

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 IMPLEMENTASI SISTEM

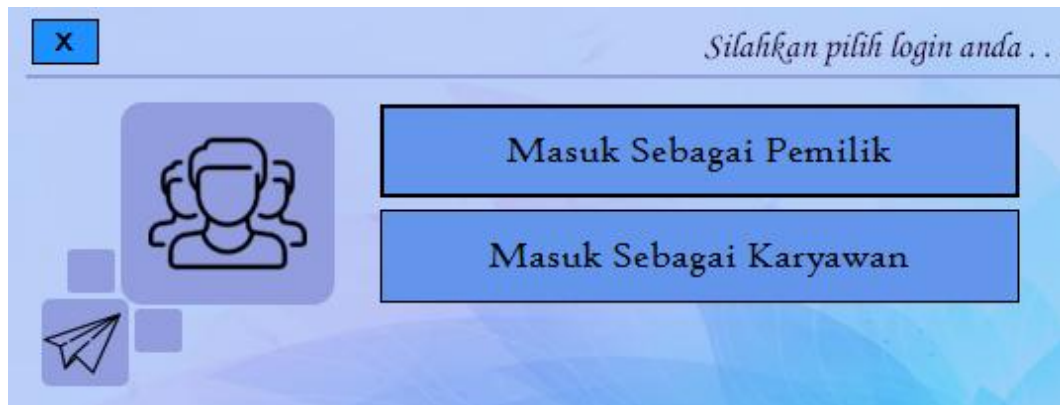
Implementasi Sistem merupakan kegiatan menterjemahkan desain yang telah dirancang sebelumnya menjadi program yang akan digunakan. Kegiatan ini memadukan rancangan basis data, rancangan antar muka dan algoritma program menjadi satu kesatuan yang berfungsi sebagai media pengolahan data.

5.1.1 Implementasi *Input*

Pada aplikasi yang dibuat ada beberapa *input* yang akan diproses untuk menghasilkan *output* yang sesuai dengan *input* yang ada atau diberikan. Berikut ini merupakan implementasi *input form login* :

1. Tampilan *form login*

Form login ini merupakan *form* bagi seorang admin untuk melakukan proses *login* kedalam sistem. Dalam *form login* admin harus memasukkan *username* dan *password* dengan benar untuk dapat masuk kedalam menu utama. Jika *username* dan *password* salah maka admin tidak dapat masuk kedalam menu utama. *Form login* ini dapat dilihat pada gambar 5.1 berikut ini :



Gambar 5.1 Tampilan Form Login Admin

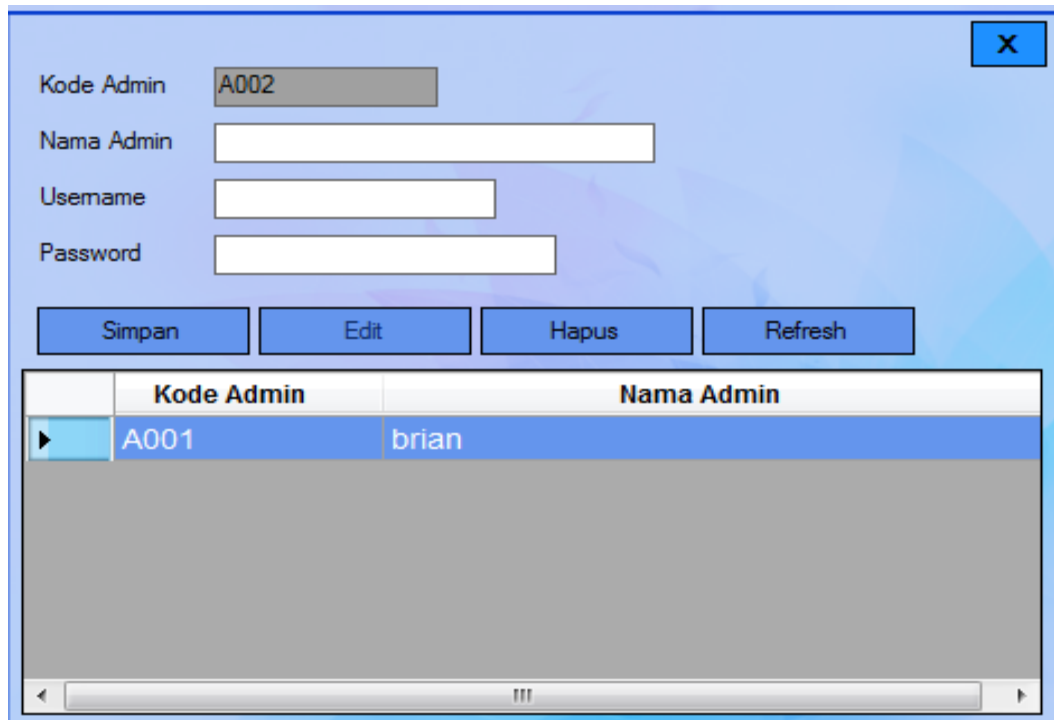
Berikut adalah tampilan *form login* setelah mengklik *button* masuk sebagai karyawan :



Gambar 5.2 Tampilan Input Username dan Password Admin

2. Tampilan Form Input Admin

Didalam *form* data admin digunakan untuk menambahkan, menghapus dan mengubah data admin. Jika data yang di inputkan benar maka sistem akan menyimpan data admin ketabel admin. *Form input* admin dapat dilihat pada gambar 5.3 berikut ini :



Kode Admin	Nama Admin
A001	brian

Gambar 5.3 Tampilan *Input Admin*

3. Tampilan *Form Input Data Bahan*

Didalam *form* data bahan digunakan untuk menambahkan, menghapus dan mengubah data bahan. Jika data yang di inputkan benar maka sistem akan menyimpan data bahan ketabel bahan. Gambar berikut ini adalah hasil implementasi dari rancangan pada gambar 5.4 :

Kode Bahan	Nama Bahan	Jenis Bahan	Harga/kg
B001	Ayam Ras	Lauk pauk	Rp26.000
B002	Ayam Kampung	Lauk pauk	Rp40.000
B003	Cabai Merah	Bumbu/Rempah	Rp40.000
B004	Bawang Merah	Bumbu/Rempah	Rp34.000
B005	Bawang Putih	Bumbu/Rempah	Rp40.000
B006	Ikan Bawal	Lauk pauk	Rp28.000
B007	Ikan Nila	Lauk pauk	Rp15.000
B008	Ikan Lele	Lauk pauk	Rp8.000
B009	Ikan Senangin	Lauk pauk	Rp12.000
B010	Ikan Pari	Lauk pauk	Rp30.000
B011	Mentimun	Sayur mayur	Rp4.000
B012	Terong	Sayur mayur	Rp3.000
B013	Kentang	Sayur mayur	Rp5.000
B014	Handisan	dll	Rp10.000

Gambar 5.4 Tampilan *Input Bahan*

4. Tampilan *Form Input Data Makanan*

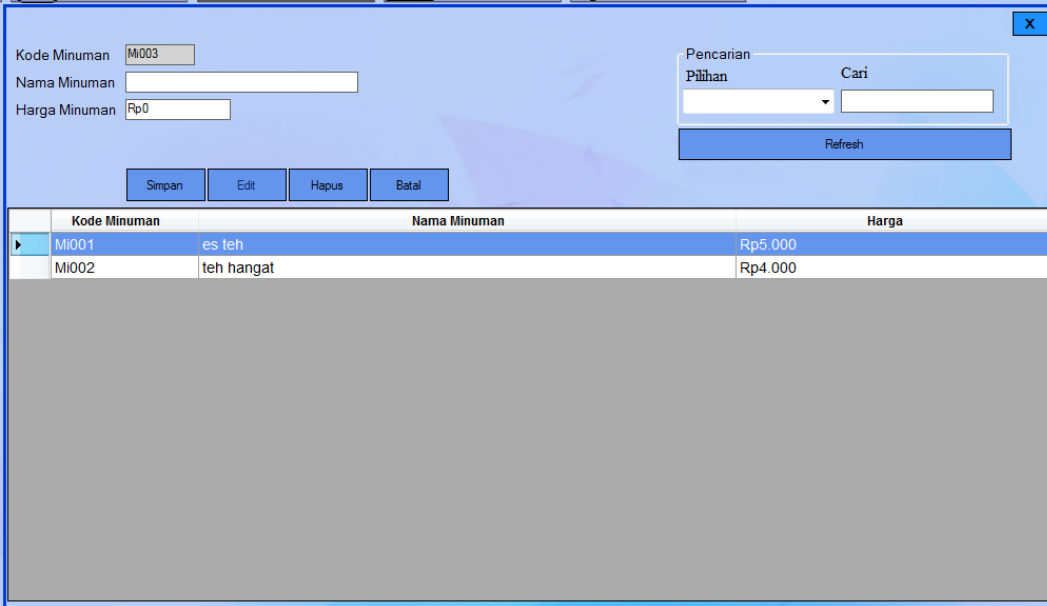
Didalam *form* data makanan digunakan untuk menambahkan, menghapus dan mengubah data makanan. Jika data yang di inputkan benar maka sistem akan menyimpan data makanan ketabel makanan. Gambar berikut ini adalah hasil implementasi dari rancangan pada gambar 5.5 :

