

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

1.1 IMPLEMENTASI PROGRAM

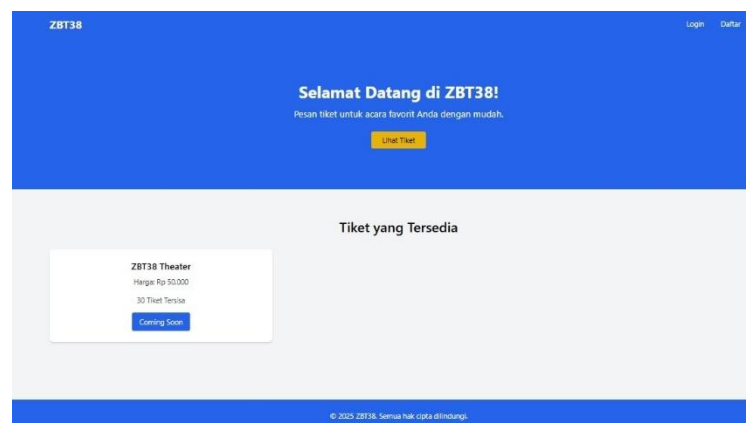
Implementasi program merupakan hasil implementasi memadukan dengan rancangan basis data menggunakan *PHP*, rancangan antar muka baik rancangan input ataupun rancangan output dan algoritma program menggunakan bahasa pemrograman *javascript* dengan *framework Laravel*, menjadi satu ke satuan yang berfungsi sebagai media pengolahan data yang disajikan menggunakan *browser*.

1.1.1 Hasil Tampilan Rancangan *Input* dan *Output*

Adapun implementasi program untuk sistem informasi pada Petshop, yang dapat dijabarkan yaitu :

1. Halaman Utama

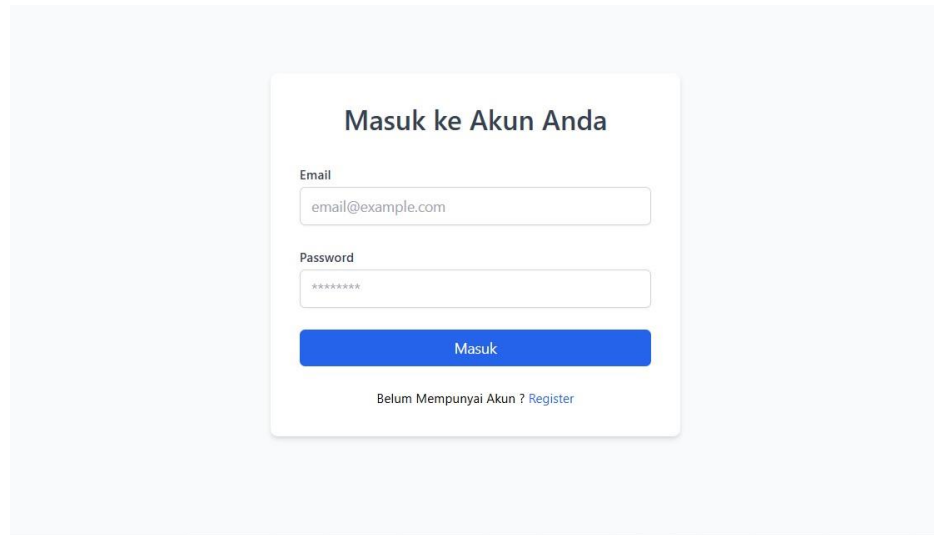
Halaman utama merupakan halamam yang digunakan saat pertama kali website di buka, yang dimana halaman tersebut menampilkan informasi atau pengumuman yang berkaitan dengan ZBT38. Gambar 5.1 halaman utama merupakan hasil implementasi dari rancangan pada gambar 4.19.



Gambar 5. 1 Halaman Utama

2. Halaman *Login*

Halaman *login* merupakan halaman yang digunakan oleh pengguna sistem agar dapat masuk ke halaman beranda dengan mengisi *username* dan *password* dengan benar. Gambar 5.2 *form login* merupakan hasil implementasi dari rancangan pada gambar 4.20.

