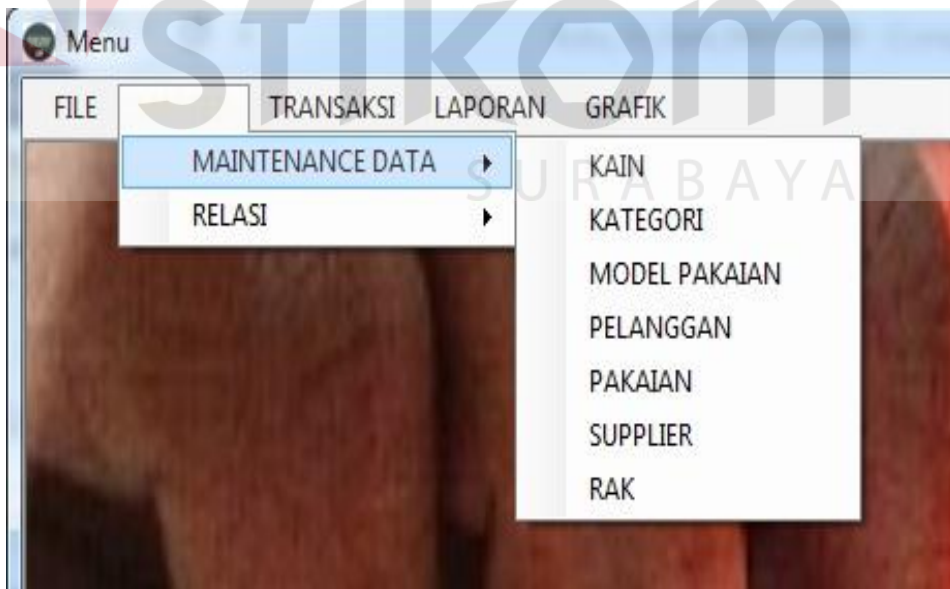
Form utama difungsikan oleh pengguna untuk membuka *form* yang ada pada *form* utama yaitu *form* master, *form* transaksi, *form* laporan dan dikeluarkann oleh sistem sesuai dengan *form* yang dipilih. Hasil uji coba *form* utama dapat dilihat pada tabel 4-2. Untuk hasil uji coba memilih form master

dapat dilihat pada Gambar 4.22, Hasil uji coba memilih form transaksi penjualan dapat dilihat pada Gambar 4.23, Hasil uji coba memilih form transaksi pembelian dapat dilihat pada Gambar 4.24, Hasil uji coba memilih form laporan penjualan dapat dilihat pada Gambar 4.25 dan Hasil uji coba memilih *form* laporan pembelian dapat dilihat pada Gambar 4.26.

Tabel 4-2 Hasil Uji Coba *Form* utama

Fungsionalitas	Halaman Tujuan	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Realisasi
<i>Form</i> Utama.	Mengetahui respon <i>form</i> setelah proses memilih menu <i>form</i>	a. Klik menu salah satu master	a. Tampilan <i>form</i> master yang dipilih.	Sukses (lihat Gambar 4.22).
		b. Klik menu transaksi penjualan	b. Tampilan <i>form</i> transaksi penjualan.	Sukses (lihat Gambar 4.23).
		c. Klik menu transaksi pembelian	c. Tampilan <i>form</i> transaksi pembelian.	Sukses (lihat Gambar 4.24).
		d. Klik menu	d. Tampilan	Sukses

Fungsionalitas	Halaman Tujuan	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Realisasi
		laporan penjualan	<i>form</i> laporan penjualan.	Sukses (lihat Gambar 4.25).
		e. Klik menu laporan pembelian	e. Tampilan <i>form</i> laporan pembelian.	Sukses Sukses (lihat Gambar 4.26).



Gambar 4.22 Hasil Uji Coba Memilih *Form Master*

Penjualan

No. PJ-0049

No. Pelanggan

Nama Pelanggan

Alamat

Jumlah

Total Harga Rp.

Tgl Jual 31 Juli 2016

Nama Petugas Farid Lopes

Model Pakaian Polo T-Shirt

NO_RAK	MODEL_PAKAIAN	JENIS_KAIN	UKURAN	WARNA	JUMLAH
RK-0001	Polo T-Shirt	Baju	S	Putih	12
RK-0002	Jaket	Baju	L	Biru	12
RK-0001	Polo T-Shirt	Baju	S	Hitam	11
RK-0003	Jeans	Celana	32	Biru	10
RK-0001	Polo T-Shirt	Baju	M	Putih	11
RK-0003	Jeans	Celana	31	Hitam	11
RK-0004	Kemeja	Baju	L	Putih	10
RK-0005	kaos	Baju	L	Putih	12

NO_PENJUALAN	NO_PELANGGAN	NAMA_PELANGG/	ALAMAT	JUMLAH	TOTAL_HARGA	TGL_JUAL	NAMA_PETUGA
PJ-0001	PE-0001	Helko Prasetyo	Manukan Mulyo	1	175000	2015-05-12	Doddy Pratama ...
PJ-0002	PE-0003	Asdi A.Fidananto	Pinggir e Tropodo	13	1675000	2015-05-15	Doddy Pratama ...
PJ-0003	PE-0007	Pandu Prawira N...	Jombang gak tau...	3	375000	2015-05-18	Doddy Pratama ...
PJ-0004	PE-0006	Metta	Pindah pindah	1	125000	2015-06-15	Doddy Pratama ...
PJ-0005	PE-0004	Reffi Z.	Pare Sore	5	675000	2015-06-18	Doddy Pratama ...
PJ-0006	PE-0008	Robby Cahyadi S...	Semolowaru Inda...	5	640000	2015-06-20	Doddy Pratama ...
PJ-0007	PE-0004	Reffi Z.	Pare Sore	1	175000	2015-06-21	Farid Lopes

Gambar 4.23 Hasil Uji Coba Memilih Form Transaksi Penjualan

Pembelian

No. PB-0026

No. Supplier

Nama Supplier

Alamat

Jumlah

Total Harga Rp.

Tgl Beli 31 Juli 2016

Nama Petugas Farid Lopes

NO_PEMBELIAN	NO_SUPPLIER	NAMA_SUPPLIER	ALAMAT	TOTAL_HARGA	JUMLAH	TGL_BELI	TGL_DATANG	NAMA_PETUGA
PB-0001	0222035498	Rumah Mode	Jl.Setiabudi No.4...	250000	2	2016-01-01	2016-07-01	Farid Lopes
PB-0002	022246687	The Summit	Jl. RE Martadinat...	1225000	12	2016-07-12 11:09	2016-12-07 11:09	Farid Lopes
PB-0003	0222035498	Rumah Mode	Jl.Setiabudi No.4...	1225000	7	2016-01-01	2016-07-01	Farid Lopes
PB-0004	0222035498	Rumah Mode	Jl.Setiabudi No.4...	1225000	7	2016-01-01	2016-11-01	Farid Lopes
PB-0005	0222035498	Rumah Mode	Jl.Setiabudi No.4...	625000	5	2016-01-01	2016-02-01	Farid Lopes

Gambar 4.24 Hasil Uji COba Memilih Form Transaksi Pembelian

29 Juli 2016

Laporan Penjualan Pakaian Denim Goods

Model Pakaian : Chino Warna : Hitam
 Jenis Kain : Celana Harga : Rp 175000,00
 Ukuran : 31

DJ-0010	PJ-0007	Rp 175000,00	1	Rp 175000,00
---------	---------	--------------	---	--------------