Kode Makanan	Nama Makanan	Jenis Makanan	Harga
Ma001	Ayam Panggang	Tersedia	Rp15.000
Ma002	Ikan Bakar	Pesan	Rp16.000

Gambar 5.5 Tampilan *Form Input Data Makanan*

5. Tampilan *Form Input* Data Minuman

Didalam *form Input* data minuman digunakan untuk menambahkan, menghapus dan mengubah data minuman. Jika data yang di inputkan benar maka sistem akan menyimpan data minuman ketabel minuman. Gambar berikut ini adalah hasil implementasi dari rancangan pada gambar 5.6 :



Kode Minuman	Nama Minuman	Harga
MI001	es teh	Rp5.000
MI002	teh hangat	Rp4.000

Gambar 5.6 Tampilan *Form Input* Data Minuman

6. Tampilan *Form Input* Transaksi Pembelian

Didalam *Form Input* Transaksi pembelian digunakan untuk menghitung setiap transaksi pembelian yang terjadi. Jika data yang di inputkan benar maka sistem akan melakukan perhitungan transaksi. Gambar berikut ini adalah hasil implementasi dari rancangan pada gambar 5.7 :



Kode Bahan Tanggal 01. Agustus .2016

Nama Bahan Kode Pembelian NB0001

Jenis Bahan

Harga

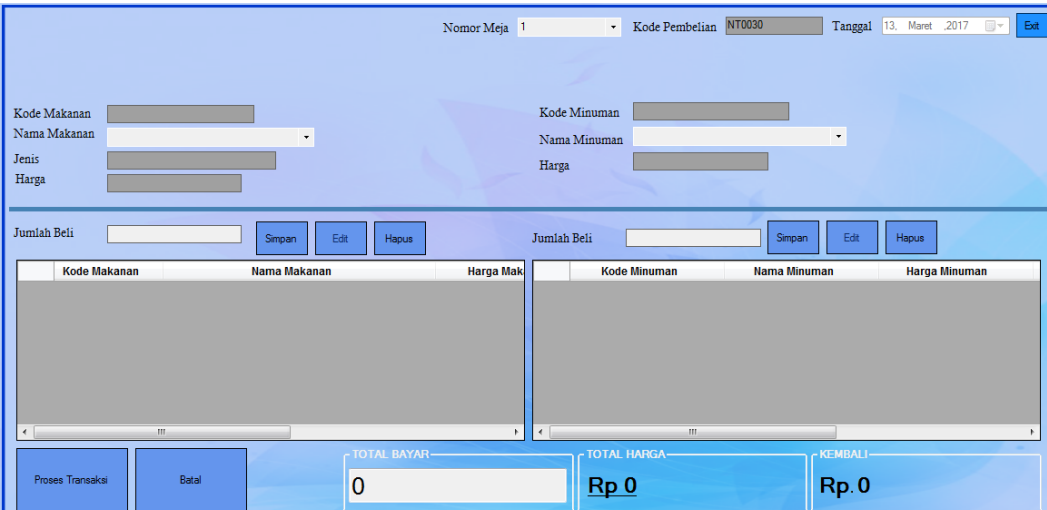
Jumlah Beli

Kode Bahan	Nama Bahan	Harga Bahan	Jumlah	Total Harga
B001	Cabai	Rp60.000	2	Rp120.000

Gambar 5.7 Tampilan *Form Input* Transaksi Pembelian

7. Tampilan *Form Input* Transaksi Penjualan

Didalam *Form Input* Transaksi penjualan digunakan untuk menghitung setiap transaksi penjualan yang terjadi. Jika data yang di inputkan benar maka sistem akan melakukan perhitungan transaksi. Gambar berikut ini adalah hasil implementasi dari rancangan pada gambar 5.8 :



Nomor Meja 1 Kode Pembelian NT0030 Tanggal 13. Maret .2017

Kode Makanan Kode Minuman

Nama Makanan Nama Minuman

Jenis Harga

Jumlah Beli Jumlah Beli

Kode Makanan	Nama Makanan	Harga Mak	Kode Minuman	Nama Minuman	Harga Minuman
--------------	--------------	-----------	--------------	--------------	---------------

Gambar 5.8 Tampilan *Form Input* Transaksi Penjualan

8. Tampilan *Form Login* Pemilik

Berikut adalah tampilan form *login* pemilik :

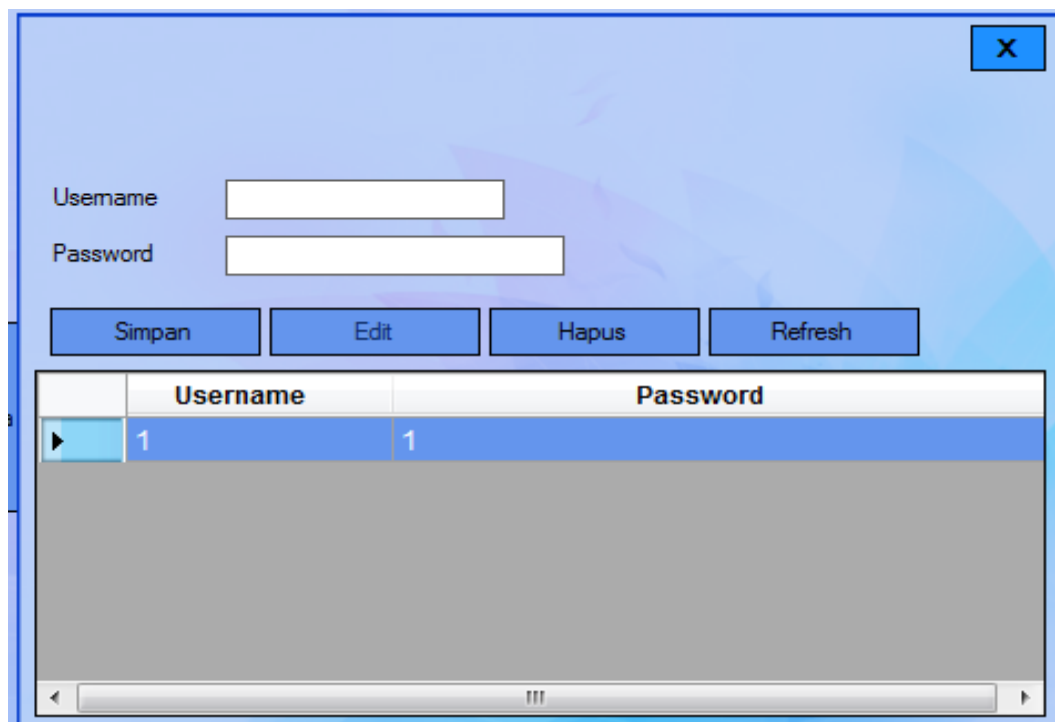


The screenshot shows a login form titled "Selamat Datang . . ." in the top right corner. On the left side, there is a decorative graphic featuring a keyhole icon inside a square frame, with a key icon below it. To the right of this graphic, there are two input fields: "Username" and "Password". Below the input fields, there are two buttons: "Login" and "Cancel".

Gambar 5.9 Tampilan Form *Login* Pemilik

9. Tampilan *Input Ganti Username* dan *Password*

Berikut adalah tampilan ganti *username* dan *password* pemilik :



The screenshot shows a form for changing the owner's username and password. At the top right, there is a close button with an "X" icon. Below the close button, there are two input fields: "Username" and "Password". Below the input fields, there are four buttons: "Simpan", "Edit", "Hapus", and "Refresh". At the bottom, there is a table with two columns: "Username" and "Password". The table has one row with the value "1" in both columns. The table is currently empty except for the header and the first row.

