

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 HASIL IMPLEMENTASI

Implementasi program merupakan hasil dari rancangan yang sebelumnya dibuat atau proses menterjemahkan rancangan menjadi hasil tampilan yang dapat difungsikan menggunakan bahasa perograman. Adapun implementasi program untuk sistem informasi pengolahan data aset pada Kantor Organisasi Kepemudaan Karang Taruna Di Desa SK 8 Kelurahan Bandar Jaya yang dijabarkan, yaitu :

5.1.1 Implementasi Tampilan Output

Pada sistem ini terdapat beberapa *output* yang akan dihasilkan sesuai dengan data yang telah di *input*.

1. Laporan Data Barang

Laporan data Barang ini digunakan sebagai informasi agar admin dapat mencetak laporan data Barang secara keseluruhan. Adapun laporan Barang yang dapat dilihat pada Gambar 5.1.

Karang Taruna Desa SK					
Desa SK 8, Bandar Jaya, Rantau Rasau, Tanjung Jabung Timur, Provinsi Jambi					
Telephone : 6282282897777					
Laporan Barang					
#	Kode Barang	Nama Barang	Stok Akhir	Satuan Barang	Harga
1	996479966	Meja Lipat	4	Unit	40.000
2	997572891	Kursi Plastik	50	Pcs	25.000
3	997639189	Speaker Aktif	2	Set	200.000
4	999143147	Net Voli	4	Set	250.000
5	999736400	Bola Voli	8	Buah	180.000

Gambar 5.1 Laporan Data Barang

2. Laporan Data Supplier

Laporan data Supplier ini digunakan sebagai informasi agar admin dapat mencetak laporan data Supplier secara keseluruhan. Adapun laporan Aset dapat dilihat pada Gambar 5.2.

Karang Taruna Desa SK Desa SK 8, Bandar Jaya, Rantau Rasau, Tanjung Jabung Timur, Provinsi Jambi Telephone : 6282282897777					
Laporan Supplier					
#	Kode	Nama Supplier	Alamat	Kontak	No Telephone
1	SPG7UPT	Kencana Mas Mulia	JLN DR MAWARDI NO 441 RT 08 KEL KEBUN HANDIL KEC JELUTUNG	Rio	081366120892
2	SPI6VET	CV Jaya Abadi	Jln Jend Sudirman KM 3, Muara Bulian	Agung	082387653409
3	SPMU9LD	PT. Budi Mulya	Jln Amangkurat No 1, Jambi Selatan, Kota Jambi	Budi	089798765645

Gambar 5.2 Laporan Data Supplier

3. Laporan Data Pengadaan

Laporan data Pengadaan ini digunakan sebagai informasi agar admin dapat mencetak laporan data Pengadaan secara keseluruhan. Adapun laporan Pengadaan dapat dilihat pada Gambar 5.3.

Karang Taruna Desa SK Desa SK 8, Bandar Jaya, Rantau Rasau, Tanjung Jabung Timur, Provinsi Jambi Telephone : 6282282897777				
Laporan Rencana Pembelian				
Laporan dari tanggal 02 Februari 2016 sampai dengan 02 Februari 2025				
#	No Rencana	Tgl Rencana	Supplier	User
1	RGF250107001	07 Jan 2025	Kencana Mas Mulia	pegawai
2	RGF250109001	09 Jan 2025	Kencana Mas Mulia	admin
3	RGF250118001	18 Jan 2025	CV Jaya Abadi	admin
4	RGF250120001	20 Jan 2025	CV Jaya Abadi	admin

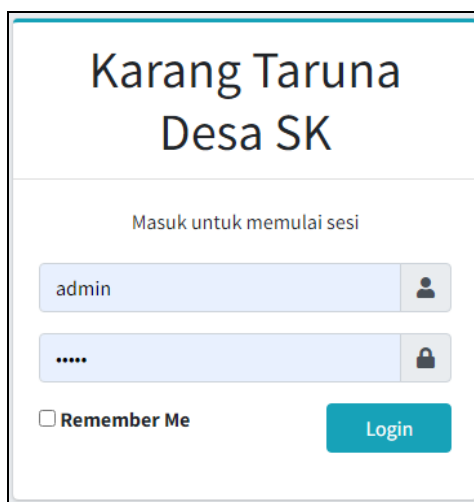
Gambar 5.3 Laporan Data Pengadaan

5.1.2 Implementasi Tampilan Input

Pada sistem ini terdapat beberapa *Input* yang akan dihasilkan sesuai dengan rancangan yang telah dilakukan.

1. Tampilan Form Login

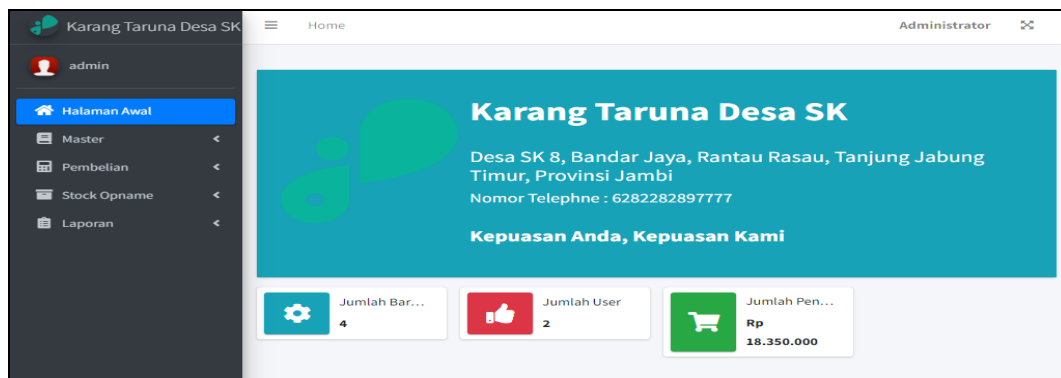
Tampilan form input login digunakan pada saat pertama kali *user* menjalankan aplikasi, maka yang pertama kali akan tampil adalah Halaman Menu *login*. Pertama-tama *user* harus memasukan *Username* dan *Password* terlebih dahulu. Halaman Menu *login* digunakan untuk menampilkan menu-menu di dalam program yang dapat dilihat pada Gambar 5.4.