Model Pakaian : Jacket Warna : Biru
 Jenis Kain : Baju Harga : Rp 150000,00
 Ukuran : L

DJ-0053	PJ-0043	Rp 150000,00	1	Rp 150000,00
---------	---------	--------------	---	--------------

Model Pakaian : Jeans Warna : Biru
 Jenis Kain : Celana Harga : Rp 175000,00
 Ukuran : 32

DJ-0011	PJ-0008	Rp 175000,00	2	Rp 350000,00
DJ-0012	PJ-0009	Rp 175000,00	2	Rp 350000,00
DJ-0056	PJ-0043	Rp 175000,00	2	Rp 350000,00

Page 1 of 1

Gambar 4.25 Hasil Uji Coba Memilih *Form* Laporan Penjualan

29 Juli 2016

Laporan Pembelian Pakaian Denim Goods

Model Pakaian : Chino Warna : Hitam
 Jenis Kain : Celana Harga : Rp 175000,00
 Ukuran : 31

NO DETAIL PEMBELIAN	NO PEMBELIAN	HARGA	JUMLAH	TOTAL HARGA	TGL BELI
DB-0004	PB-0004	Rp 175000,00	7	Rp 1225000,00	2016-03-07 0:35:59

Model Pakaian : Chino Warna : Hitam
 Jenis Kain : Celana Harga : Rp 175000,00
 Ukuran : 32

NO DETAIL PEMBELIAN	NO PEMBELIAN	HARGA	JUMLAH	TOTAL HARGA	TGL BELI
DB-0012	PB-0012	Rp 175000,00	2	Rp 350000,00	2016-06-02 1:16:59

Model Pakaian : Chino Warna : Merah
 Jenis Kain : Celana Harga : Rp 175000,00
 Ukuran : 32

Page 1 of 3

Gambar 4.26 Hasil Uji Coba Memilih *Form* Laporan Pembelian

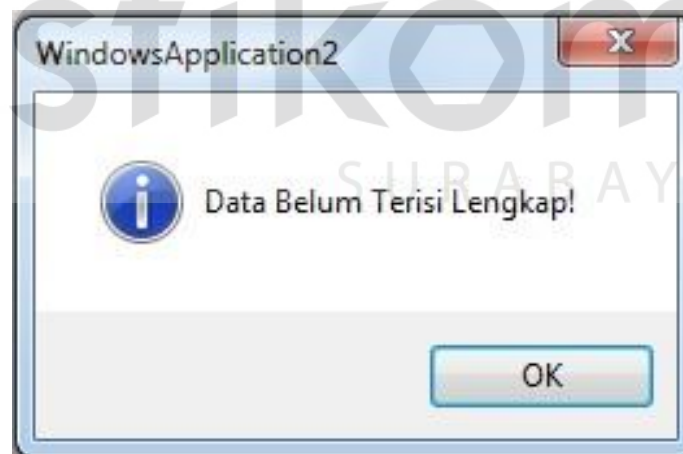
A3 Hasil Uji Coba *Form* Pakaian

Uji coba *form* pakaian diawali dengan pengguna mengisi data *master* dan sistem merespon dengan menyimpan data *master* pada *database*. Jika data *master* yang di *input*-kan kosong maka sistem menampilkan informasi bahwa data kurang lengkap. Jika data *master* yang di *input*-kan salah maka sistem akan menampilkan informasi bahwa data salah. Jika data *master* yang di *input*-kan benar maka sistem akan menampilkan informasi bahwa data tersimpan. Hasil uji coba *form* pakaian dapat dilihat pada Gambar 4.27, Gambar 4.28 dan Gambar 4.29.

Tabel 4-3 Hasil Uji Coba *Form* Pakaian

Fungsionalitas	Halaman Tujuan	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Realisasi
Form Pakaian	Mengetahui respon dalam mengisi data <i>master</i>	a. Mengetahui respon <i>form</i> pakaian jika data pakaian ada yang kosong	a. Tampilan informasi bahwa data yang dimasukkan tidak lengkap	Sukses (lihat Gambar 4.27).
		b. Mengetahui respon <i>form</i> pakaian jika dimasukkan	b. Tampilan informasi bahwa data yang	Sukses (lihat Gambar 4.28).

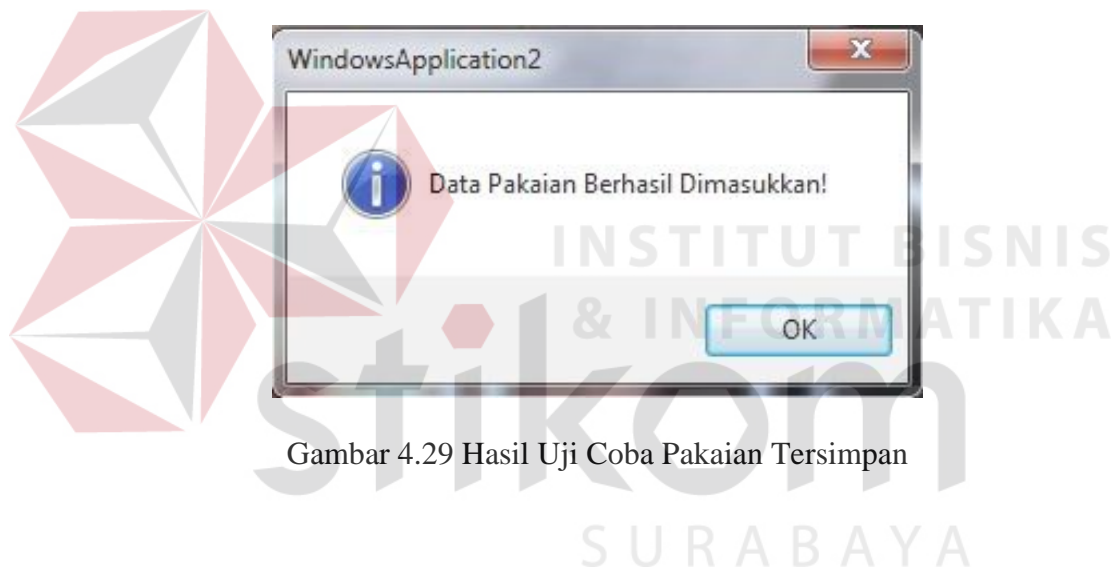
Fungsionalitas	Halaman Tujuan	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Realisasi
		data pakaian salah	dimasukkan tidak benar.	
		c. Mengetahui respon <i>form</i> pakaian jika data pakaian dimasukkan dengan data yang benar	c. Tampilan informasi bahwa pakaian tersimpan.	Sukses (lihat Gambar 4.29).