	Username	Password
▶	1	1

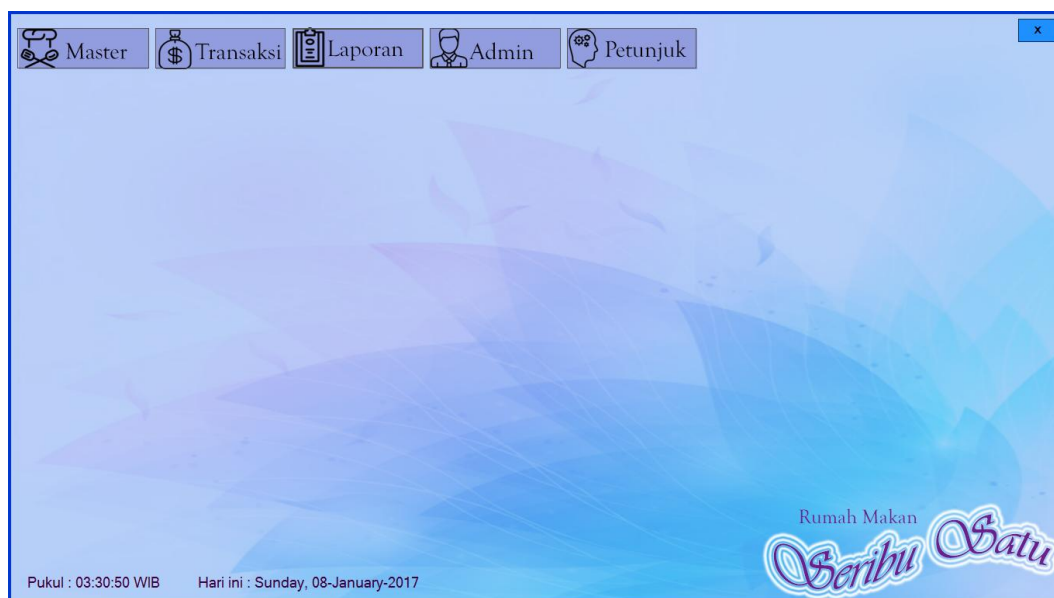
Gambar 5.10 Tampilan *Input Login* Pemilik

5.1.2 Implementasi *Output*

Implementasi *output* merupakan tahap penerapan dari rancangan *output* menjadi hasil jadi yang berasal dari *input* yang diberikan. Berikut adalah implementasi *output* dari data makanan, data minuman, transaksi penjualan serta nota Penjualan.

1. Tampilan *Output* Menu Utama Admin

Menu utama merupakan halaman pertama yang akan tampil setelah admin memasukan *username* dan *password* dengan benar. Gambar berikut ini adalah hasil implementasi dari rancangan menu utama pada gambar 5.11 :



Gambar 5.11 Tampilan *Output* Menu Utama

2. Tampilan *Output* Laporan Data Bahan

Tampilan *output* laporan data bahan ini berisikan data makanan yang telah diinputkan pada *form* data makanan.. Gambar berikut ini adalah hasil implementasi dari rancangan laporan pada gambar 5.12 :

LAPORAN BAHAN
RUMAH MAKAN SERIBU SATU
Jln. Adam Malik Beringin, Jambi

Kode Bahan	Nama Bahan	Jenis Bahan	Harga Bahan/Kg
B006	Ikan Bawal	Lauk pauk	Rp 28.000
B007	Ikan Nila	Lauk pauk	Rp 15.000
B008	Ikan Lele	Lauk pauk	Rp 8.000
B010	Ikan Pari	Lauk pauk	Rp 30.000
B011	Mentimun	Sayur mayur	Rp 4.000
B012	Terong	Sayur mayur	Rp 3.000
B013	Kentang	Sayur mayur	Rp 5.000

Mengetahui,
Pemilik

Jambi, 09/03/2017
RM Seribu Satu

(Haris Maulana)

(admin)

Gambar 5.12 Tampilan Output Laporan Data Bahan

3. Tampilan Laporan Data Makanan

Tampilan *output* laporan data makanan ini berisikan data makanan yang telah diinputkan pada *form* data makanan.. Gambar berikut ini adalah hasil implementasi dari rancangan laporan pada gambar 5.13 :

LAPORAN MAKANAN
RUMAH MAKAN SERIBU SATU
 Jln. Adam Malik Beringin, Jambi

Kode Makanan	Nama Makanan	Jenis Makanan	Harga Makanan
Ma010	Nasi + Sambal Ati Kentang	Pesan	Rp 25.000
Ma011	Nasi + Rendang	Pesan	Rp 15.000
Ma014	Ayam Kampung	Tersedia	Rp 17.000
Ma017	Ikan Nila	Tersedia	Rp 15.000
Ma018	Ikan Pari Bakar	Tersedia	Rp 25.000
Ma019	Ikan Sale	Tersedia	Rp 20.000
Ma020	Sambal Udang	Tersedia	Rp 20.000
Ma022	Sambal Ati Kentang	Tersedia	Rp 20.000
Ma023	Rendang	Tersedia	Rp 12.000
Ma025	XXXX	Pesan	Rp 0

Mengetahui,
 Pemilik

Jambi, 09/03/2017
 RM Seribu Satu

(Haris Maulana)

(admin)

Gambar 5.13 Tampilan Laporan Data Makanan

4. Tampilan *Output* Laporan Data Minuman

Tampilan *output* laporan data makanan ini berisikan data minuman yang telah diinputkan pada *form* data minuman.. Gambar berikut ini adalah hasil implementasi dari rancangan laporan pada gambar 5.14 :

LAPORAN MINUMAN
RUMAH MAKAN SERIBU SATU
 Jln. Adam Malik Beringin, Jambi

Kode Makanan	Nama Minuman	Harga Minuman
Mi001	Jus Apel	Rp 10.000
Mi002	Jus Alpukat	Rp 10.000
Mi003	Jus Mangga	Rp 10.000
Mi004	Jus Pepaya	Rp 10.000
Mi005	Jus Pir	Rp 10.000
Mi006	Jus Buah Naga	Rp 12.000
Mi007	Jus Timun	Rp 10.000
Mi008	Jus Tomat	Rp 10.000
Mi009	Jus Wortel	Rp 10.000
Mi010	Air Mineral Botol	Rp 5.000
Mi011	Teh Es	Rp 5.000
Mi012	Teh Hangat	Rp 4.000
Mi013	Teh Susu	Rp 8.000
Mi014	Kopi	Rp 5.000
Mi015	Kopi Susu	Rp 8.000
Mi016	XXXX	Rp 0

Mengetahui,
 Pemilik

(Haris Maulana)

Jambi, 09/03/2017
 RM Seribu Satu

(admin)

Gambar 5.14 Tampilan Output Laporan Data Minuman

5. Tampilan Output Laporan Pembelian

Tampilan *output* laporan transaksi pembelian ini berisikan data pembelian yang telah diinputkan pada *form* data transaksi pembelian. Gambar berikut ini adalah hasil implementasi dari rancangan laporan pada gambar 5.15 :

LAPORAN PEMBELIAN

RUMAH MAKAN SERIBU SATU
jln. Adam Malik, Bringin, Jambi

Tgl	Kode Pembelian	Kode Bahan	Nama Bahan	Harga	Jumlah	Sub Total Pembelian	Total Pembelian
01/03/2017	NB0002	B001	Jagung manis	Rp 80.000	2	Rp 160.000	
							Rp 160.000
01/03/2017	NB0004	B001	Jagung manis	Rp 80.000	1	Rp 80.000	
							Rp 80.000
01/03/2017	NB0005	B001	Jagung manis	Rp 80.000	1	Rp 80.000	
							Rp 80.000
01/03/2017	NB0006	B001	Jagung manis	Rp 80.000	1	Rp 80.000	
							Rp 80.000
07/03/2017	NB0012	B005	Bawang Putih	Rp 40.000	2	Rp 80.000	
							Rp 80.000

Total Pembelian : Rp 480.000

Mengetahui,
Pemilik

(Haris Maulana)

Jambi, 09/03/2017
RM Seribu Satu

(admin)

Gambar 5.15 Tampilan *Output* Laporan Transaksi Pembelian

6. Tampilan *Output* Laporan Penjualan

Tampilan laporan transaksi penjualan ini berisikan data penjualan yang telah diinputkan pada *form* data transaksi penjualan. Gambar berikut ini adalah hasil implementasi dari rancangan laporan pada gambar 5.16 :

LAPORAN PENJUALAN

RUMAH MAKAN SERIBU SATU
 jln. Adam Malik, Bringin, Jambi

Tgl	Kode Penjualan	No. Meja	Nama Makanan / Minuman	Harga	Jumlah	Sub Total Penjualan	Total Penjualan
07/03/2017	NT0012	1					
			Jus Pepaya	Rp 10.000	2	Rp 20.000	
			Nasi+ Ayam	Rp 15.000	2	Rp 30.000	
							Rp 50.000
07/03/2017	NT0013	1					
			Jus Alpukat	Rp 10.000	1	Rp 10.000	
			Jus Pepaya	Rp 10.000	1	Rp 10.000	
			Jus Mangga	Rp 10.000	1	Rp 10.000	
			Nasi+ Ikan Nila	Rp 20.000	1	Rp 20.000	
			Nasi+ Ayam Kampung	Rp 20.000	1	Rp 20.000	
			Rendang	Rp 12.000	3	Rp 36.000	
							Rp 106.000