The image shows a login form for 'Karang Taruna Desa SK'. At the top, the title 'Karang Taruna Desa SK' is displayed in a large, bold, black font. Below the title, the text 'Masuk untuk memulai sesi' (Login to start session) is centered. The form contains two input fields: the first is for the username, with 'admin' entered, and the second is for the password, with '.....' entered. Both fields have a small user icon to their right. Below the password field, there is a checkbox labeled 'Remember Me' and a blue 'Login' button.

Gambar 5.4 Tampilan Login

2. Tampilan Menu Utama

Tampilan Menu merupakan hasil dari rencana atau kerangka dasar yang telah penulis desain sebelumnya pada tahap ini menu telah diberi bahasa perograman sehingga dapat berfungsi, Dengan harapan menu ini telah sesuai dengan apa yang telah dirancang sebelumnya yang dapat dilihat pada Gambar 5.5.



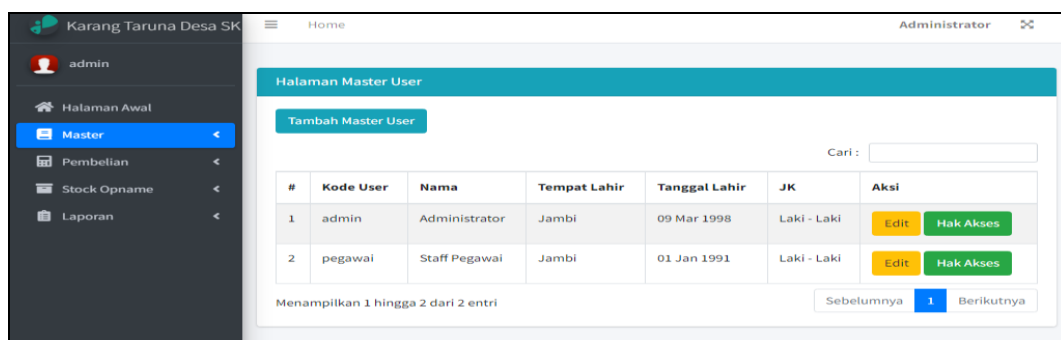
Gambar 5.5 Tampilan Input Form Menu Utama

3. Tampilan Menu *User*

Tampilan Menu *User* merupakan hasil dari rencana atau kerangka dasar yang telah penulis desain sebelumnya pada tahap ini menu telah diberi bahasa perograman sehingga dapat berfungsi, dengan tujuan agar rencana desain awal sesuai dengan program yang telah dibuat.

a. Tampilan Input Form Menu *User*

Tampilan input form menu *User* digunakan untuk mengintegrasikan semua fungsi-fungsi yang dibutuhkan melakukan pengolahan atau menampilkan data *User*. Berikut merupakan Tampilan *User* yang dapat dilihat pada Gambar 5.6.



Gambar 5.6 Tampilan Input Form Menu *User*

b. Tampilan Input Form Tambah *User*

Tampilan input form Tambah *User* digunakan untuk menambah data-data yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data *User*. Berikut merupakan Tampilan *User* yang dapat dilihat pada Gambar 5.7.

Tambah Data	
Kode User	
Nama	
Tempat Lahir	
Tanggal Lahir	mm/dd/yyyy
Jenis Kelamin	:: Pilih ::
Agama	:: Pilih ::
No Telephone	
Alamat	
Password	
Role ID	:: Pilih ::
Foto User	Choose File No file chosen

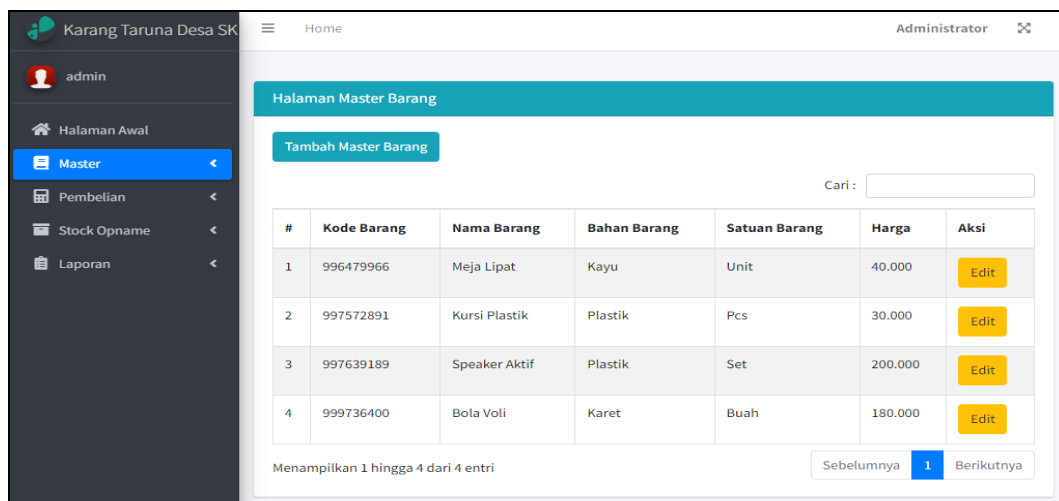
Gambar 5.7 Tampilan Input Form Tambah *User*

4. Tampilan Menu Barang

Tampilan Menu Barang merupakan hasil dari rencana atau kerangka dasar yang telah penulis desain sebelumnya pada tahap ini menu telah diberi bahasa perograman sehingga dapat berfungsi, dengan tujuan agar rencana desain awal sesuai dengan program yang telah dibuat.

a. Tampilan Input Form Menu Barang

Tampilan input form menu Barang digunakan untuk mengintegrasikan semua fungsi-fungsi yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Barang. Berikut merupakan Tampilan Barang yang dapat dilihat pada Gambar 5.8.



Gambar 5.8 Tampilan Input Form Menu Barang

b. Tampilan Input Form Tambah Barang

Tampilan input form Tambah Barang digunakan untuk menambah data-data yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Barang. Berikut merupakan Tampilan Barang yang dapat dilihat pada Gambar 5.9.