Gambar 4.27 Hasil Uji Coba Data Tidak Lengkap



Gambar 4.28 Hasil Uji Coba Data Salah



Gambar 4.29 Hasil Uji Coba Pakaian Tersimpan

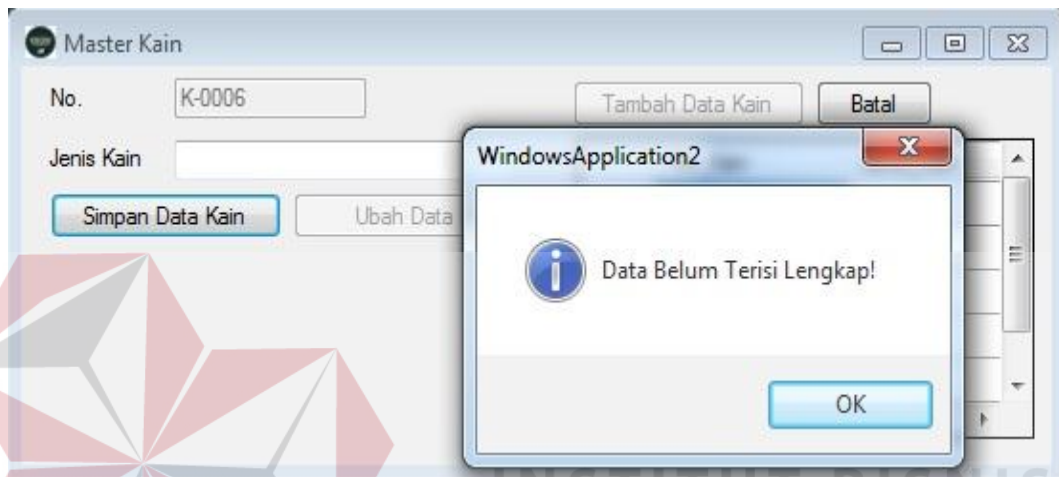
A4 Hasil Uji Coba *Form* Kain

Uji coba *form* kain diawali dengan pengguna mengisi data *master* dan sistem merespon dengan menyimpan data *master* pada *database*. Jika data kain yang di *input*-kan kosong maka sistem menampilkan informasi bahwa data kurang lengkap. Jika data kain yang di *input*-kan salah maka sistem akan menampilkan informasi bahwa data salah. Jika data kain yang di *input*-kan benar maka sistem akan menampilkan informasi bahwa data tersimpan. Hasil uji coba *form* kain dapat dilihat pada Gambar 4.30, Gambar 4.31 dan Gambar 4.32.

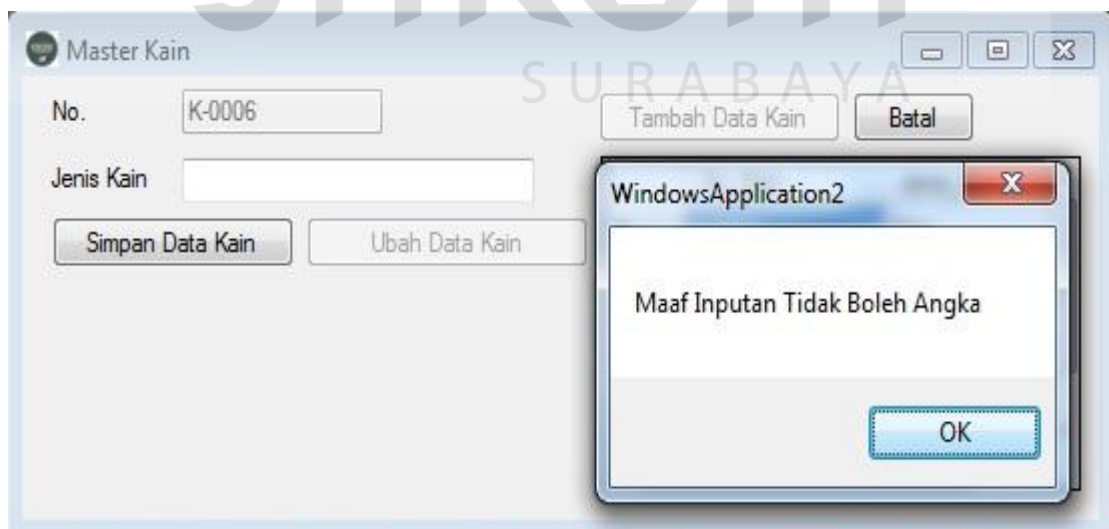
Tabel 4-4 Hasil Uji Coba *Form* Kain

Fungsionalitas	Halaman Tujuan	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Realisasi
<i>Form</i> Pakaian	Mengetahui respon <i>form</i> dalam mengisi data <i>master</i>	a. Mengetahui respon <i>form</i> kain jika data kain ada yang kosong	a. Tampilan informasi bahwa data yang dimasukkan tidak lengkap	Sukses (lihat Gambar 4.30).
		b. Mengetahui respon <i>form</i> kain jika dimasukkan data kain salah	b. Tampilan informasi bahwa data yang dimasukkan tidak benar.	Sukses (lihat Gambar 4.31).
		c. Mengetahui respon <i>form</i> kain jika data kain dimasukkan dengan data	c. Data tersimpan	Sukses (lihat Gambar 4.32).

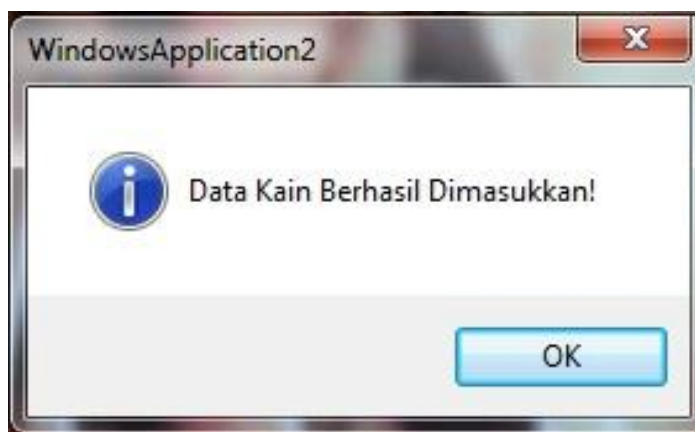
Fungsionalitas	Halaman Tujuan	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Realisasi
		yang benar		



Gambar 4.30 Hasil Uji Coba Data Kain Kosong



Gambar 4.31 Hasil Uji Coba Data Kain Salah



Gambar 4.32 Hasil Uji Coba Data Berhasil

A5 Hasil Uji Coba *Form* Pelanggan

Uji coba *form* pelanggan dimulai dari pengguna melakukan input-an data pada *master* pelanggan. Jika data pelanggan yang di *input*-kan kosong maka sistem menampilkan informasi bahwa data kurang lengkap. Jika data pelanggan yang di *input*-kan salah maka sistem akan menampilkan informasi bahwa data salah. Jika data pelanggan yang di *input*-kan benar maka sistem akan menampilkan informasi bahwa data tersimpan. Hasil uji coba *form* pelanggan dapat dilihat pada Gambar 4.33, Gambar 4.34 dan Gambar 4.35.

Tabel 4-5 Hasil Uji Coba *Form* Pelanggan

Fungsionalitas	Halaman Tujuan	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Realisasi
Form Pelanggan	Mengetahui respon	a. Mengetahui respon <i>form</i>	a. Tampilan informasi	Sukses (lihat

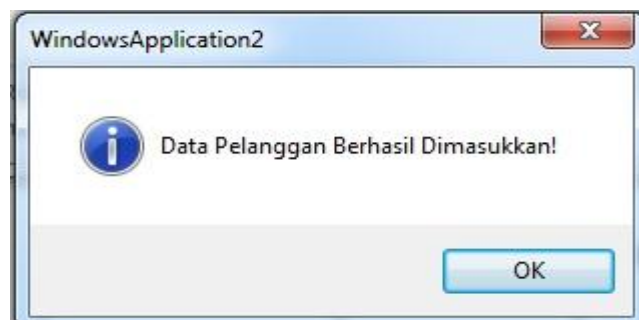
Fungsionalitas	Halaman Tujuan	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Realisasi
	dalam mengisi data <i>master</i>	pelanggan jika data pelanggan ada yang kosong	bahwa data yang dimasukkan tidak lengkap	Gambar 4.33).
		b. Mengetahui respon <i>form</i> pelanggan jika dimasukkan data pelanggan salah	b. Tampilan informasi bahwa data yang dimasukkan tidak benar.	Sukses (lihat Gambar 4.34).
		c. Mengetahui respon <i>form</i> pelanggan jika data pelanggan dimasukkan dengan data yang benar	c. Data tersimpan	Sukses (lihat Gambar 4.35).