Total Penjualan : Rp 156.000

Mengetahui,
Pemilik

(Haris Maulana)

Jambi, 09/03/2017
RM Seribu Satu

(admin)

Gambar 5.16 Tampilan *Output* Laporan Transaksi Penjualan

7. Tampilan *Output* Nota Penjualan

Tampilan nota penjualan ini berisikan data penjualan yang telah diinputkan pada *form* data transaksi penjualan. Gambar berikut ini adalah hasil implementasi dari rancangan laporan pada gambar 5.17 :

RUMAH MAKAN SERIBU SATU

Jl. Adam Malik, Beringin, Jambi

ID : NT0031 Tgl : 13/03/2017 20:44:19			
Nama Item	Harga	Jumlah	Harga
Ikan Pari Bakar	Rp25.000	1	Rp 25.000
Jus Pir	Rp10.000	1	Rp 10.000
Total Item		2	Rp 35.000
Tunai			Rp 40.000
Kembalian			Rp 5.000

Terima kasih

Gambar 5.17 Tampilan *Output* Nota Penjualan

8. Tampilan Menu Utama Pemilik

Tampilan menu utama pemilik berisi semua laporan-laporan transaksi yang dilakukan oleh admin. Berikut tampilan menu utamanya :



Gambar 5.18 Tampilan *Output* Menu Utama Pemilik

9. Tampilan *Output* Pendapatan

Tampilan *output* pendapatan ini berisikan data pendapatan penjualan dari berapa banyak transaksi yang di dapatkan. Gambar berikut ini adalah hasil implementasi dari rancangan laporan pada gambar 5.19 :

LAPORAN PENDAPATAN

RUMAH MAKAN SERIBU SATU jln. Adam Malik, Bringin, Jambi

Tgl	Kode Penjualan	No. Meja	Nama Makanan / Minuman	Harga	Jumlah	Sub Total Penjualan	Total Penjualan
07/03/2017	NT0012	1					
			Jus Pepaya	Rp 10.000	2	Rp 20.000	
			Nasi + Ayam	Rp 15.000	2	Rp 30.000	
							Rp 50.000
07/03/2017	NT0013	1					
			Jus Alpukat	Rp 10.000	1	Rp 10.000	
			Jus Pepaya	Rp 10.000	1	Rp 10.000	
			Jus Mangga	Rp 10.000	1	Rp 10.000	
			Nasi + Ikan Nila	Rp 20.000	1	Rp 20.000	
			Nasi + Ayam Kampung	Rp 20.000	1	Rp 20.000	
			Rendang	Rp 12.000	3	Rp 36.000	
							Rp 106.000
09/03/2017	NT0014	1					
			Jus Wortel	Rp 10.000	2	Rp 20.000	
			Sambal Udang	Rp 20.000	2	Rp 40.000	
							Rp 60.000

Total Penjualan : Rp 216.000

Mengetahui,
Pemilik

(Haris Maulana)

Jambi, 09/03/2017
RM Seribu Satu

(admin)

Gambar 5.19 Tampilan *Output* Pendapatan

10. Tampilan *Output* Laporan Pengeluaran

Tampilan *output* laporan pengeluaran ini berisikan data biaya yang dikeluarkan guna membeli bahan-bahan kebutuhan memasak. Gambar berikut ini adalah hasil implementasi dari rancangan laporan pada gambar 5.20 :

LAPORAN PENGELUARAN
RUMAH MAKAN SERIBU SATU
jln. Adam Malik, Bringin, Jambi

Tgl	Kode Pembelian	Kode Bahan	Nama Bahan	Harga	Jumlah	Sub Total Pembelian	Total Pembelian
01/03/2017	NB0002						
		B001	Jagung manis	Rp 80.000	2	Rp 160.000	
							Rp 160.000
01/03/2017	NB0004						
		B001	Jagung manis	Rp 80.000	1	Rp 80.000	
							Rp 80.000
01/03/2017	NB0005						
		B001	Jagung manis	Rp 80.000	1	Rp 80.000	
							Rp 80.000
01/03/2017	NB0006						
		B001	Jagung manis	Rp 80.000	1	Rp 80.000	
							Rp 80.000
07/03/2017	NB0012						
		B005	Bawang Putih	Rp 40.000	2	Rp 80.000	
							Rp 80.000

Total Pembelian : Rp 480.000

Mengetahui,
Pemilik

(Haris Maulana)

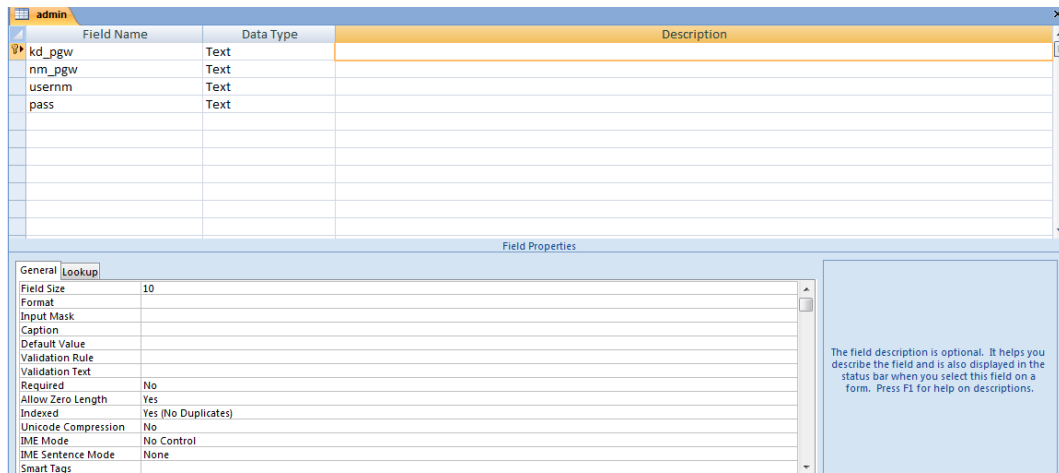
Jambi, 09/03/2017
RM Seribu Satu

(admin)

Gambar 5.20 Tampilan *Output* Laporan Pengeluaran

11. Tampilan Rancangan *Database* Admin

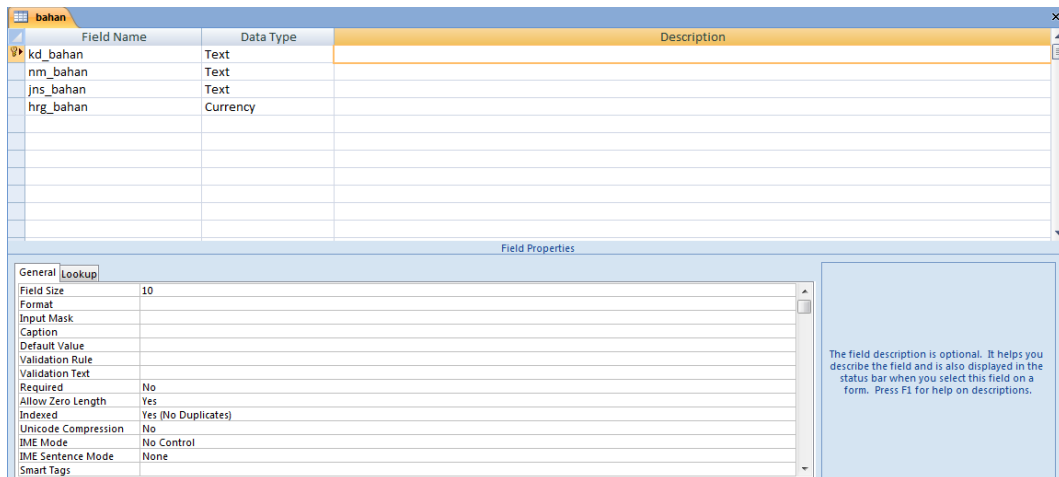
Tampilan rancangan *database* admin dapat dilihat pada gambar 5.21 berikut :