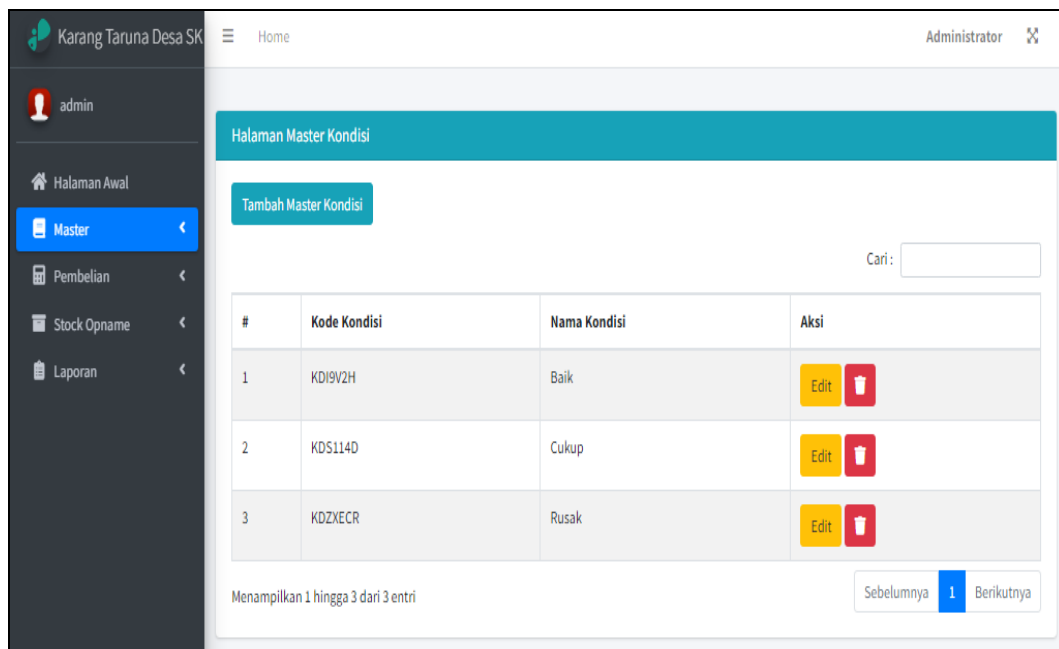
Gambar 5.9 Tampilan Input Form Tambah Barang

5. Tampilan Menu Kondisi

Tampilan Menu Kondisi merupakan hasil dari rencana atau kerangka dasar yang telah penulis desain sebelumnya pada tahap ini menu telah diberi bahasa perograman sehingga dapat berfungsi, dengan tujuan agar rencana desain awal sesuai dengan program yang telah dibuat.

c. Tampilan Input Form Menu Kondisi

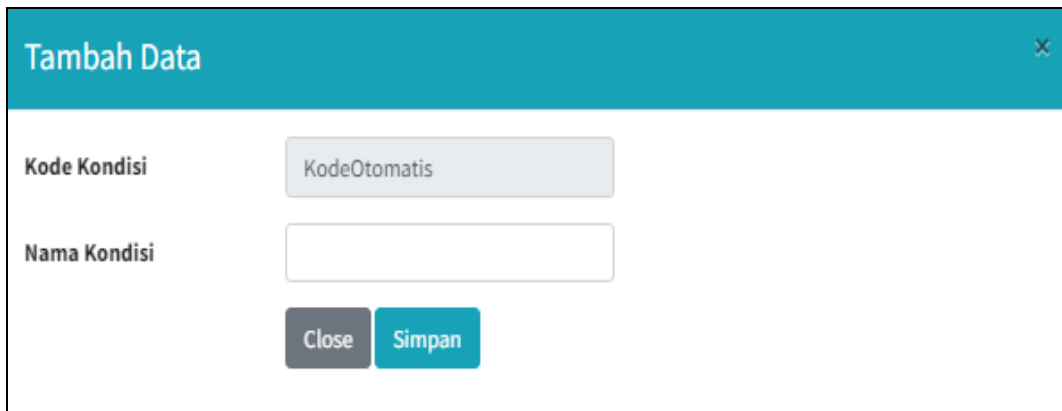
Tampilan input form menu Kondisi digunakan untuk mengintegrasikan semua fungsi-fungsi yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Kondisi. Berikut merupakan Tampilan Kondisi yang dapat dilihat pada Gambar 5.10.



Gambar 5.10 Tampilan Input Form Menu Kondisi

d. Tampilan Input Form Tambah Kondisi

Tampilan input form Tambah Kondisi digunakan untuk menambah data-data yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Kondisi. Berikut merupakan Tampilan Kondisi yang dapat dilihat pada Gambar 5.11.



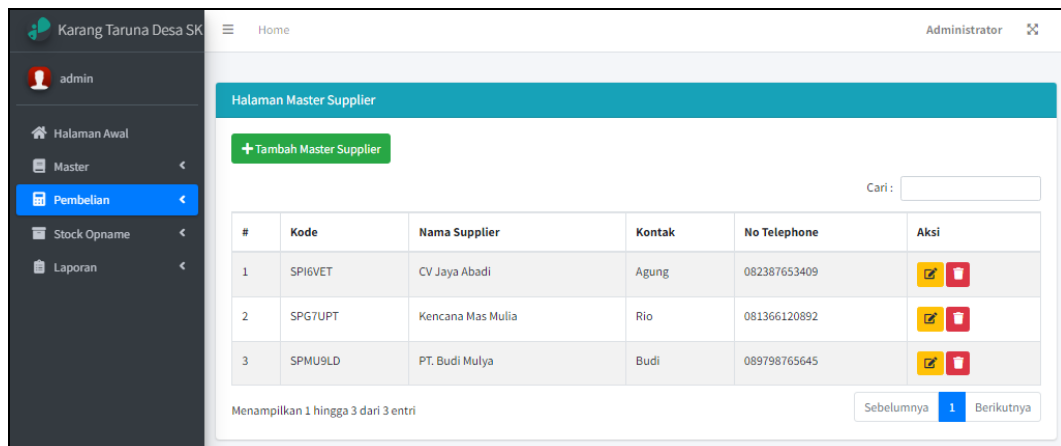
Gambar 5.11 Tampilan Input Form Tambah Kondisi

6. Tampilan Menu Supplier

Tampilan Menu Supplier merupakan hasil dari rencana atau kerangka dasar yang telah penulis desain sebelumnya pada tahap ini menu telah diberi bahasa perograman sehingga dapat berfungsi, dengan tujuan agar rencana desain awal sesuai dengan program yang telah dibuat.

e. Tampilan Input Form Menu Supplier

Tampilan input form menu Supplier digunakan untuk mengintegrasikan semua fungsi-fungsi yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Supplier. Berikut merupakan Tampilan Supplier yang dapat dilihat pada Gambar 5.12.