The image shows a login form centered on a light blue background. The form is a white rectangle with a thin grey border. At the top, it has the title "Masuk ke Akun Anda" in bold black text. Below the title, there are two input fields. The first is labeled "Email" and contains the text "email@example.com". The second is labeled "Password" and contains seven asterisks "*****". Below these fields is a blue button with the white text "Masuk". At the bottom of the form, there is a link that says "Belum Mempunyai Akun ? Register".

Gambar 5. 2 Halaman Login

3. Halaman *Register*

Halaman *Register* merupakan halaman yang digunakan oleh pengguna sistem agar dapat masuk ke halaman beranda dengan membuat *username* dan *password* baru dengan benar. Gambar 5.3 halaman register merupakan hasil implementasi dari rancangan pada gambar 4.21.

Register Akun

Username

Email

Password

Confirm Password

[Register](#)

[Sudah Mempunyai Akun ? Login?](#)

Gambar 5. 3 Halaman Register

4. Halaman Dashboard

Halaman dashboard merupakan halaman yang digunakan saat pertama kali website di buka setelah login, yang dimana halaman tersebut menampilkan informasi yang berkaitan dengan ZBT38. Gambar 5.4 halaman dashboard merupakan hasil implementasi dari rancangan pada gambar 4.22.

ZBT38

- Home
- Data Tiket
- Data Merchandise
- Pembelian Tiket
- Pembelian Merchandise
- Laporan Pembelian Tiket
- Laporan Pembelian Merchandise

Dashboard

Total Tiket: 1

Total Merchandise: 1

Total Pembelian Tiket: 1

Total Pembelian Merchandise: 1

Pembelian Merchandise Teratas

No Pembelian	Nama Pembeli	Nama Merchandise
CFCE22A99A	Ikhlas	Kalung Sakura

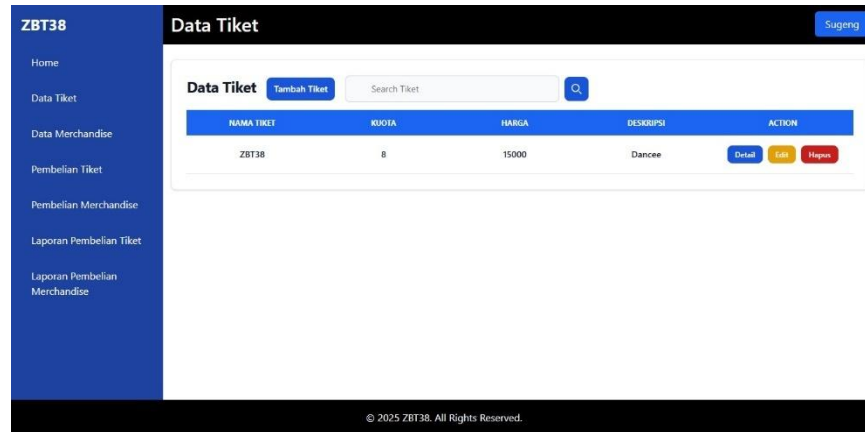
Pembelian Tiket Teratas

No Tiket	Nama Pembeli	Nama Tiket
2BDFE6A52C	Siti Aminah	ZBT38

Gambar 5. 4 Halaman Dashboard

5. Halaman Mengelola Data Tiket

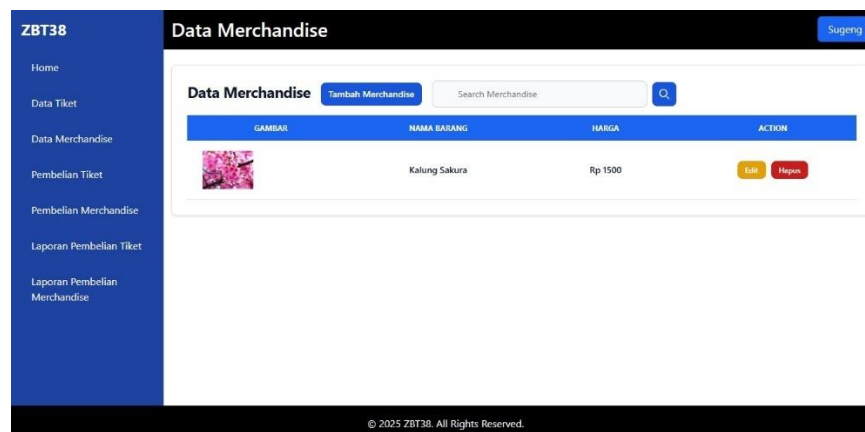
Halaman mengelola data tiket merupakan halaman yang digunakan oleh *admin* untuk mengelola tiket seperti tambah, edit, dan hapus. Gambar 5.5 merupakan hasil implementasi dari rancangan gambar 4.23.