Gambar 5.21 Tampilan Database Admin

12. Tampilan Rancangan Database Bahan

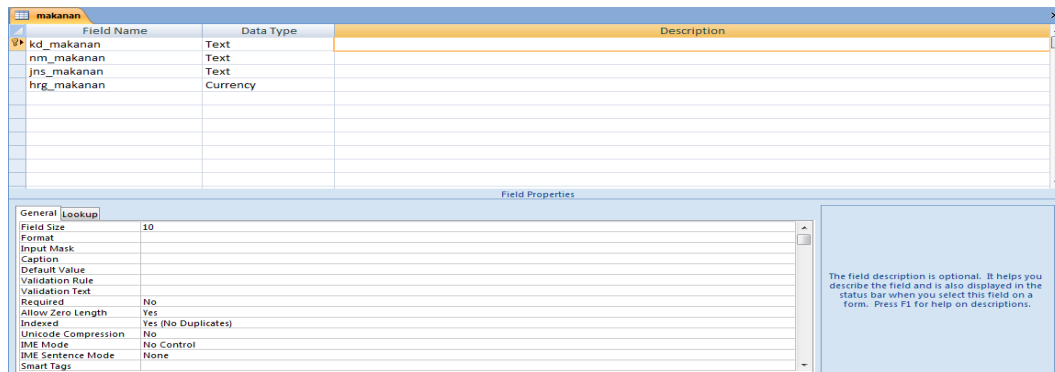
Tampilan rancangan *database* bahan dapat dilihat pada gambar 5.22 berikut :



Gambar 5.22 Tampilan Database Bahan

13. Tampilan Rancangan *Database* Makanan

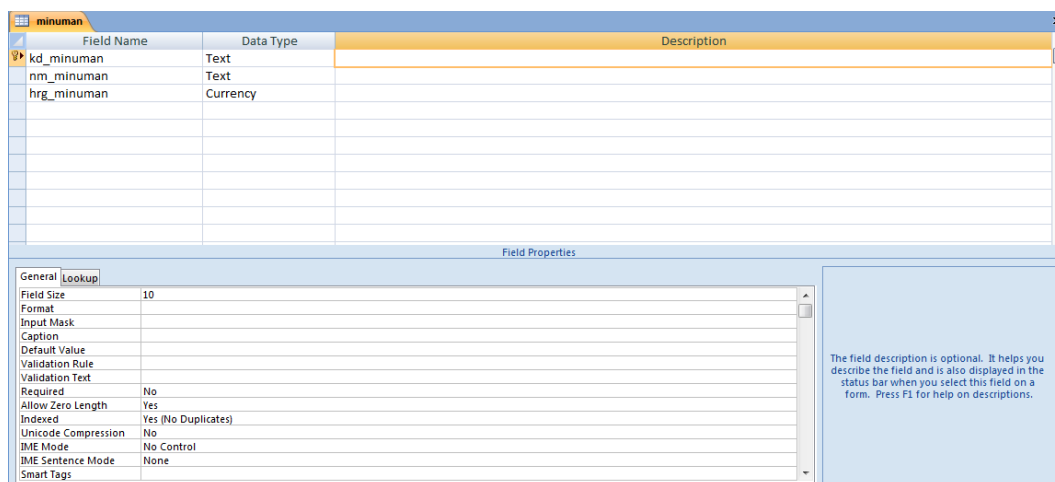
Tampilan rancangan *database* makanan dapat dilihat pada gambar 5.23 berikut :



Gambar 5.23 Tampilan *Database* Makanan

14. Tampilan Rancangan *Database* Minuman

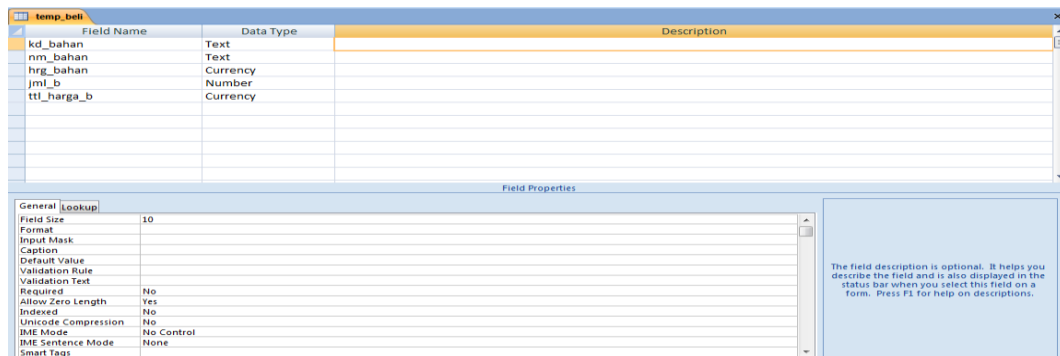
Tampilan rancangan *database* minuman dapat dilihat pada gambar 5.24 berikut :



Gambar 5.24 Tampilan *Database* Minuman

15. Tampilan Rancangan *Database* Pembelian

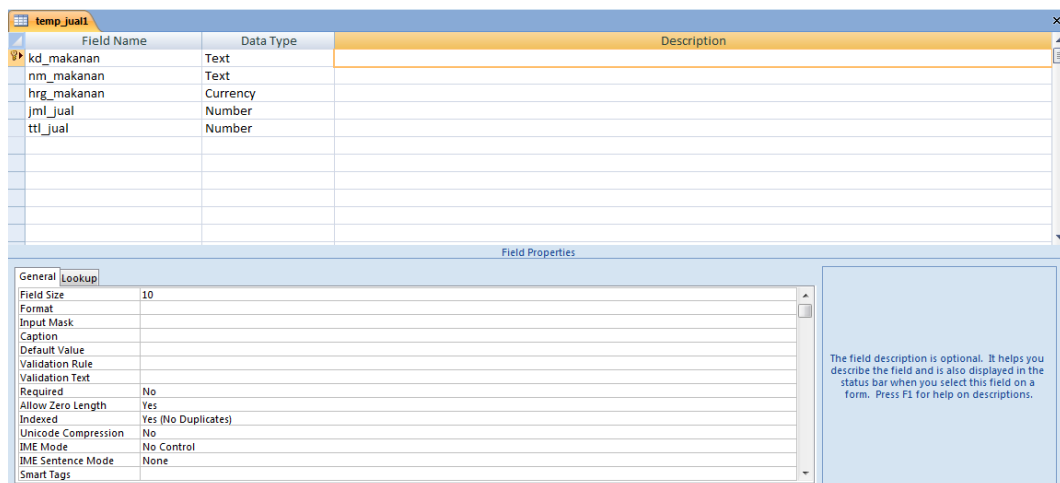
Tampilan rancangan *database* pembelian dapat dilihat pada gambar 5.25 berikut :



Gambar 5.25 Tampilan *Database* Pembelian

16. Tampilan Rancangan *Database* Penjualan 1

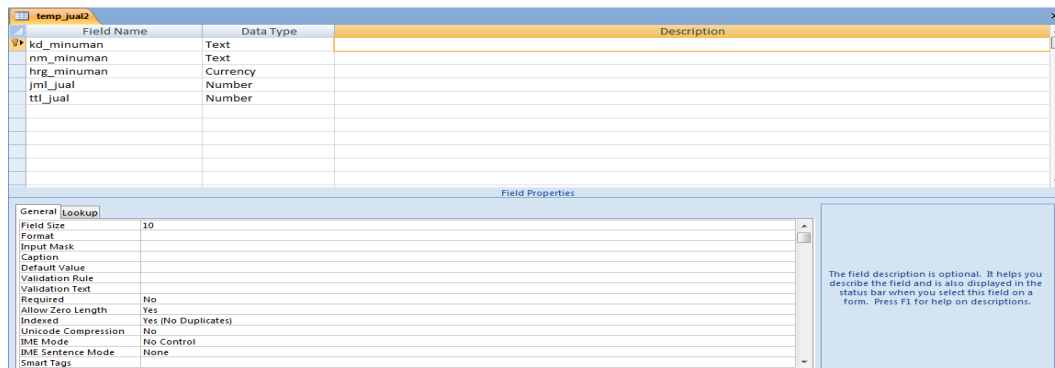
Tampilan rancangan *database* penjualan 1 dapat dilihat pada gambar 5.26 berikut :