Gambar 5.12 Tampilan Input Form Menu Supplier

f. Tampilan Input Form Tambah Supplier

Tampilan input form Tambah Supplier digunakan untuk menambah data-data yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Supplier. Berikut merupakan Tampilan Supplier yang dapat dilihat pada Gambar 5.13.

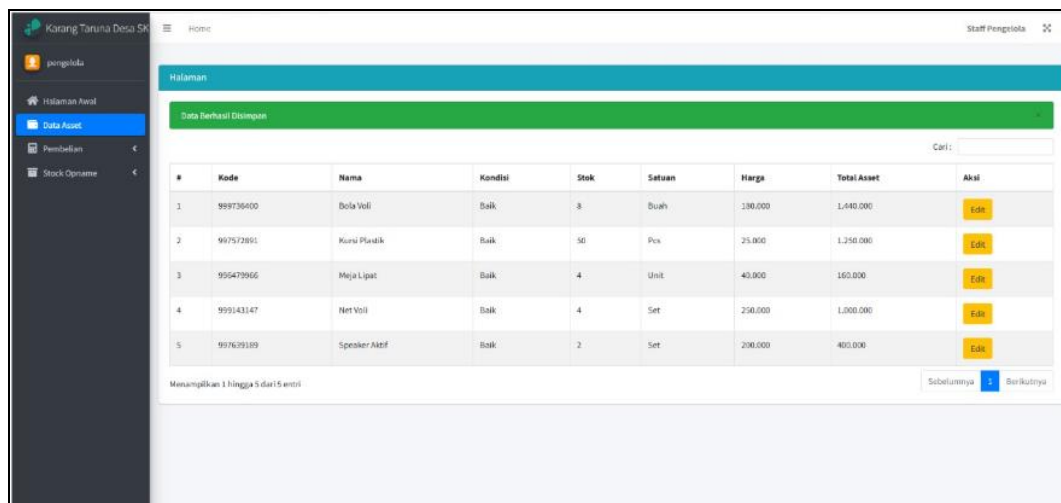
Gambar 5.13 Tampilan Input Form Tambah Supplier

7. Tampilan Menu Aset

Tampilan Menu Aset merupakan hasil dari rencana atau kerangka dasar yang telah penulis desain sebelumnya pada tahap ini menu telah diberi bahasa perograman sehingga dapat berfungsi, dengan tujuan agar rencana desain awal sesuai dengan program yang telah dibuat.

g. Tampilan Input Form Menu Aset

Tampilan input form menu Aset digunakan untuk mengintegrasikan semua fungsi-fungsi yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Aset. Berikut merupakan Tampilan Aset yang dapat dilihat pada Gambar 5.14.



#	Kode	Nama	Kondisi	Stok	Satuan	Harga	Total Aset	Aksi
1	999736400	Bola Voli	Baik	8	Buah	130.000	1.040.000	Edit
2	997572891	Kursi Plastik	Baik	50	Pcs	25.000	1.250.000	Edit
3	995479966	Meja Lipat	Baik	4	Unit	40.900	160.000	Edit
4	999143147	Net Voli	Baik	4	Set	250.000	1.000.000	Edit
5	997629189	Speaker Aktif	Baik	2	Set	200.000	400.000	Edit

Menampilkan 1 hingga 5 dari 5 entri

Sebelumnya [1](#) Berikutnya

Gambar 5.14 Tampilan Input Form Menu Aset

h. Tampilan Input Form Tambah Aset

Tampilan input form Tambah Aset digunakan untuk menambah data-data yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Aset. Berikut merupakan Tampilan Aset yang dapat dilihat pada Gambar 5.15.

Edit Data

Kode Barang: 999736400

Nama Barang: Bola Voli

Stok Sekarang: \$

Tambah Stok: 0

Harga: 180000

Kondisi Barang: Baik

Close Simpan

Gambar 5.15 Tampilan Input Form Tambah Aset

8. Tampilan Menu Rencana

Tampilan Menu Rencana merupakan hasil dari rencana atau kerangka dasar yang telah penulis desain sebelumnya pada tahap ini menu telah diberi bahasa perograman sehingga dapat berfungsi, dengan tujuan agar rencana desain awal sesuai dengan program yang telah dibuat.

i. Tampilan Input Form Menu Rencana

Tampilan input form menu Rencana digunakan untuk mengintegrasikan semua fungsi-fungsi yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Rencana. Berikut merupakan Tampilan Rencana yang dapat dilihat pada Gambar 5.16.

Halaman Rencana Pembelian

Filter: Januari 2025 + Tambah Rencana Pembelian

#	No Rencana	Tgl Rencana	Supplier	User	Aksi
1	RGF250120001	20 Jan 2025	CV Jaya Abadi	admin	Lihat
2	RGF250118001	18 Jan 2025	CV Jaya Abadi	admin	Lihat
3	RGF250109001	09 Jan 2025	Kencana Mas Mulia	admin	Lihat
4	RGF250107001	07 Jan 2025	Kencana Mas Mulia	pegawai	Lihat

Gambar 5.16 Tampilan Input Form Menu Rencana

j. Tampilan Input Form Tambah Rencana

Tampilan input form Tambah Rencana digunakan untuk menambah data-data yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Rencana. Berikut merupakan Tampilan Rencana yang dapat dilihat pada Gambar 5.17.

#	No Terima	Nama Barang	Harga	Jumlah	Total	Aksi
1	RGF00000	Kursi Plastik	25.000	4 - Unit	100.000	[icon]
2	RGF00000	Bola Voli	180.000	3 - Unit	540.000	[icon]
3	RGF00000	Meja Lipat	40.000	6 - Unit	240.000	[icon]
4	RGF00000	Net Voli	250.000	3 - Unit	750.000	[icon]
Grand Total					1.630.000	

Gambar 5.17 Tampilan Input Form Tambah Rencana

9. Tampilan Menu Pembelian

Tampilan Menu Pembelian merupakan hasil dari rencana atau kerangka dasar yang telah penulis desain sebelumnya pada tahap ini menu telah diberi bahasa perograman sehingga dapat berfungsi, dengan tujuan agar rencana desain awal sesuai dengan program yang telah dibuat.

k. Tampilan Input Form Menu Pembelian

Tampilan input form menu Pembelian digunakan untuk mengintegrasikan semua fungsi-fungsi yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Pembelian. Berikut merupakan Tampilan Pembelian yang dapat dilihat pada Gambar 5.18.