Gambar 5. 5 Halaman Mengelola Data Tiket

6. Halaman Mengelola Data Merchadise

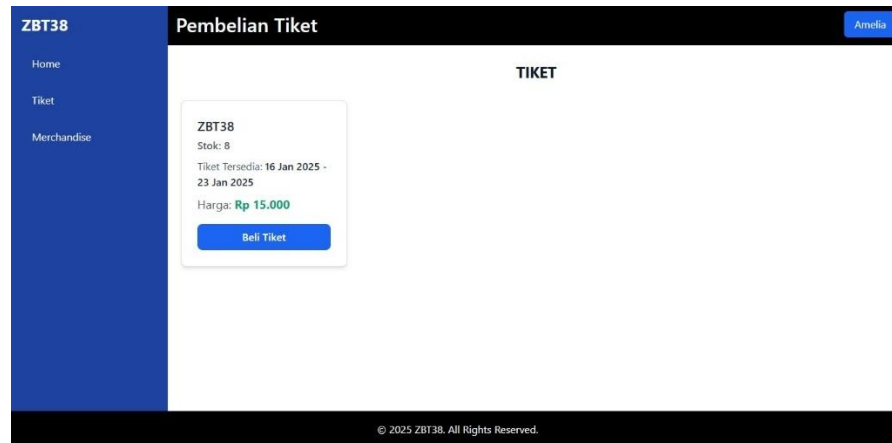
Halaman mengelola data merchadise merupakan halaman yang digunakan oleh *admin* untuk mengelola merchadise seperti tambah, edit, dan hapus. Gambar 5.6 merupakan hasil implementasi dari rancangan gambar 4.24.



Gambar 5. 6 Halaman Mengelola Data Merchadise

7. Halaman Membeli Tiket

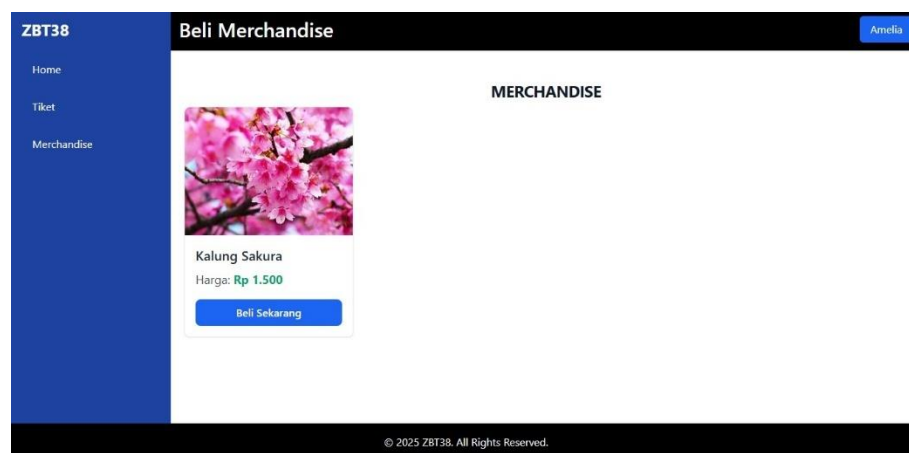
Halaman membeli tiket merupakan halaman yang digunakan oleh customer untuk membeli tiket pada theater ZBT38. Gambar 5.7 merupakan hasil implementasi dari rancangan gambar 4.26.