Gambar 4.33 Hasil Uji Coba Data Belum Lengkap



Gambar 4.34 Hasil Uji Coba Input Data Salah



Gambar 4.35 Hasil Uji Coba Data Tersimpan

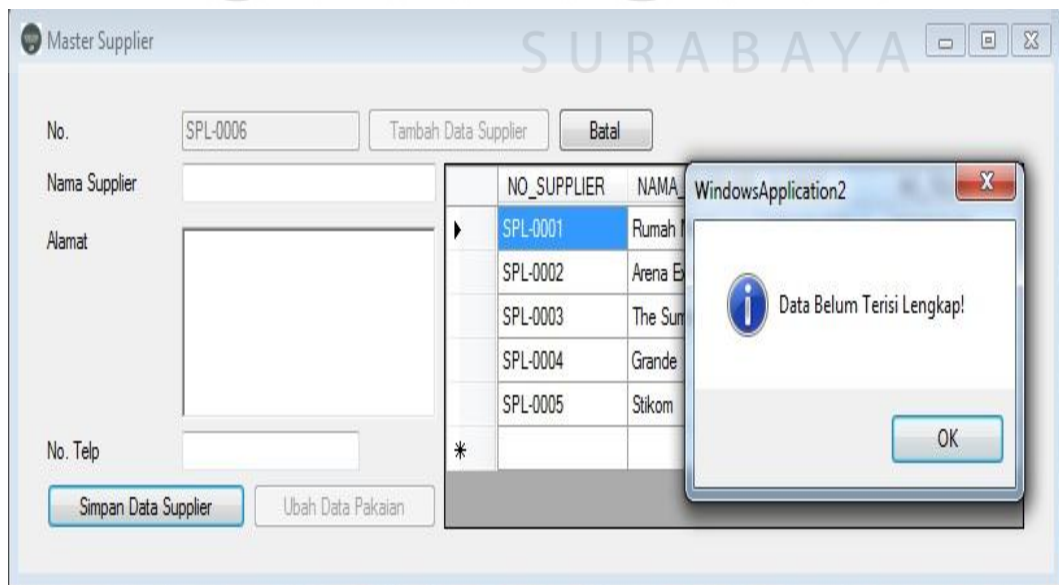
A6 Hasil Uji Coba *Supplier*

Uji coba *form supplier* dimulai dari pengguna melakukan input-an data pada *master* pelanggan. Jika data *supplier* yang di *input*-kan kosong maka sistem menampilkan informasi bahwa data kurang lengkap. Jika data *supplier* yang di *input*-kan salah maka sistem akan menampilkan informasi bahwa data salah. Jika data *supplier* yang di *input*-kan benar maka sistem akan menampilkan informasi bahwa data tersimpan. Hasil uji coba *form supplier* dapat dilihat pada Gambar 4.36, Gambar 4.37 dan Gambar 4.38.

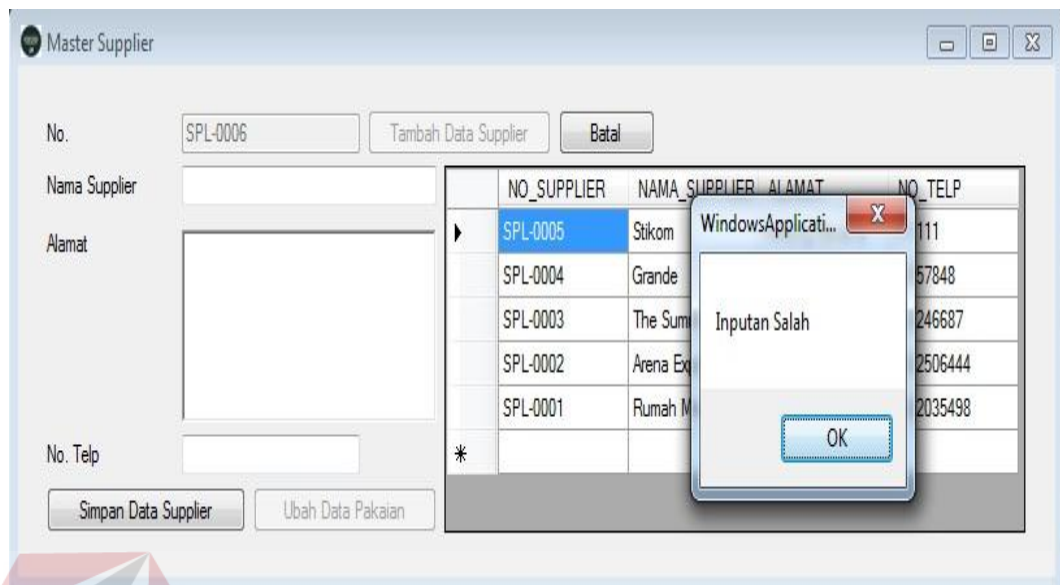
Tabel 4-6 Hasil Uji Coba *Form Supplier*

Fungsionalitas	Halaman Tujuan	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Realisasi
Form Supplier	Mengetahui respon dalam mengisi data <i>master</i>	a. Mengetahui respon <i>form supplier</i> jika data <i>supplier</i> ada yang kosong	a. Tampilan informasi bahwa data yang dimasukkan tidak lengkap	Sukses (lihat Gambar 4.36).
		b. Mengetahui respon <i>form supplier</i> jika dimasukkan	b. Tampilan informasi bahwa data yang	Sukses (lihat Gambar 4.37).

Fungsionalitas	Halaman Tujuan	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Realisasi
		data <i>supplier</i> salah	dimasukkan tidak benar.	
		c. Mengetahui respon <i>form</i> pakaian jika data <i>supplier</i> dimasukkan dengan data yang benar	c. Data tersimpan	Sukses (lihat Gambar 4.38).