#	No Pembelian	Tgl Pembelian	Supplier	Total Harga	No Faktur	User	Aksi
1	RGF250120001	20 Jan 2025	CV Jaya Abadi	540.000		admin	Pembelian Lihat
2	RGF250118001	18 Jan 2025	CV Jaya Abadi	500.000	adskjh-123nads-123132	admin	Lihat
3	RGF250109001	09 Jan 2025	Kencana Mas Mulia	95.000	12342-1234	admin	Lihat
4	RGF250107001	07 Jan 2025	Kencana Mas Mulia	310.000	09123-1831234	pegawai	Lihat

Gambar 5.18 Tampilan Input Form Menu Pembelian

1. Tampilan Input Form Tambah Pembelian

Tampilan input form Tambah Pembelian digunakan untuk menambah data-data yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Pembelian. Berikut merupakan Tampilan Pembelian yang dapat dilihat pada Gambar 5.19.

#	No Terima	Nama Barang	Harga	Jumlah	Total	Aksi
1	RGF00000	Kursi Plastik	25.000	4 - Unit	100.000	X
2	RGF00000	Bola Voli	180.000	3 - Unit	540.000	X
3	RGF00000	Meja Lipat	40.000	6 - Unit	240.000	X
4	RGF00000	Net Voli	250.000	3 - Unit	750.000	X
Grand Total					1.630.000	

Gambar 5.19 Tampilan Input Form Tambah Pembelian

5.2 PENGUJIAN SYSTEM PERANGKAT LUNAK

Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode pengujian *Black Box Testing* yaitu pengujian yang dilakukan hanya untuk mengamati hasil dari eksekusi pada *software*. Pengamatan hasil ini melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak itu sendiri.

1. Pengujian Halaman Menu *Login*

Pengujian halaman *Login* dilakukan untuk memeriksa fungsional agar terbebas dari *error*, pengujian dilakukan dengan dua kondisi. Kondisi yang pertama jika dalam keadaan berhasil dan yang kedua jika dalam keadaan gagal yang dapat dilihat pada Tabel 5.1.

Tabel 5.1 Pengujian Halaman Menu *Login*

Kondisi Pengujian	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
<i>Login</i> BERHASIL	1. Buka <i>webbrowser</i> 2. Tampilkan Halaman Menu <i>Login</i> 3. input <i>username</i> dan <i>password</i> 4. Klik tombol <i>Login</i>	1. input <i>username</i> BENAR 2. input <i>password</i> BENAR	Menampilkan halaman menu utama	Menampilkan halaman menu utama	Baik
<i>Login</i> GAGAL	1. Buka <i>webbrowser</i> 2. Tampilkan Halaman Menu <i>Login</i> 3. input <i>username</i> dan <i>password</i> 4. Klik tombol <i>Login</i>	1. input <i>username</i> SALAH 2. input <i>password</i> SALAH	Tampil pesan “Username/ Password yang anda masukan salah..!”	Tetap pada halaman <i>Login</i>	Baik
<i>Login</i> GAGAL	1. Buka <i>webbrowser</i> 2. Tampilkan Halaman Menu <i>Login</i> 3. Tidak input <i>username</i> dan <i>password</i> 4. Klik tombol <i>Login</i>	1. Tanpa <i>Username</i> 2. Tanpa <i>password</i>	Tampil pesan “Username/ Password yang anda masukan salah..!”	Tetap pada halaman <i>Login</i>	Baik

2. Pengujian Halaman Menu Utama

Pengujian halaman utama dilakukan untuk memeriksa fungsional agar terbebas dari *error*, pengujian dilakukan dengan dua kondisi. Kondisi yang pertama jika dalam keadaan berhasil dan yang kedua jika dalam keadaan gagal yang dapat dilihat pada Tabel 5.2.

Tabel 5.2 Pengujian Halaman Menu Utama

Kondisi Pengujian	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Menu utama BERHASIL	1. Tampilkan Halaman Menu utama 2. Cek menu-menu yang ada satu persatu	Klik semua menu yang terdapat pada menu utama	Tampilkan halaman berdasarkan menu yang diklik	Tampil menu yang dipilih beserta tombol yang tersedia pada menu	Baik
Menu utama GAGAL	1. Tampilkan Halaman Menu utama 2. Cek menu-menu yang ada satu persatu	Klik semua menu yang terdapat pada menu utama	Halaman menu yang diklik tidak tampil	Tetap pada halaman menu utama	Baik

3. Pengujian Halaman Menu User

Pengujian halaman *User* dilakukan untuk memeriksa fungsional agar terbebas dari *error*, pengujian dilakukan dengan dua kondisi. Kondisi yang pertama jika dalam keadaan berhasil dan yang kedua jika dalam keadaan gagal yang dapat dilihat pada Tabel 5.3.

Tabel 5.3 Pengujian Halaman Menu User

Kondisi Pengujian	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Tambah User BERHASIL	- Klik tombol tambah - Tampil Halaman tambah - Input data - Klik Simpan	Tambah data User LENGKAP	Tampil pesan : “Data Berhasil Ditambahkan”	Data pada <i>gridview</i> bertambah	Baik

Tambah User GAGAL	- Klik tombol tambah - Tampil Halaman tambah - <i>Input</i> data - Klik Simpan	Tambah data User TIDAK LENGKAP	Tampil pesan : “Harap isi bidang ini”	Data pada <i>gridview</i> tidak bertambah	Baik
Edit User BERHASIL	- Pilih data yang hendak diedit - Klik tombol edit - Tampil Halaman edit - Modifikasi data - Klik <i>update</i>	Edit data User LENGKAP	Tampil pesan : “Data Berhasil Diedit”	Data pada <i>gridview</i> diedit	Baik
Edit User GAGAL	- Pilih data yang hendak diedit - Klik tombol tambah - Tampil Halaman tambah - Modifikasi data - Klik Simpan	Edit data User TIDAK LENGKAP	Tampil pesan : “Harap isi bidang ini”	Data pada <i>gridview</i> tidak diedit	Baik
Hapus User BERHASIL	- Pilih data yang hendak dihapus - Klik tombol hapus - Tampil option hapus pesan (<i>no/yes</i>)	Klik YES	Tampil pesan : “Data Berhasil Dihapus”	Data pada <i>gridview</i> terhapus	Baik
Hapus User BATAL	- Pilih data yang hendak dihapus - Klik tombol hapus - Tampil option hapus pesan (<i>no/yes</i>)	Klik NO	Tetap pada halaman User	Data pada <i>gridview</i> tidak terhapus	Baik

4. Pengujian Halaman Menu Barang

Pengujian halaman Barang dilakukan untuk memeriksa fungsional agar terbebas dari *error*, pengujian dilakukan dengan dua kondisi. Kondisi yang pertama jika dalam keadaan berhasil dan yang kedua jika dalam keadaan gagal yang dapat dilihat pada Tabel 5.4.