Gambar 5. 7 Halaman Membeli Tiket

8. Halaman Membeli Merchadise

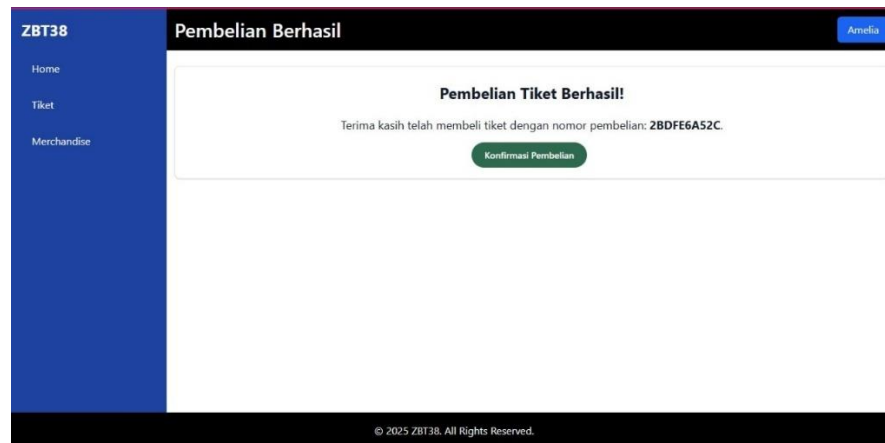
Halaman membeli merchadise merupakan halaman yang digunakan oleh customer untuk membeli merchadise pada theater ZBT38. Gambar 5.8 merupakan hasil implementasi dari rancangan gambar 4.27.



Gambar 5. 8 Halaman Membeli Merchadise

9. Halaman Verifikasi

Halaman verifikasi merupakan halaman yang ditampilkan saat *customer* berhasil membeli. Halaman tersebut digunakan oleh *customer* untuk memverifikasi bahwa *customer* sudah membeli dan memverifikasi pembelian nya dengan admin. Gambar 5.9 merupakan hasil implementasi dari rancangan gambar 4.28.



Gambar 5. 9 Halaman Verifikasi

1.2 PENGUJIAN SISTEM

Pengujian sistem dilakukan dengan harapan untuk mengetahui keberhasilan dari implementasi aplikasi yang telah dilakukan yaitu dengan menggunakan metode *BlackBox* dengan menggunakan hasil kesimpulan sesuai pada tabel 5.1 pengujian sistem evaluasi laptop adalah sebagai berikut:

Tabel 5. 1 Deskripsi Keterangan Kesimpulan

No	Kesimpulan	Keterangan
1	Berhasil	Hasil yang diharapkan sesuai dengan hasil yang didapat
2	Tidak Berhasil	Hasil yang diharapkan tidak sesuai dengan hasil yang didapat

1. Pengujian Halaman Login

Untuk mengetahui halaman login berjalan dengan baik atau tidak, maka diperlukan suatu pengujian. Dan hasil dari pengujian halaman login yang telah dilakukan adalah seperti pada tabel 5.2.

Tabel 5. 2 Pengujian Halaman Login

No	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Yang Didapat	Kesimpulan
1	Halaman <i>login</i>	<i>Button login</i> pada halaman <i>login</i>	Menginput email dan password benar	Menuju halaman dashboard	Menuju halaman dashboard	Berhasil

2. Pengujian Mengelola Data Tiket

Untuk mengetahui halaman mengelola data tiket berjalan dengan baik atau tidak, maka diperlukan suatu pengujian. Dan hasil dari pengujian halaman mengelola data tiket yang telah dilakukan adalah seperti pada tabel 5.3.

Tabel 5. 3 Pengujian Mengelola Data Tiket

No	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Yang Didapat	Kesimpulan
1	Pengujian pada halaman data tiket	<i>Button</i> tambah pada halaman data tiket	Menginput data tiket lalu klik <i>button</i> simpan pada halaman data tiket	Menampilkan pesan “data tiket berhasil ditambahkan”.	Menampilkan pesan “ data tiket berhasil ditambahkan” .	Berhasil
2	Pengujian pada halaman data tiket	<i>Button</i> edit pada halaman data tiket	Menginput data tiket lalu klik <i>button</i> update tiket pada halaman data tiket	Menampilkan pesan “data tiket berhasil diupdate”.	Menampilkan pesan “data tiket berhasil diupdate”.	Berhasil
3	Pengujian pada halaman data tiket	<i>Button</i> hapus pada halaman data tiket	Klik <i>button</i> hapus pada halaman data tiket	Menampilkan pesan “data berhasil di hapus”.	Menampilkan pesan “data berhasil di hapus”.	Berhasil

3. Pengujian Mengelola Data Merchandise

Untuk mengetahui halaman mengelola data Merchandise berjalan dengan baik atau tidak, maka diperlukan suatu pengujian. Dan hasil dari pengujian halaman mengelola data Merchandise yang telah dilakukan adalah seperti pada tabel 5.4.