Gambar 4.36 Hasil Uji Coba Data *Supplier* Kurang Lengkap



Gambar 4.37 Hasil Uji Coba Data *Supplier* Salah



Gambar 4.38 Hasil Uji Coba Data *Supplier* Tersimpan

A7 Hasil Uji Coba *Form* Penjualan

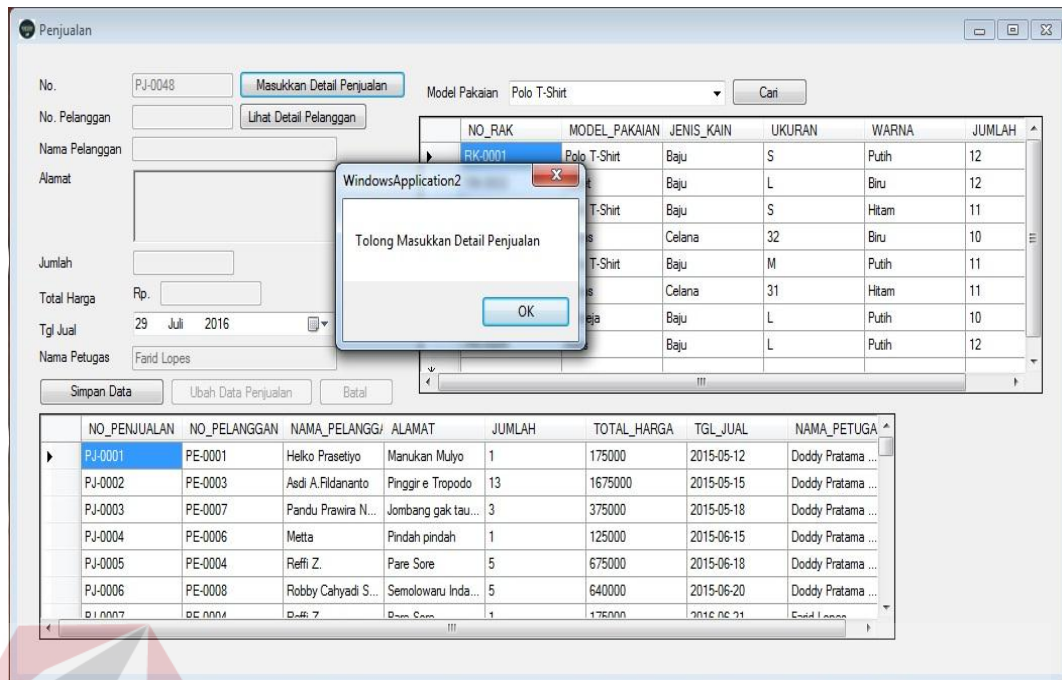
Uji coba *form* penjualan dimulai dari pengguna melakukan input-an data pada *form* pembelian. Jika data penjualan yang di *input*-kan kosong maka sistem menampilkan informasi bahwa data kurang lengkap. Jika data penjualan yang di

input-kan benar maka sistem akan menampilkan informasi bahwa data tersimpan.

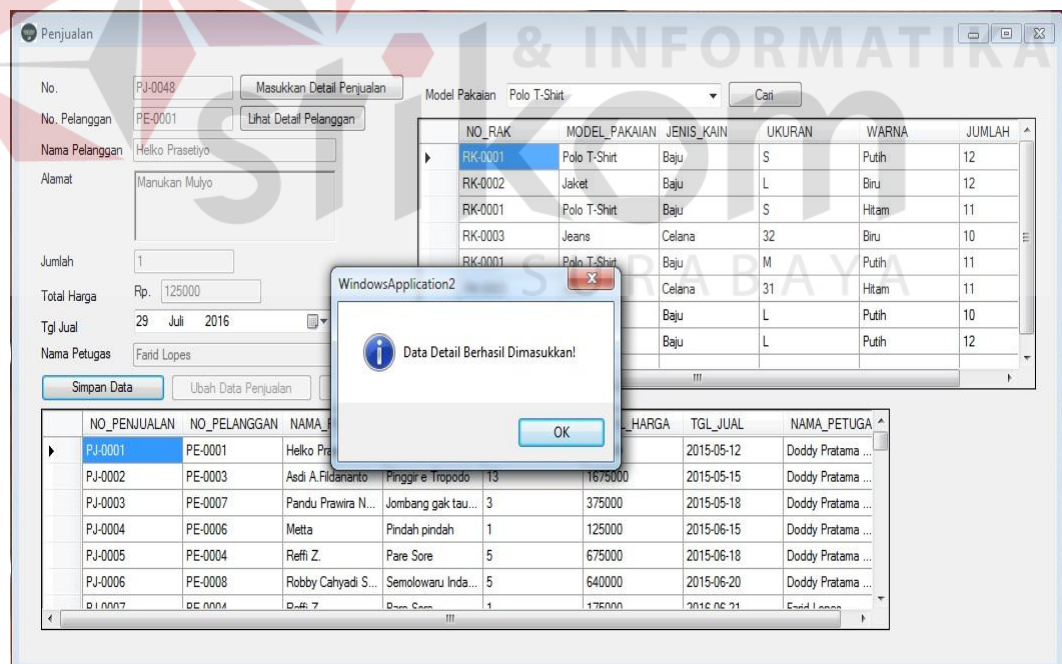
Hasil uji coba *form* penjualan dapat dilihat pada Gambar 4.39 dan Gambar 4.40.

Tabel 4-7 Hasil Uji Coba *Form* Penjualan

Fungsionalitas	Halaman Tujuan	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Realisasi
Form Penjualan	Mengetahui respon dalam mengisi data penjualan	a. Mengetahui respon <i>form</i> penjualan jika data pakaian ada yang kosong	a. Tampilan informasi bahwa data yang dimasukkan tidak lengkap	Sukses (lihat Gambar 4.39).
		b. Mengetahui respon <i>form</i> penjualan jika data pakaian dimasukkan dengan data yang benar	b. Data tersimpan	Sukses (lihat Gambar 4.40).



Gambar 4.39 Hasil Uji Coba Penjualan Data Kurang Lengkap



Gambar 4.40 Hasil Uji Coba Penjualan Tersimpan

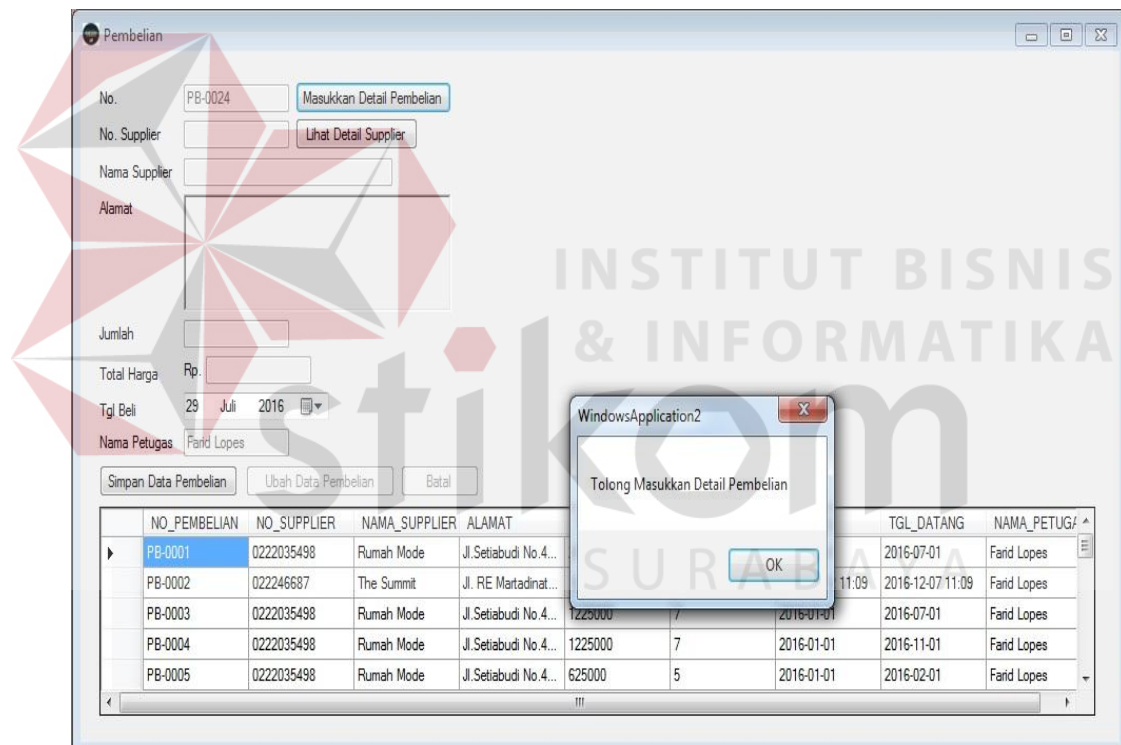
A8 Hasil Uji Coba *Form* Pembelian

Uji coba *form* pembelian dimulai dari pengguna melakukan *input*-an data pada *form* pembelian. Jika data pembelian yang di *input*-kan kosong maka sistem menampilkan informasi bahwa data kurang lengkap. Jika data pembelian yang di *input*-kan benar maka sistem akan menampilkan informasi bahwa data tersimpan. Hasil uji coba *form* penjualan dapat dilihat pada Gambar 4.39 dan Gambar 4.40.