Tabel 5.4 Pengujian Halaman Menu Barang

Kondisi Pengujian	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Tambah Barang BERHASIL	- Klik tombol tambah - Tampil Halaman tambah - <i>Input</i> data - Klik Simpan	Tambah data Barang LENGKAP	Tampil pesan : “Data Berhasil Ditambahkan”	Data pada <i>gridview</i> bertambah	Baik
Tambah Barang GAGAL	- Klik tombol tambah - Tampil Halaman tambah - <i>Input</i> data - Klik Simpan	Tambah data Barang TIDAK LENGKAP	Tampil pesan : “Harap isi bidang ini”	Data pada <i>gridview</i> tidak bertambah	Baik
Edit Barang BERHASIL	- Pilih data yang hendak diedit - Klik tombol edit - Tampil Halaman edit - Modifikasi data - Klik <i>update</i>	Edit data Barang LENGKAP	Tampil pesan : “Data Berhasil Diedit”	Data pada <i>gridview</i> diedit	Baik
Edit Barang GAGAL	- Pilih data yang hendak diedit - Klik tombol tambah - Tampil Halaman tambah - Modifikasi data - Klik Simpan	Edit data Barang TIDAK LENGKAP	Tampil pesan : “Harap isi bidang ini”	Data pada <i>gridview</i> tidak diedit	Baik
Hapus Barang BERHASIL	- Pilih data yang hendak dihapus - Klik tombol hapus - Tampil option hapus pesan (<i>no/yes</i>)	Klik YES	Tampil pesan : “Data Berhasil Dihapus”	Data pada <i>gridview</i> terhapus	Baik
Hapus Barang BATAL	- Pilih data yang hendak dihapus - Klik tombol hapus - Tampil option hapus pesan (<i>no/yes</i>)	Klik NO	Tetap pada halaman Barang	Data pada <i>gridview</i> tidak terhapus	Baik

5. Pengujian Halaman Menu Kondisi

Pengujian halaman Kondisi dilakukan untuk memeriksa fungsional agar terbebas dari *error*, pengujian dilakukan dengan dua kondisi. Kondisi yang pertama jika dalam keadaan berhasil dan yang kedua jika dalam keadaan gagal yang dapat dilihat pada Tabel 5.5.

Tabel 5.5 Pengujian Halaman Menu Kondisi

Kondisi Pengujian	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Tambah Kondisi BERHASIL	- Klik tombol tambah - Tampil Halaman tambah - <i>Input</i> data - Klik Simpan	Tambah data Kondisi LENGKAP	Tampil pesan : “Data Berhasil Ditambahkan”	Data pada <i>gridview</i> bertambah	Baik
Tambah Kondisi GAGAL	- Klik tombol tambah - Tampil Halaman tambah - <i>Input</i> data - Klik Simpan	Tambah data Kondisi TIDAK LENGKAP	Tampil pesan : “Harap isi bidang ini”	Data pada <i>gridview</i> tidak bertambah	Baik
Edit Kondisi BERHASIL	- Pilih data yang hendak diedit - Klik tombol edit - Tampil Halaman edit - Modifikasi data - Klik <i>update</i>	Edit data Kondisi LENGKAP	Tampil pesan : “Data Berhasil Diedit”	Data pada <i>gridview</i> diedit	Baik
Edit Kondisi GAGAL	- Pilih data yang hendak diedit - Klik tombol tambah - Tampil Halaman tambah - Modifikasi data - Klik Simpan	Edit data Kondisi TIDAK LENGKAP	Tampil pesan : “Harap isi bidang ini”	Data pada <i>gridview</i> tidak diedit	Baik
Hapus Kondisi BERHASIL	- Pilih data yang hendak dihapus - Klik tombol hapus - Tampil option hapus pesan (<i>no/yes</i>)	Klik YES	Tampil pesan : “Data Berhasil Dihapus”	Data pada <i>gridview</i> terhapus	Baik

Hapus Kondisi BATAL	- Pilih data yang hendak dihapus - Klik tombol hapus - Tampil option hapus pesan (<i>no/yes</i>)	Klik <i>NO</i>	Tetap pada halaman Kondisi	Data pada <i>gridview</i> tidak terhapus	Baik
---------------------	--	----------------	----------------------------	--	------

6. Pengujian Halaman Menu Supplier

Pengujian halaman Supplier dilakukan untuk memeriksa fungsional agar terbebas dari *error*, pengujian dilakukan dengan dua kondisi. Kondisi yang pertama jika dalam keadaan berhasil dan yang kedua jika dalam keadaan gagal yang dapat dilihat pada Tabel 5.6.