Gambar 5.26 Tampilan *Database* Penjualan 1

17. Tampilan Rancangan *Database* Penjualan 2

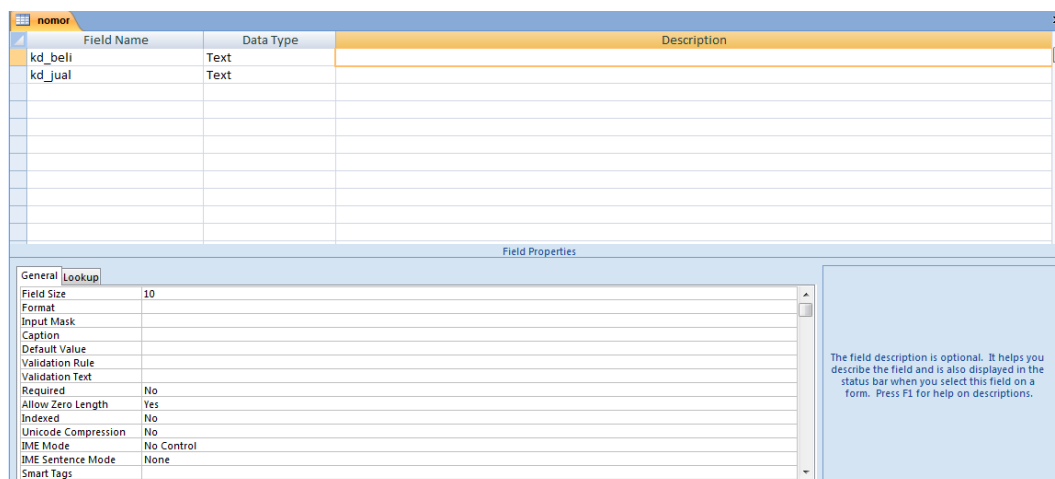
Tampilan rancangan *database* penjualan 2 dapat dilihat pada gambar 5.27 berikut :



Gambar 5.27 Tampilan *Database* Penjualan 2

18. Tampilan Rancangan *Database* Nomor

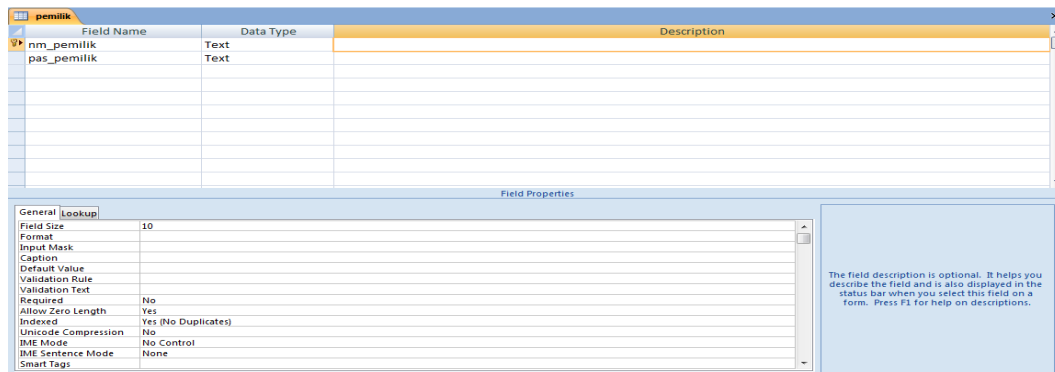
Tampilan rancangan *database* nomor dapat dilihat pada gambar 5.28 berikut :



Gambar 5.28 Tampilan *Database* Nomor

19. Tampilan Rancangan *Database* Pemilik

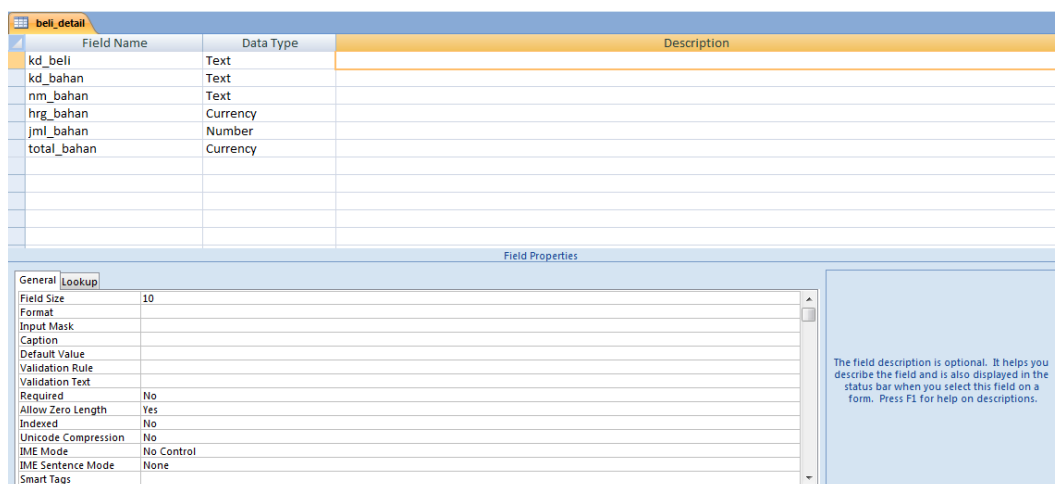
Tampilan rancangan *database* pemilik dapat dilihat pada gambar 5.29 berikut :



Gambar 5.29 Tampilan *Database* Pemilik

20. Tampilan Rancangan *Database* Detail Beli

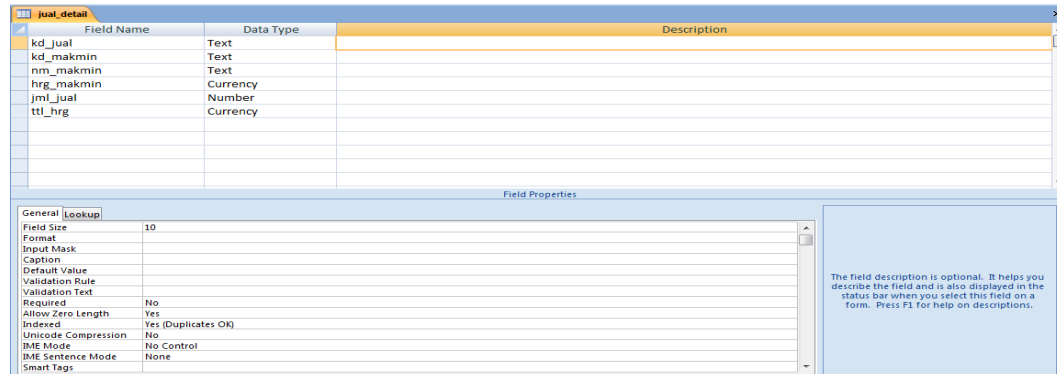
Tampilan rancangan *database* detail beli dapat dilihat pada gambar 5.30 berikut :



Gambar 5.30 Tampilan *Database* Detail Beli

21. Tampilan Rancangan *Database* Detail Jual

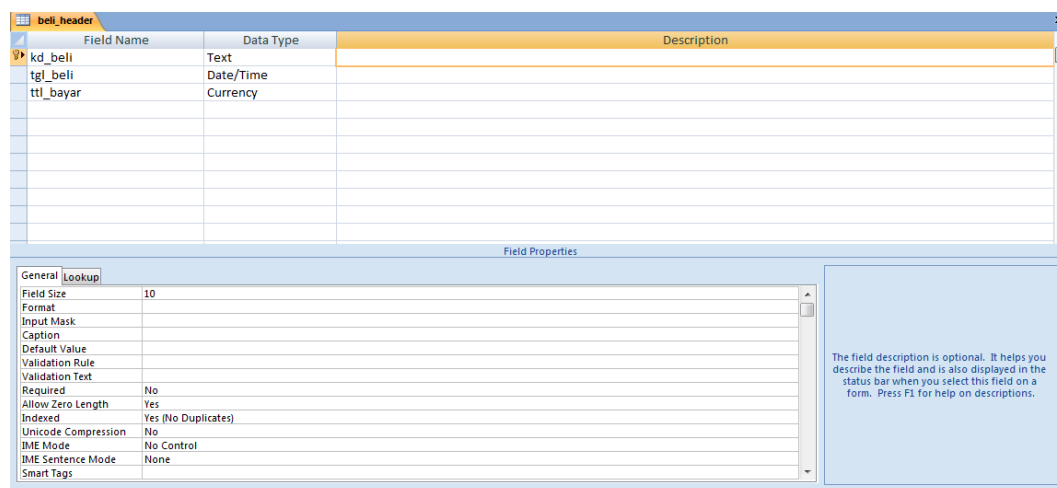
Tampilan rancangan *database* detail jual dapat dilihat pada gambar 5.31 berikut :