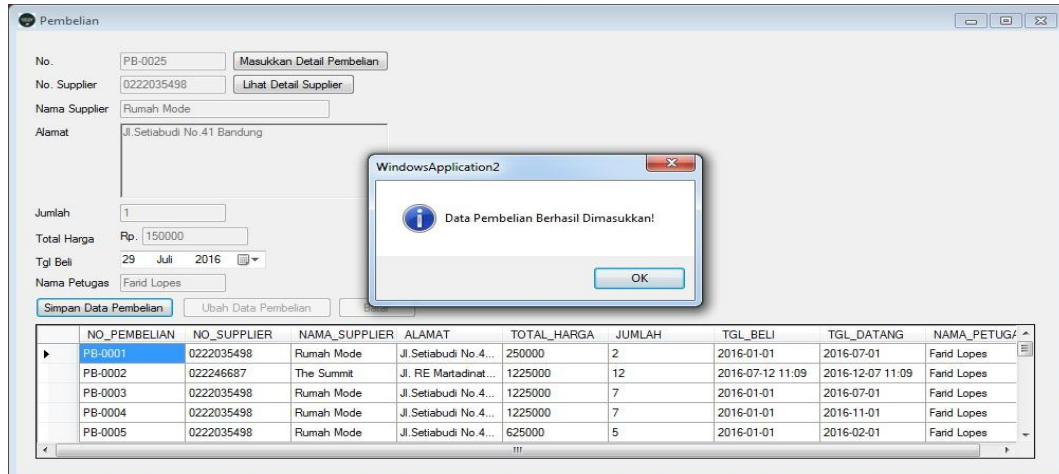
Tabel 4-8 Hasil Uji Coba *Form* Pembelian

Fungsionalitas	Halaman Tujuan	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Realisasi
Form Pembelian	Mengetahui respon dalam mengisi data pembelian	a. Mengetahui respon <i>form</i> pakaian jika data yang dimasukkan kosong	a. Tampilan informasi bahwa data yang dimasukkan tidak lengkap	Sukses (lihat Gambar 4.41).
		b. Mengetahui respon <i>form</i> pembelian jika data yang dimasukkan	b. Data tersimpan	Sukses (lihat Gambar 4.42).

Fungsionalitas	Halaman Tujuan	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Realisasi
		dengan data yang benar		



Gambar 4.41 Hasil Uji Coba Pembelian Data Kurang Lengkap



Gambar 4.42 Hasil Uji Coba Pembelian Tersimpan

A9 Hasil Uji Coba *Form* Laporan

Uji coba *form* laporan dimulai dari pengguna memilih laporan yang ingin dilihat pada *form* laporan. Jika data penjualan yang di *input*-kan benar maka sistem akan menampilkan informasi bahwa data tersimpan. Hasil uji coba *form* penjualan dapat dilihat pada Gambar 4.43.

Tabel 4-9 Hasil Uji Coba *Form* Laporan

Fungsionalitas	Halaman Tujuan	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Realisasi
Form Laporan	Mengetahui respon dalam memilih	a. Mengetahui respon <i>form</i> laporan jika data yang	a. Tampilan laporan sesuai dengan	Sukses (lihat Gambar 4.43).

Fungsionalitas	Halaman Tujuan	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Realisasi
	data laporan	dimasukkan dengan data yang benar	laporan yang dipilih	



Gambar 4.43 Hasil Uji Coba Form Laporan Sesuai Pilihan

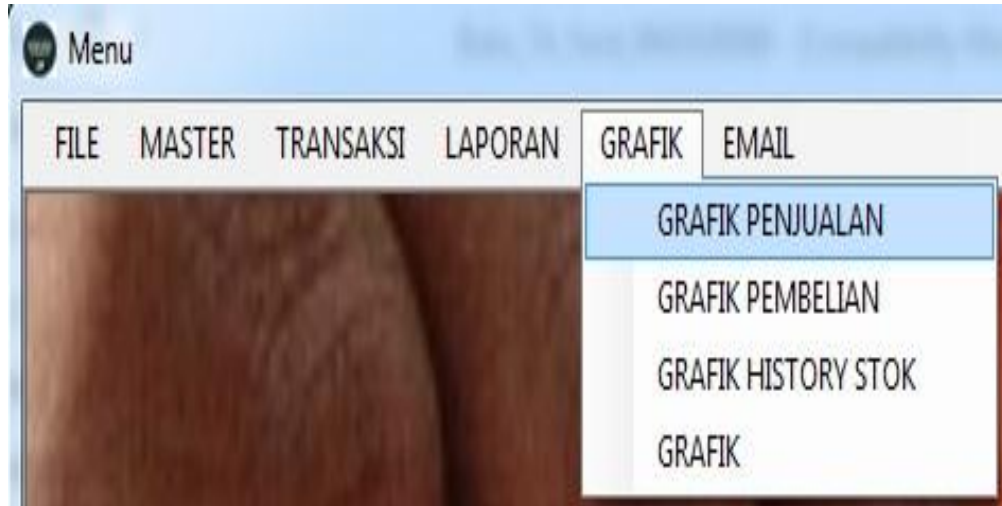
A10 Hasil Uji Coba *Form Grafik*

Uji coba *form grafik* dimulai dari pengguna memilih *form grafik* pada menu utama. Sistem akan menampilkan *grafik* sesuai dengan grafik yang dipilih