Tabel 5.6 Pengujian Halaman Menu Supplier

Kondisi Pengujian	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Tambah Supplier BERHASIL	- Klik tombol tambah - Tampil Halaman tambah - <i>Input</i> data - Klik Simpan	Tambah data Supplier LENGKAP	Tampil pesan : “Data Berhasil Ditambahkan”	Data pada <i>gridview</i> bertambah	Baik
Tambah Supplier GAGAL	- Klik tombol tambah - Tampil Halaman tambah - <i>Input</i> data - Klik Simpan	Tambah data Supplier TIDAK LENGKAP	Tampil pesan : “Harap isi bidang ini”	Data pada <i>gridview</i> tidak bertambah	Baik
Edit Supplier BERHASIL	- Pilih data yang hendak diedit - Klik tombol edit - Tampil Halaman edit - Modifikasi data - Klik <i>update</i>	Edit data Supplier LENGKAP	Tampil pesan : “Data Berhasil Diedit”	Data pada <i>gridview</i> diedit	Baik
Edit Supplier GAGAL	- Pilih data yang hendak diedit - Klik tombol tambah - Tampil Halaman tambah - Modifikasi data - Klik Simpan	Edit data Supplier TIDAK LENGKAP	Tampil pesan : “Harap isi bidang ini”	Data pada <i>gridview</i> tidak diedit	Baik

Hapus Supplier BERHASIL	- Pilih data yang hendak dihapus - Klik tombol hapus - Tampil option hapus pesan (<i>no/yes</i>)	Klik YES	Tampil pesan : “Data Berhasil Dihapus”	Data pada <i>gridview</i> terhapus	Baik
Hapus Supplier BATAL	- Pilih data yang hendak dihapus - Klik tombol hapus - Tampil option hapus pesan (<i>no/yes</i>)	Klik NO	Tetap pada halaman Supplier	Data pada <i>gridview</i> tidak terhapus	Baik

7. Pengujian Halaman Menu Jabatan

Pengujian halaman Jabatan dilakukan untuk memeriksa fungsional agar terbebas dari *error*, pengujian dilakukan dengan dua kondisi. Kondisi yang pertama jika dalam keadaan berhasil dan yang kedua jika dalam keadaan gagal yang dapat dilihat pada Tabel 5.7.

Tabel 5.7 Pengujian Halaman Menu Jabatan

Kondisi Pengujian	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Tambah Jabatan BERHASIL	- Klik tombol tambah - Tampil Halaman tambah - <i>Input</i> data - Klik Simpan	Tambah data Jabatan LENGKAP	Tampil pesan : “Data Berhasil Ditambahkan”	Data pada <i>gridview</i> bertambah	Baik
Tambah Jabatan GAGAL	- Klik tombol tambah - Tampil Halaman tambah - <i>Input</i> data - Klik Simpan	Tambah data Jabatan TIDAK LENGKAP	Tampil pesan : “Harap isi bidang ini”	Data pada <i>gridview</i> tidak bertambah	Baik
Edit Jabatan BERHASIL	- Pilih data yang hendak diedit - Klik tombol edit - Tampil Halaman edit - Modifikasi data - Klik <i>update</i>	Edit data Jabatan LENGKAP	Tampil pesan : “Data Berhasil Diedit”	Data pada <i>gridview</i> diedit	Baik

Edit Jabatan GAGAL	- Pilih data yang hendak diedit - Klik tombol tambah - Tampil Halaman tambah - Modifikasi data - Klik Simpan	Edit data Jabatan TIDAK LENGKAP	Tampil pesan : “Harap isi bidang ini”	Data pada <i>gridview</i> tidak diedit	Baik
Hapus Jabatan BERHASIL	- Pilih data yang hendak dihapus - Klik tombol hapus - Tampil option hapus pesan (<i>no/yes</i>)	Klik YES	Tampil pesan : “Data Berhasil Dihapus”	Data pada <i>gridview</i> terhapus	Baik
Hapus Jabatan BATAL	- Pilih data yang hendak dihapus - Klik tombol hapus - Tampil option hapus pesan (<i>no/yes</i>)	Klik NO	Tetap pada halaman Jabatan	Data pada <i>gridview</i> tidak terhapus	Baik

8. Pengujian Halaman Menu Aset

Pengujian halaman Aset dilakukan untuk memeriksa fungsional agar terbebas dari *error*, pengujian dilakukan dengan dua kondisi. Kondisi yang pertama jika dalam keadaan berhasil dan yang kedua jika dalam keadaan gagal yang dapat dilihat pada Tabel 5.8.

Tabel 5.8 Pengujian Halaman Menu Aset

Kondisi Pengujian	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Tambah Aset BERHASIL	- Klik tombol tambah - Tampil Halaman tambah - <i>Input</i> data - Klik Simpan	Tambah data Aset LENGKAP	Tampil pesan : “Data Berhasil Ditambahkan”	Data pada <i>gridview</i> bertambah	Baik
Tambah Aset GAGAL	- Klik tombol tambah - Tampil Halaman tambah - <i>Input</i> data - Klik Simpan	Tambah data Aset TIDAK LENGKAP	Tampil pesan : “Harap isi bidang ini”	Data pada <i>gridview</i> tidak bertambah	Baik

Edit Aset BERHASIL	- Pilih data yang hendak diedit - Klik tombol edit - Tampil Halaman edit - Modifikasi data - Klik <i>update</i>	Edit data Aset LENGKAP	Tampil pesan : “Data Berhasil Diedit”	Data pada <i>gridview</i> diedit	Baik
Edit Aset GAGAL	- Pilih data yang hendak diedit - Klik tombol tambah - Tampil Halaman tambah - Modifikasi data - Klik Simpan	Edit data Aset TIDAK LENGKAP	Tampil pesan : “Harap isi bidang ini”	Data pada <i>gridview</i> tidak diedit	Baik
Hapus Aset BERHASIL	- Pilih data yang hendak dihapus - Klik tombol hapus - Tampil option hapus pesan (<i>no/yes</i>)	Klik YES	Tampil pesan : “Data Berhasil Dihapus”	Data pada <i>gridview</i> terhapus	Baik
Hapus Aset BATAL	- Pilih data yang hendak dihapus - Klik tombol hapus - Tampil option hapus pesan (<i>no/yes</i>)	Klik NO	Tetap pada halaman Aset	Data pada <i>gridview</i> tidak terhapus	Baik

9. Pengujian Halaman Menu Rencana

Pengujian halaman Rencana dilakukan untuk memeriksa fungsional agar terbebas dari *error*, pengujian dilakukan dengan dua kondisi. Kondisi yang pertama jika dalam keadaan berhasil dan yang kedua jika dalam keadaan gagal yang dapat dilihat pada Tabel 5.9.