Tabel 5. 4 Pengujian Mengelola Data Merchandise

No	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Yang Didapat	Kesimpulan
1	Pengujian pada halaman data merchandise	<i>Button</i> tambah pada halaman data merchandise	Menginput data merchandise lalu klik <i>button</i> simpan pada halaman data merchandise	Menampilkan pesan “data merchandise berhasil ditambahkan”.	Menampilkan pesan “ data merchandise berhasil ditambahkan” .	Berhasil
2	Pengujian pada halaman data merchandise	<i>Button</i> edit pada halaman data merchandise	Menginput data merchandise lalu klik <i>button</i> update tiket pada halaman data merchandise	Menampilkan pesan “data merchandise berhasil diupdate”.	Menampilkan pesan “data merchandise berhasil diupdate”.	Berhasil
3	Pengujian pada halaman data merchandise	<i>Button</i> hapus pada halaman data merchandise	Klik <i>button</i> hapus pada halaman data merchandise	Menampilkan pesan “data berhasil di hapus”.	Menampilkan pesan “data berhasil di hapus”.	Berhasil

4. Pengujian Membeli Tiket

Untuk mengetahui halaman membeli tiket berjalan dengan baik atau tidak, maka diperlukan suatu pengujian. Dan hasil dari pengujian halaman mengelola membeli tiket yang telah dilakukan adalah seperti pada tabel 5.5.

Tabel 5. 5 Pengujian Membeli Tiket

No	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Yang Didapat	Kesimpulan
1	Pengujian pada halaman membeli tiket	<i>Button</i> tambah pada halaman tiket	Menginput data tiket lalu klik <i>button</i> simpan pada halaman data tiket	Menampilkan pesan “data tiket berhasil ditambahkan”.	Menampilkan pesan “ data tiket berhasil ditambahkan” .	Berhasil

5. Pengujian Membeli Merchandise

Untuk mengetahui halaman membeli merchandise berjalan dengan baik atau tidak, maka diperlukan suatu pengujian. Dan hasil dari pengujian halaman membeli merchandise yang telah dilakukan adalah seperti pada tabel 5.6.

Tabel 5. 6 Pengujian Membeli Merchandise

No	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Yang Didapat	Kesimpulan
1	Pengujian pada halaman membeli merchandise	<i>Button</i> tambah pada halaman merchandise	Menginput data merchandise lalu klik <i>button</i> simpan pada halaman data merchandise	Menampilkan pesan “data merchandise berhasil ditambahkan”.	Menampilkan pesan “ data merchandise berhasil ditambahkan” .	Berhasil

6. Pengujian Verifikasi

Untuk mengetahui halaman verifikasi berjalan dengan baik atau tidak, maka diperlukan suatu pengujian. Dan hasil dari pengujian halaman verifikasi yang telah dilakukan adalah seperti pada tabel 5.7.

Tabel 5. 7 Pengujian Verifikasi

No	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil Yang Didapat	Kesimpulan
----	-----------	--------------------	---------	----------	--------------------	------------

				Yang Diharapkan		
1	Pengujian pada verifikasi	Button <i>ok</i> atau <i>cancel</i> pada halaman data	Klik <i>button ok</i> atau <i>cancel</i> pada halaman data	Menampilkan pesan “berhasil melakukan verifikasi pembayaran dan pemesanan”	Menampilkan pesan “berhasil melakukan verifikasi pembayaran dan pemesanan”	Berhasil

7. Pengujian Logout

Untuk mengetahui halaman *logout* dengan baik atau tidak, maka diperlukan suatu pengujian. Dan hasil dari pengujian halaman *logout* yang telah dilakukan adalah seperti pada tabel 5.8.