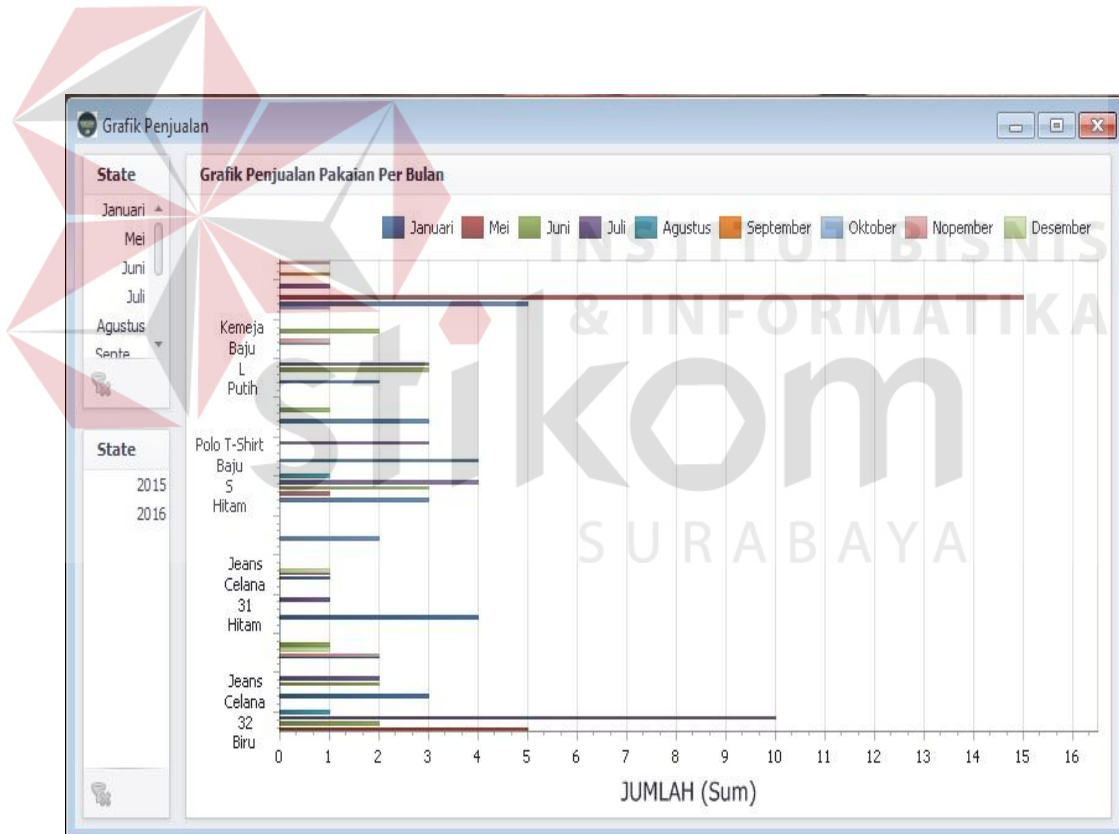
oleh pengguna. Hasil uji coba *form grafik* dapat dilihat pada Gambar 4.44, Gambar 4.45, Gambar 4.46, dan Gambar 4.47.

Tabel 4-10 Hasil Uji Coba *Form Grafik*

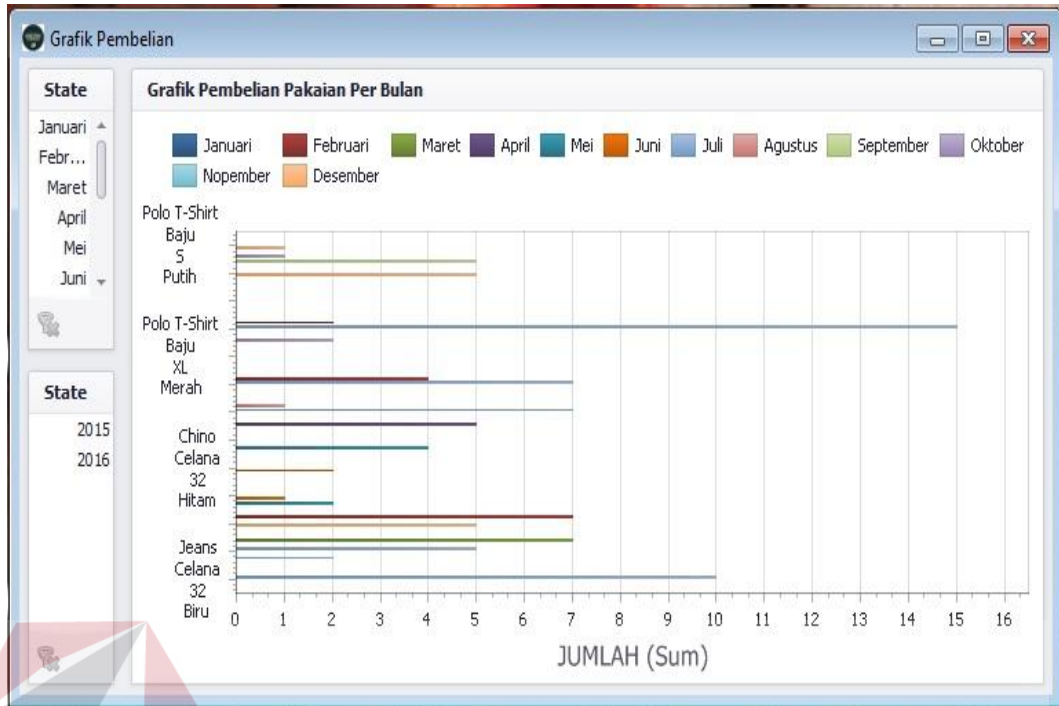
Fungsionalitas	Halaman Tujuan	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Realisasi
Form <i>Grafik</i>	Mengetahui respon dalam memilih <i>grafik</i>	a. Mengetahui respon <i>form grafik</i> jika <i>grafik</i> yang dipilih sesuai.	a. Tampilan <i>grafik</i> sesuai dengan <i>grafik</i> yang dipilih	Sukses (lihat Gambar 4.44, Gambar 4.45, Gambar 4.46, dan Gambar 4.47).



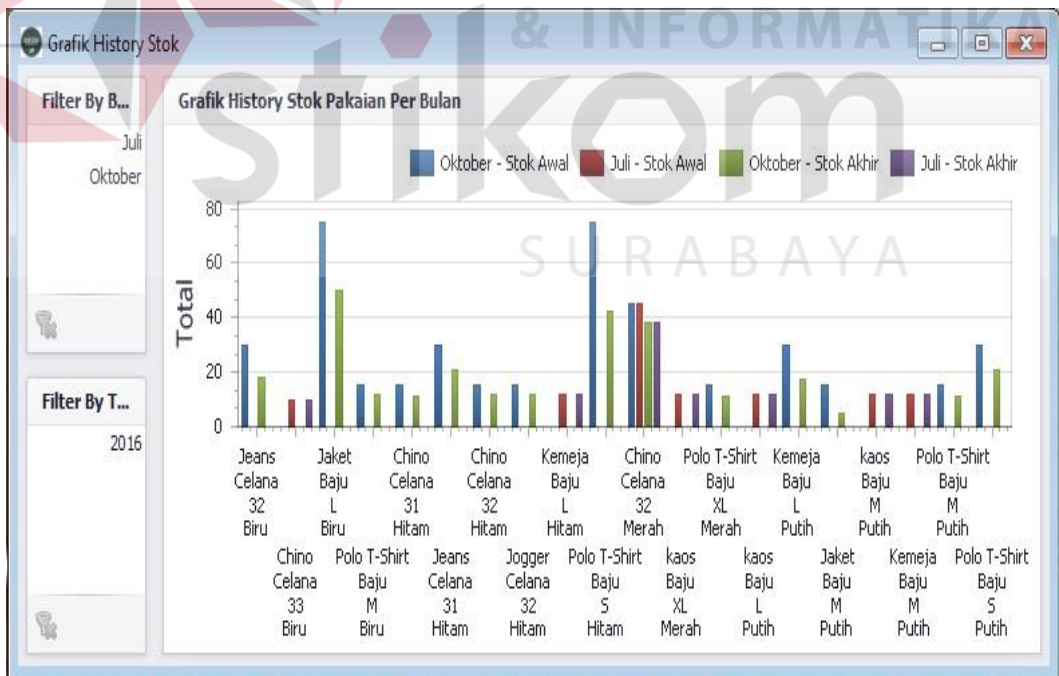
Gambar 4.44 Hasil Uji Coba Pilih *Grafik*