Tabel 5.9 Pengujian Halaman Menu Rencana

Kondisi Pengujian	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Tambah Rencana BERHASIL	- Klik tombol tambah - Tampil Halaman tambah - <i>Input</i> data - Klik Simpan	Tambah data Rencana LENGKAP	Tampil pesan : “Data Berhasil Ditambahkan”	Data pada <i>gridview</i> bertambah	Baik

Tambah Rencana GAGAL	- Klik tombol tambah - Tampil Halaman tambah - <i>Input</i> data - Klik Simpan	Tambah data Rencana TIDAK LENGKAP	Tampil pesan : “Harap isi bidang ini”	Data pada <i>gridview</i> tidak bertambah	Baik
Edit Rencana BERHASIL	- Pilih data yang hendak diedit - Klik tombol edit - Tampil Halaman edit - Modifikasi data - Klik <i>update</i>	Edit data Rencana LENGKAP	Tampil pesan : “Data Berhasil Diedit”	Data pada <i>gridview</i> diedit	Baik
Edit Rencana GAGAL	- Pilih data yang hendak diedit - Klik tombol tambah - Tampil Halaman tambah - Modifikasi data - Klik Simpan	Edit data Rencana TIDAK LENGKAP	Tampil pesan : “Harap isi bidang ini”	Data pada <i>gridview</i> tidak diedit	Baik
Hapus Rencana BERHASIL	- Pilih data yang hendak dihapus - Klik tombol hapus - Tampil option hapus pesan (<i>no/yes</i>)	Klik YES	Tampil pesan : “Data Berhasil Dihapus”	Data pada <i>gridview</i> terhapus	Baik
Hapus Rencana BATAL	- Pilih data yang hendak dihapus - Klik tombol hapus - Tampil option hapus pesan (<i>no/yes</i>)	Klik NO	Tetap pada halaman Rencana	Data pada <i>gridview</i> tidak terhapus	Baik

10. Pengujian Halaman Menu Pembelian

Pengujian halaman Pembelian dilakukan untuk memeriksa fungsional agar terbebas dari *error*, pengujian dilakukan dengan dua kondisi. Kondisi yang pertama jika dalam keadaan berhasil dan yang kedua jika dalam keadaan gagal yang dapat dilihat pada Tabel 5.10.

Tabel 5.10 Pengujian Halaman Menu Pembelian

Kondisi Pengujian	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Tambah Pembelian BERHASIL	- Klik tombol tambah - Tampil Halaman tambah - <i>Input</i> data - Klik Simpan	Tambah data Pembelian LENGKAP	Tampil pesan : “Data Berhasil Ditambahkan”	Data pada <i>gridview</i> bertambah	Baik
Tambah Pembelian GAGAL	- Klik tombol tambah - Tampil Halaman tambah - <i>Input</i> data - Klik Simpan	Tambah data Pembelian TIDAK LENGKAP	Tampil pesan : “Harap isi bidang ini”	Data pada <i>gridview</i> tidak bertambah	Baik
Edit Pembelian BERHASIL	- Pilih data yang hendak diedit - Klik tombol edit - Tampil Halaman edit - Modifikasi data - Klik <i>update</i>	Edit data Pembelian LENGKAP	Tampil pesan : “Data Berhasil Diedit”	Data pada <i>gridview</i> diedit	Baik
Edit Pembelian GAGAL	- Pilih data yang hendak diedit - Klik tombol tambah - Tampil Halaman tambah - Modifikasi data - Klik Simpan	Edit data Pembelian TIDAK LENGKAP	Tampil pesan : “Harap isi bidang ini”	Data pada <i>gridview</i> tidak diedit	Baik
Hapus Pembelian BERHASIL	- Pilih data yang hendak dihapus - Klik tombol hapus - Tampil option hapus pesan (<i>no/yes</i>)	Klik YES	Tampil pesan : “Data Berhasil Dihapus”	Data pada <i>gridview</i> terhapus	Baik
Hapus Pembelian BATAL	- Pilih data yang hendak dihapus - Klik tombol hapus - Tampil option hapus pesan (<i>no/yes</i>)	Klik NO	Tetap pada halaman Pembelian	Data pada <i>gridview</i> tidak terhapus	Baik

11. Pengujian Menu Laporan

Pengujian menu laporan digunakan untuk memastikan semua laporan dapat ditampilkan dan dicetak sebagaimana semestinya yang dapat dilihat pada Tabel 5.11.

Tabel 5.11 Pengujian Halaman Menu Laporan

Kondisi Pengujian	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Laporan Barang	Klik tombol Barang pada Halaman Menu laporan	- Klik tombol Barang - klik tombol print	Halaman cetak Barang	Laporan Barang	Baik
Laporan Supplier	Klik tombol Supplier pada Halaman Menu laporan	- Klik tombol Supplier - klik tombol print	Halaman cetak Supplier	Laporan Supplier	Baik
Laporan Rencana	Klik tombol Rencana pada Halaman Menu laporan	- Klik tombol Rencana - klik tombol print	Halaman cetak Laporan Rencana	Laporan Rencana	Baik

5.3 ANALISIS HASIL YANG DICAPAI OLEH SISTEM PERANGKAT LUNAK

Setelah melakukan berbagai pengujian pada sistem pengolahan data pada Kantor Organisasi Kepemudaan Karang Taruna Di Desa SK 8 Kelurahan Bandar Jaya, maka didapatkan evaluasi dari kemampuan penampilan sistem ini. Adapun kelebihan dan kelemahan dari sistem petampilan ini adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan Program

- a. Sistem ini bisa digunakan oleh *User* pada Sistem Pengolahan Data Aset Kantor pada Kantor Organisasi Kepemudaan Karang Taruna Di Desa SK 8 Kelurahan Bandar Jaya, dengan memanfaatkan fungsi pencarian sehingga mempermudah dalam pencarian data.
- b. Sistem mampu melakukan pengolahan data seperti mendata *user*, barang, kondisi, supplier, aset, rencana dan pembelian
- c. Sistem mampu mencetak laporan Barang, laporan aset dan laporan pengadaan dengan lebih baik berdasarkan data-data yang telah diinputkan sebelumnya, sehingga mempermudah *user* dalam menyerahkan laporan kepada Ketua karang taruna.

2. Kekurangan program

Tampilan *interface* masih sederhana diharapkan untuk pengembangan sistem selanjutnya dapat meningkatkan kualitas dari tampilan *interface* tersebut

Dari kelebihan dan kekurangan sistem diatas, dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak ini dapat meminimalisir terjadinya kehilangan data, kesalahan penginputan data, lebih menghemat waktu, dan diproses lebih cepat serta akurat sehingga dapat membantu dalam pembuatan laporan.