Gambar 5.31 Tampilan *Database* Detail Jual

22. Tampilan Rancangan *Database* Beli Header

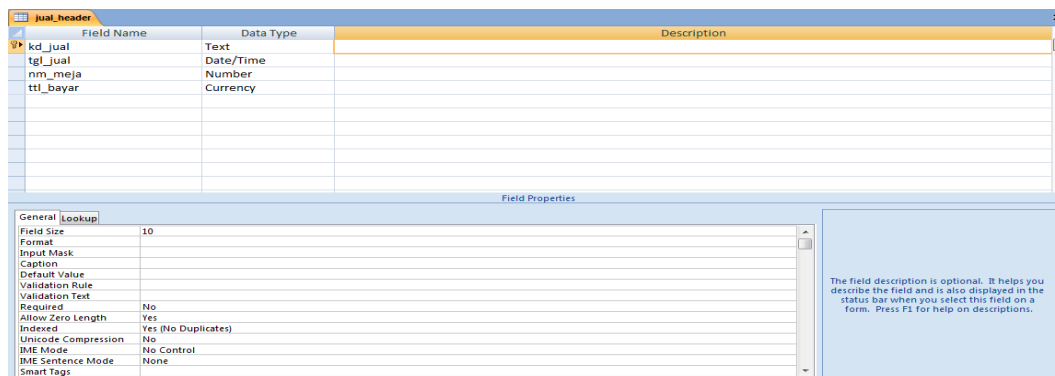
Tampilan rancangan *database* beli header dapat dilihat pada gambar 5.32 berikut :



Gambar 5.32 Tampilan *Database* Beli Header

23. Tampilan Rancangan *Database* *Jual Header*

Tampilan rancangan *database* *jual header* dapat dilihat pada gambar 5.33 berikut :



Gambar 5.33 Tampilan *Database* *Jual Header*

5.1.3 PENGUJIAN SISTEM ATAU PERANGKAT LUNAK

Pengujian sistem adalah tahap pengujian terhadap hasil rancangan yang telah dibuat. Pengujian sistem meliputi pengujian fungsi menu, *input* dan *output*. Berikut tabel pengujian fungsi :

1. Pengujian *Login* Admin dan Pemilik

Pada rancangan program ini penulis sengaja menggunakan tabel *login* yang berfungsi untuk menjelaskan cara atau langkah-langkah pengujian yang dilakukan dalam menjalankan program.

Tabel 5.1 Pengujian Modul *Login* Admin dan Pemilik

Modul yang Diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
<i>Login</i>	Buka	<i>Input user</i>	<i>User</i> masuk	<i>User</i> masuk	Baik

	aplikasi Masukan <i>user name</i> dan <i>password</i> yang benar Klik tombol <i>login</i>	<i>name</i> dan <i>pass word</i> yang benar klik tombol <i>login</i>	ke dalam sistem dan dapat mengakses sistem	ke dalam sistem dan dapat mengakses sistem	
	Buka aplikasi Masukan <i>user name</i> dan <i>password</i> yang salah Klik tombol <i>login</i>	<i>Input user name</i> dan <i>pass word</i> yang salah klik tombol <i>login</i>	Tampil pesan “ <i>login salah</i> periksa kembali <i>user name</i> dan <i>password</i> ”	Tampil pesan “ <i>login salah</i> periksa kembali <i>user name</i> dan <i>password</i> ”	Baik

2. Pengujian Menu Utama

Pengujian pada *form* menu utama berikut bertujuan agar *user* dapat memilih data seperti data menu, transaksi, laporan, dan data admin. Jika *user* memilih salah satu dari data tersebut maka akan tampil *form* selanjutnya.

Tabel 5.2 Pengujian Modul Menu Utama

Modul yang diuji	Prosedur pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Menu utama	<i>User</i> mengklik data menu	Mengklik data menu	Tampilkan sub data menu	Tampilkan sub menu data file	Baik
	<i>User</i> mengklik menu laporan	Mengklik menu laporan	Tampilkan sub menu data laporan	Tampilkan sub menu data laporan	Baik
Menampilkan <i>form</i> data makanan	<i>User</i> mengklik data menu dan pilih	Klik data menu dan pilih menu data	Tampilkan <i>form</i> data makanan	Tampilkan <i>form</i> data makan	Baik

	menu data makanan	makanan			
Menampilkan <i>form</i> data minuman	<i>User</i> mengklik menu dan pilih data minuman	Klik menu dan pilih data minuman	Tampilkan <i>form</i> data minuman	Tampilkan <i>form</i> data minuman	Baik
Menampilkan <i>form</i> transaksi	<i>User</i> mengklik menu dan pilih transaksi	Klik menu dan pilih data transaksi	Tampilkan <i>form</i> data transaksi	Tampilkan <i>form</i> data transaksi	Baik
Menampilkan <i>form</i> laporan makanan	<i>User</i> mengklik menu laporan dan pilih laporan makanan	Klik menu laporan dan pilih laporan makanan	Tampilkan <i>form</i> data laporan makanan	Tampilkan <i>form</i> data laporan makanan	Baik
Menampilkan <i>form</i> laporan minuman	<i>User</i> mengklik menu laporan dan pilih laporan minuman	Klik menu laporan dan pilih laporan minuman	Tampilkan <i>form</i> data laporan minuman	Tampilkan <i>form</i> data laporan minuman	Baik
Menampilkan <i>form</i> laporan penjualan	<i>User</i> mengklik menu laporan dan pilih laporan penjualan	Klik menu laporan dan pilih laporan penjualan	Tampilkan <i>form</i> data laporan penjualan	Tampilkan <i>form</i> data laporan penjualan	Baik
Menampilkan <i>form</i> pelanggan	<i>User</i> mengklik menu pelanggan	Klik menu pelanggan	Tampilkan <i>form</i> pelanggan	Tampilkan <i>form</i> pelanggan	Baik
Menampilkan <i>form</i> admin	<i>User</i> mengklik menu admin dan pilih data admin	Klik menu admin dan pilih data admin	Tampilkan <i>form</i> data admin	Tampilkan <i>form</i> data admin	Baik

3. Pengujian Data Makanan

Pada rancangan program ini penulis sengaja menggunakan tabel data makanan yang berfungsi untuk menjelaskan tentang data makanan yang terdapat pada rumah makan tersebut yang berisikan data makanan antara lain kode makanan, nama makanan, jenis, keterangan, harga dan langkah-langkah pengujian yang dilakukan dalam menjalankan program dapat dilihat pada tabel 5.3.

Tabel 5.3 Pengujian Modul Data Makanan

Modul yang diuji	Prosedur pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Tambah data makanan	<i>User</i> menginputkan data makanan dengan lengkap dan klik tombol tambah	Inputkan data makanan dengan lengkap dan klik tombol tambah	Data makanan telah di tambahkan dan data tampil di <i>data grid</i>	Data makanan telah di tambahkan dan data tampil di <i>data grid</i>	Baik
	<i>User</i> menginputkan data makanan secara tidak lengkap dan klik tombol tambah	Inputkan data makanan secara tidak lengkap dan klik tombol tambah	Tampilkan pesan “data tidak boleh kosong”	Tampilkan pesan “data tidak boleh kosong”	Baik
Modul yang diuji	Prosedur pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Ubah data makanan	<i>User</i> mengklik double pada <i>data grid</i>	Tampilkan data makanan dan ubah data makanan	Data makanan <i>update</i>	Data makanan <i>update</i>	Baik
Modul yang diuji	Prosedur pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan

Hapus data makanan	<i>User</i> mengklik double pada <i>data grid</i>	Tampilkan data makanan dan hapus data makanan	Tampilkan pesan “data telah berhasil dihapus”	Tampilkan pesan “data telah berhasil dihapus”	Baik
--------------------	---	---	---	---	------

4. Pengujian Data Minuman

Pada rancangan program ini penulis sengaja menggunakan tabel data minuman yang berfungsi untuk menjelaskan tentang data minuman yang terdapat pada rumah makan tersebut yang berisikan data minuman antara lain kode minuman, nama minuman, jenis, keterangan, harga dan langkah-langkah pengujian yang dilakukan dalam menjalankan program dapat dilihat pada tabel 5.4 :

Tabel 5.4 Pengujian Modul Data Minuman

Modul yang diuji	Prosedur pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Tambah data minuman	<i>User</i> menginputkan data minuman dengan lengkap dan klik tombol tambah	Inputkan data minuman dengan lengkap dan klik tombol tambah	Data minuman telah di tambahkan dan data tampil di <i>data grid</i>	Data minuman telah di tambahkan dan data tampil di <i>data grid</i>	Baik
	<i>User</i> menginputkan data minuman secara tidak lengkap dan klik tombol tambah	Inputkan data minuman secara tidak lengkap dan klik tombol tambah	Tampilkan pesan “data tidak boleh kosong”	Tampilkan pesan “data tidak boleh kosong”	Baik
Modul yang diuji	Prosedur pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan

Ubah data minuman	<i>User</i> mengklik double pada <i>data grid</i>	Tampilkan data minuman dan ubah data minuman	Data minuman <i>update</i>	Data minuman <i>update</i>	Baik
Modul yang diuji	Prosedur pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Hapus data minuman	<i>User</i> mengklik double pada <i>data grid</i>	Tampilkan data minuman dan hapus data minuman	Tampilkan pesan “data telah berhasil dihapus”	Tampilkan pesan “data telah berhasil dihapus”	Baik

5. Pengujian Transaksi Pembelian

Pada rancangan program ini penulis sengaja menggunakan tabel data transaksi pembelian yang berfungsi untuk menjelaskan tentang data transaksi yang terdapat pada rumah makan tersebut yang berisikan tentang data transaksi antara lain, kode makanan, nama makanan, jenis, keterangan, harga, kode minuman, nama minuman, jenis, keterangan, harga, kode beli. Untuk langkah-langkah pengujian yang dilakukan dalam menjalankan program dapat dilihat pada tabel 5.5 :

Tabel 5.5 Pengujian Modul Data Transaksi Pembelian

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Input Data Transaksi	<i>User</i> menginputkan data Transaksi dengan	Inputkan data Transaksi dengan lengkap dan	Data Transaksi tersimpan dan data tampil di	Data Transaksi tersimpan dan data tampil di	Baik

	lengkap dan klik tombol beli barang	klik tombol beli barang	<i>data grid</i>	<i>data grid</i>	
	<i>User</i> menginputkan data Transaksi secara tidak lengkap dan klik tombol beli barang	inputkan data Transaksi secara tidak lengkap dan klik tombol beli barang	Tampilkan pesan “Data Tidak boleh kosong”	Tampilkan pesan “Data Tidak boleh kosong”	Baik
Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Batal Data Transaksi	<i>User</i> Membatalkan Transaksi	Tampilkan pesan “ yakin Transaksi dibatalkan	Data Transaksi telah dibatalkan	Data Transaksi telah dibatalkan	Baik

6. Pengujian Transaksi Penjualan

Pada rancangan program ini penulis sengaja menggunakan tabel data transaksi penjualan yang berfungsi untuk menjelaskan tentang data transaksi yang terdapat pada rumah makan tersebut yang berisikan tentang data transaksi antara

lain, kode makanan, nama makanan, jenis, keterangan, harga, kode minuman, nama minuman, jenis, keterangan, harga, kode beli. Untuk langkah-langkah pengujian yang dilakukan dalam menjalankan program dapat dilihat pada tabel 5.6 :

Tabel 5.6 Pengujian Modul Data Transaksi Penjualan

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Input Data Transaksi	<i>User</i> menginputkan data Transaksi dengan lengkap dan klik tombol beli barang	Inputkan data Transaksi dengan lengkap dan klik tombol beli barang	Data Transaksi tersimpan dan data tampil di <i>data grid</i>	Data Transaksi tersimpan dan data tampil di <i>data grid</i>	Baik
	<i>User</i> menginputkan data Transaksi secara tidak lengkap dan klik tombol beli	inputkan data Transaksi secara tidak lengkap dan klik tombol beli barang	Tampilkan pesan “Data Tidak boleh kosong”	Tampilkan pesan “Data Tidak boleh kosong”	Baik

	barang				
Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Batal Data Transaksi	User Membatalkan Transaksi	Tampilkan pesan “ yakin Transaksi dibatalkan	Data Transaksi telah dibatalkan	Data Transaksi telah dibatalkan	Baik

7. Pengujian Laporan

Pengujian pada *form* laporan bertujuan agar *user* dapat memilih laporan berdasarkan data makanan, data minuman, dan data pembelian dan penjualan.. Jika *user* memilih salah satu dari laporan tersebut maka akan tampil *form* selanjutnya. Untuk langkah-langkah pengujian yang dilakukan dalam menjalankan program dapat dilihat pada tabel 5.7 :

Tabel 5.7 Pengujian Modul Laporan

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Menampilkan Laporan data makanan	User mengklik tombol laporan data makanan	Klik tombol laporan data makanan	Tampilkan laporan data makanan	Tampilkan laporan data makanan	Baik
Menampilkan	User mengklik	Klik tombol laporan	Tampilkan laporan Data	Tampilkan laporan	Baik

Laporan data minuman	tombol laporan Data minuman	Data minuman	Minuman	Data minuman	
Menampilkan Laporan Data penjualan	<i>User</i> mengklik tombol laporan Data Penjualan	Klik tombol laporan Data Penjualan	Tampilkan laporan Data Penjualan	Tampilkan laporan Data Penjualan	Baik

8. Pengujian Data Admin

Pada rancangan program ini penulis sengaja menggunakan tabel data admin yang berfungsi untuk menjelaskan tentang data admin yang terdapat pada rumah makan tersebut yang berisikan tentang data admin antara lain kode admin, nama admin, *username*, *password*. Untuk langkah-langkah pengujian yang dilakukan dalam menjalankan program dapat dilihat pada tabel 5.8 :

Tabel 5.8 Pengujian Data Admin

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Tambah Data Admin	<i>User</i> menginputkan data Admin dengan lengkap dan klik	Inputkan data Admin dengan lengkap dan klik Tambah	Data Admin telah di tambahkan dan data tampil di <i>data grid</i>	Data Admin tersimpan dan data tampil di <i>data grid</i>	Baik

	tombol Tambah				
	<i>User</i> menginputkan data Admin secara tidak lengkap dan klik tombol Tambah	inputkan data Admin secara tidak lengkap dan klik tombol simpan	Tampilkan pesan “Data Tidak boleh Kosong”	Tampilkan pesan “Data Tidak boleh Kosong”	Baik
Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Edit Data Admin	<i>User</i> mengklik double pada <i>data grid</i>	Tampilkan data Admin dan ubah data Admin	Data Admin <i>Update</i>	Data Admin <i>Update</i>	Baik
Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Hapus Data Admin	<i>User</i> mengklik double	Tampilkan data Admin dan Hapus	Tampilkan pesan “Data telah berhasil	Tampilkan pesan “Data	Baik

	pada <i>data grid</i>	data Admin	Dihapus”	telah berhasil Dihapus”	
--	-----------------------	------------	----------	-------------------------	--

9. Pengujian Transaksi oleh Pemilik

Data beli dibuat agar pemilik dapat dengan mudah apa saja yang telah dijual ataupun dibeli serta laporan bahan, makanan, minuman guna operasional rumah makan tersebut. Untuk langkah-langkah pengujian yang dilakukan dalam menjalankan program dapat dilihat pada tabel 5.9 :

Tabel 5.9 Pengujian Modul Pemilik

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Melihat semua data transaksi pembelian, penjualan, Laporan bahan serta pendapatan dan pengeluaran	<i>User</i> mengklik data yang diinginkan	Melihat dan mencetak	Data yang diklik ditampilkan	Tampilan data yang diinginkan	Baik

5.2 ANALISIS YANG DICAPAI OLEH SISTEM

Sistem Informasi Pembelian dan penjualan ini dapat meringankan pekerjaan pada rumah makan Seribu Satu Jambi .

5.2.1 Kelebihan

Setelah melakukan pengujian terhadap program yang dibuat dapat dijabarkan mengenai kelebihan program yang dapat dilihat sebagai berikut :

1. Dengan program ini proses pengklasifikasian data pembelian dan penjualan yang di inginkan menjadi lebih efektif dan efisien, karena dengan program ini mempermudah dalam proses pengolahan data pembelian dan penjualan baik dalam pengolahan data makanan, data minuman, transaksi dan admin.
2. Pencarian data dan perekapan data agar lebih cepat dan langsung dapat digunakan untuk kepentingan tertentu sehingga lebih menghemat waktu dengan memanfaatkan fungsi pencarian pada sistem.
3. Pengolahan data, diharapkan dapat dilakukan secara terkomputerisasi, dimana data penjualan saling terintegrasi dan nantinya akan diproses lebih cepat serta akurat sehingga dapat meminimalisir terjadinya kesalahan penginputan data.
4. Penyediaan informasi yang dibutuhkan yang berupa laporan pembelian dan penjualan akan diperoleh lebih cepat karena data-data yang dibutuhkan telah diinputkan sebelumnya.

5.2.2 Kekurangan

Setelah di analisis dan dilakukan pengujian terhadap program yang dibuat dapat diketahui bahwa kekurangan program yaitu sistem hanya dapat dioperasikan dalam satu unit komputer saja, tidak dapat dioperasikan ke banyak komputer atau jaringan.