Gambar 4.45 Hasil Uji Coba Pilih *Grafik Penjualan*



Gambar 4.46 Hasil Uji Coba Pilih *Grafik Pembelian*



Gambar 4.47 Hasil Uji Coba Pilih *Grafik History Stok Pakaian*

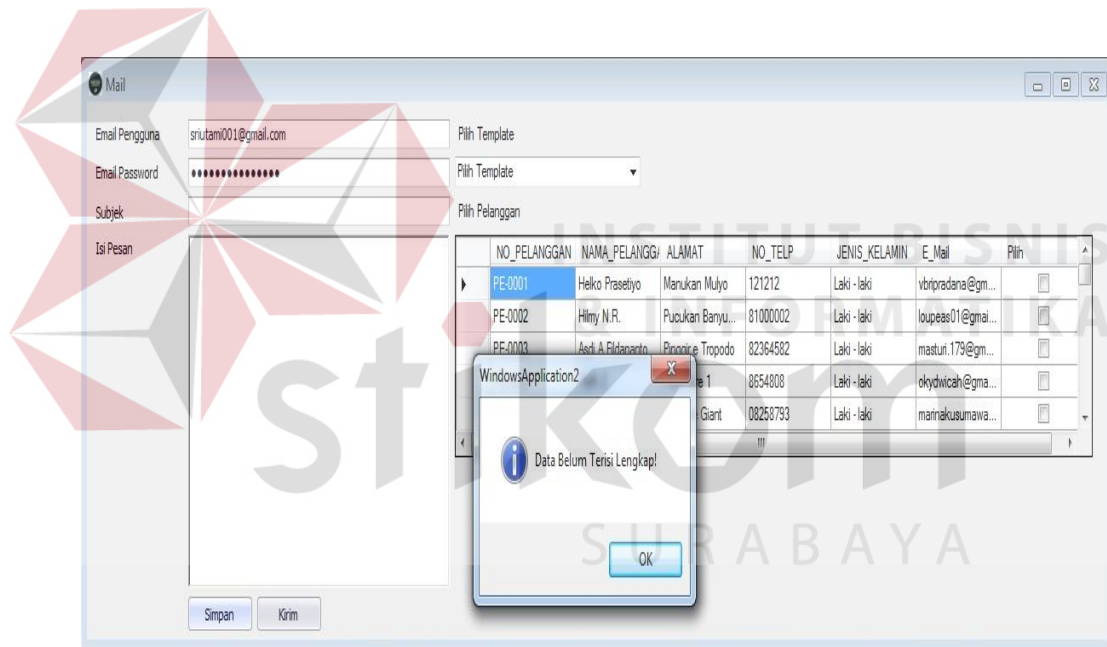
A11 Hasil Uji Coba Form Mail

Uji coba *form mail* dimulai dari pengguna memilih *form mail* pada menu utama. Sistem akan menampilkan *form mail* kepada pengguna. Jika isi pesan yang di *input*-kan kosong maka sistem menampilkan informasi bahwa data kurang lengkap. Jika isi pesan yang di *input*-kan disimpan maka sistem menampilkan informasi bahwa isi pesan tersimpan. Jika pengguna menekan tombol kirim maka sistem menampilkan informasi bahwa pesan terkirim. Hasil uji coba *form Mail* dapat dilihat pada Gambar 4.48, Gambar 4.49, Gambar 4.50 dan Gambar 4.51.

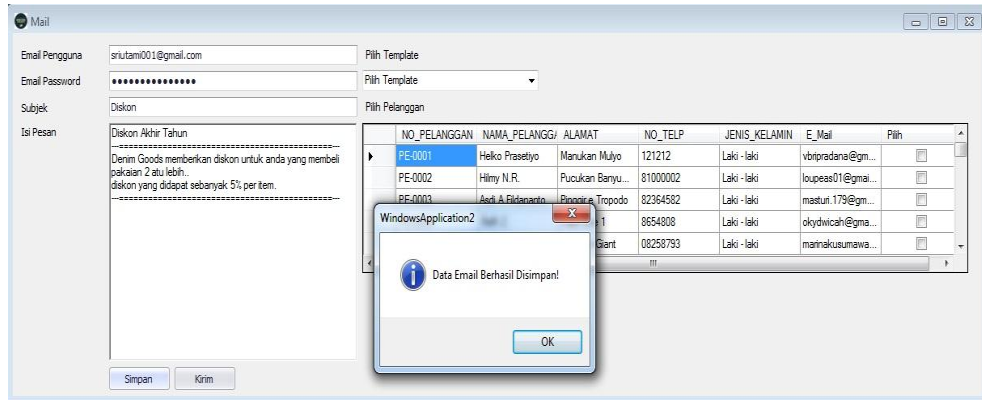
Tabel 4-11 Hasil Uji Coba *Form Mail*

Fungsionalitas	Halaman Tujuan	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Realisasi
<i>Form mail</i>	Mengetahui respon dalam mengirim pesan	a. Mengetahui respon <i>form mail</i> jika isi pesan dikosongkan.	a. Tampilan <i>mail</i> bahwa data kosong	Sukses (lihat Gambar 4.48)
		b. Mengetahui respon <i>form mail</i> jika isi pesan disimpan	b. Tampilan <i>mail</i> bahwa data template tersimpan	Sukses (lihat Gambar 4.49)
		c. Mengetahui	c. Tampilan <i>mail</i>	Sukses

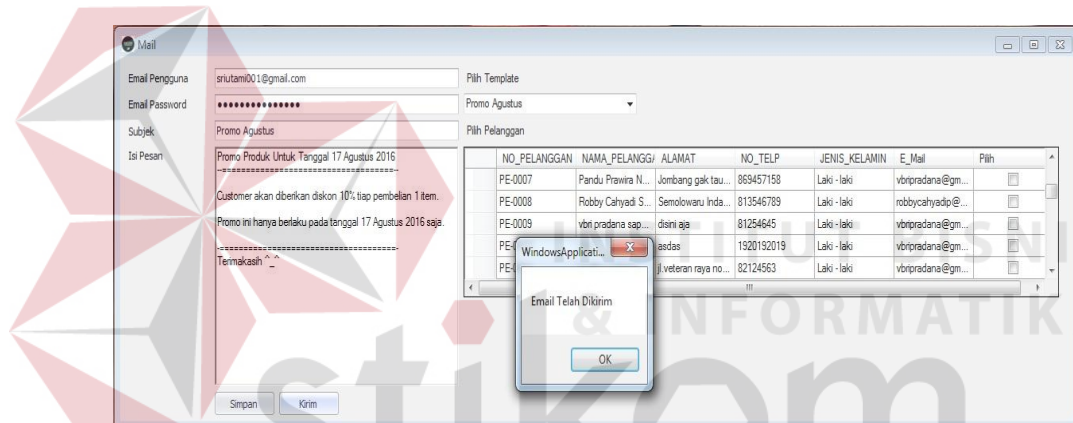
Fungsionalitas	Halaman Tujuan	Cara Melakukan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Realisasi
		respon <i>form mail</i> jika menekan tombol kirim.	bahwa pesan terkirim	(lihat Gambar 4.50 dan Gambar 4.51)



Gambar 4.48 Hasil Uji Coba Data Kurang Lengkap



Gambar 4.49 Hasil Uji Coba Isi Pesan Tersimpan



Gambar 4.50 Hasil Uji Coba Informasi Bahwa E-mail Terkirim



Gambar 4.51 Hasil Uji Coba Isi E-mail Terkirim