Tabel 5. 8 Pengujian Logout

No	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran Yang Diharapkan	Hasil Yang Didapat	Kesimpulan
1	Pengujian pada <i>logout</i>	Button <i>logout</i> pada halaman web	Klik <i>button logout</i> pada halaman web	Keluar dari halaman web	Keluar dari halaman web	Berhasil

1.2.1 Implementasi Rancangan Database

Adapun hasil tampilan rancangan *database* dari aplikasi penjualan pada Petshop dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Data Users

Rancangan *database* yang menyimpan data data user pada *MySQL Server*, rancangannya sebagai berikut :

id	name	email	password	role	remember_token	created_at	updated_at
1	Sugeng	sugeng@gmail.com	\$2y\$12\$VU8ieKvWwAgNYvdxGD0uWFobaG8Jb/bMA5A3wP/L...	admin	NULL	2025-01-09 02:57:03	2025-01-09 02:57:03
2	Amelia	amel@gmail.com	\$2y\$12\$yxdlek3GyM1ZcExagUTV7uAdMM8TJRUsQZK83HwMyoq...	user	NULL	2025-01-20 10:39:42	2025-01-20 10:39:42

Gambar 5. 10 Data Users

2. Data Tickets

Rancangan *database* yang menyimpan data data tiket pada *MySQL Server*, rancangannya sebagai berikut :

id	nama_tiket	tgl_mulai	tgl_selesai	stok	harga	deskripsi	created_at	updated_at
1	ZBT38	2025-01-16	2025-01-23	8	15000	Dancee	2025-01-16 04:03:35	2025-01-23 12:17:50

Gambar 5. 11 Data Tikets

3.Data *Merchandise*

Rancangan *database* yang menyimpan data data merchandise pada *MySQL Server*, rancangannya sebagai berikut :

id	nama_barang	gambar	harga	created_at	updated_at
23	Kalung Sakura	486_background.jpeg	1500	2025-01-19 14:16:09	2025-01-19 14:16:09

Gambar 5. 12 Data Merchandise

4.Data Pembelian *Tickets*

Rancangan *database* yang menyimpan data data pembelian tiket pada *MySQL Server*, rancangannya sebagai berikut :

id	users_id	tiket_id	no_pembelian	nama_pembeli	jumlah_pembelian	tgl_pembelian	status	created_at	updated_at
14	2	1	2BDFE6A52C	Siti Aminah	1	2025-01-20	Pending	2025-01-20 14:57:31	2025-01-20 14:57:31

Gambar 5. 13 Pembelian Tiket

5.Data Pembelian *merchandise*

Rancangan *database* yang menyimpan data data pembelian merchandise pada *MySQL Server*, rancangannya sebagai berikut :

id	users_id	merchandise_id	no_pembelian	nama_pembeli	tgl_pembelian	jumlah	total_harga	created_at	updated_at
3	2	23	CFCE22A99A	Ikhlas	2025-01-20	3	4500	2025-01-20 14:59:10	2025-01-20 14:59:10
4	2	23	42E5D4DB94	agung	2025-01-24	1	1500	2025-01-23 12:52:23	2025-01-23 12:52:23

Gambar 5. 14 Pembelian Merchandise

1.3 ANALISIS YANG DICAPAI SISTEM

Setelah melakukan proses dari implementasi pada sistem yang dibangun dari prosedur pengujian pada setiap modul yang ada pada sistem. Implementasi pengujian sistem tersebut telah sesuai dengan perencanaan yang diharapkan dan dapat mengatasi permasalahan di ZBT38.

1.3.1 Kelebihan Aplikasi

Dengan penerapan sistem terkomputerisasi diharapkan dapat bermanfaat bagi ZBT38. Adapun kelebihan aplikasi berbasis web ini antara lain:

1. Aplikasi ini dapat mempermudah *admin* untuk melakukan penjualan tiket theater ZBT38.
2. Aplikasi ini dapat mempermudah proses pembelian tiket dan merchadise yang ada pada ZBT38.

1.3.2 Kekurangan Aplikasi

Keterbatasan waktu dan fasilitas yang belum memadai bagi penulis maka aplikasi penjualan tiket ZBT38 mempunyai beberapa kekurangan antara lain:

1. Tampilan *user interface* yang masih standar.
2. Belum adanya penanganan mengenai security dalam datanya.

