

## BAB V

### IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

#### 5.1 HASIL IMPLEMENTASI

Setelah melewati tahap *analysis, design* dari aplikasi “Pengembangan Aplikasi Pemesanan Barang Berbasis Android (Studi Kasus : PT. Cahaya Murni Angso Duo)”, maka tahap selanjutnya adalah *implementation* dan *testing* sesuai dengan metode perancangan *software* yang sudah peneliti jelaskan pada bab sebelumnya.

Implementasi adalah bentuk nyata dalam menjalankan rencana yang telah dirancang dengan matang sebelumnya. Pada tahap ini ini dilakukan pengkodean program dengan menggunakan Android Studio, dengan menggunakan bahasa pemrograman Java, PHP, MySQL dan Firebase sebagai layanan notifikasi dengan konsep *relatime*. Perancangan *interface* menggunakan bahasa Java dan PHP baik *input* maupun *output* dipadukan dengan konsep Firebase yang mempermudah pekerjaan *Mobile Apps Developer*.

### 5.1.1. Implementasi tampilan *splash screen*

Tampilan *splash screen* merupakan tampilan awal yang akan ditampilkan sehingga akan selalu muncul ketika aplikasi akan dibuka dan dijalankan. Implementasi tampilan *splash screen* dapat dilihat pada gambar 5.1.



**Gambar 5.1. Implementasi tampilan *splash screen***

### 5.1.2. Implementasi tampilan *login*

Tampilan *login* ini berguna untuk melakukan *login* ke masing-masing akun sesuai dengan tingkat level *user*nya yang telah terdaftar. *Login* dilakukan dengan menggunakan *email* dan *password*. Implementasi tampilan *login* dapat dilihat pada gambar 5.2.

The image shows a mobile application login screen. At the top, there is a dark blue status bar with icons for signal strength, Wi-Fi, and battery, and the time 06:30. Below this is a light gray background. In the center, there is a white box containing the logo for 'BIGLAND® International Licensed Springbed'. Below the logo, there are two input fields: 'Email' and 'Password'. Below these fields is a dark blue button with the text 'Login' in white.

Gambar 5.2. Implementasi tampilan *login*

### 5.1.3. Implementasi tampilan halaman utama

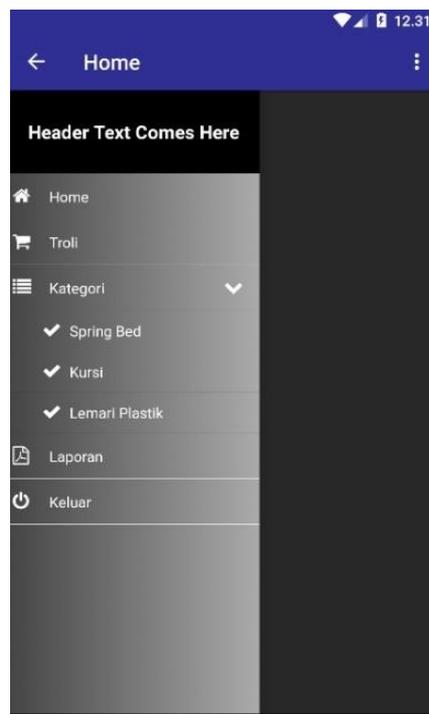
Tampilan halaman utama ini terdiri dari barang-barang yang terakhir kali di *upload* oleh admin. Implementasi tampilan halaman utama salesman dapat dilihat pada gambar 5.3.



**Gambar 5.3. Implementasi tampilan halaman utama**

#### 5.1.4. Implementasi tampilan *material drawer* salesman

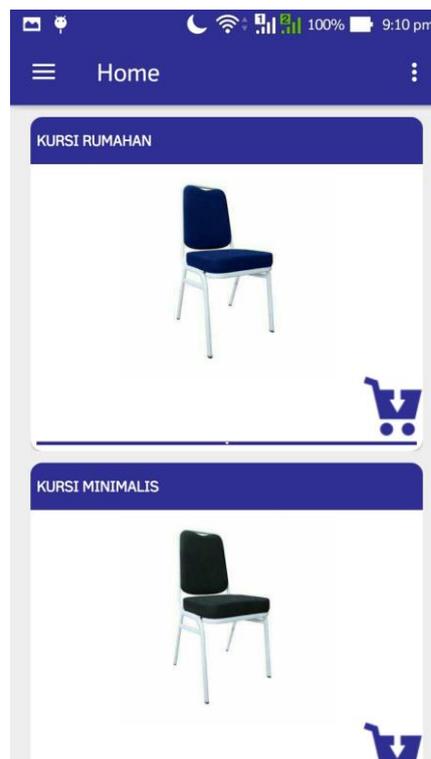
Tampilan *material drawer* salesman ini berguna untuk memilih menu yang ada pada *user* salesman. Implementasi tampilan *material drawer* salesman dapat dilihat pada gambar 5.4.



**Gambar 5.4.** Implementasi tampilan *material drawer* salesman

### 5.1.5. Implementasi tampilan barang menurut kategori

Tampilan barang menurut kategori ini terdiri dari barang-barang yang disusun dan diupload menurut kategori masing-masing. Implementasi tampilan barang menurut kategori dapat dilihat pada gambar 5.5.



**Gambar 5.5. Implementasi tampilan barang menurut kategori**

### 5.1.6. Implementasi tampilan *detail* barang

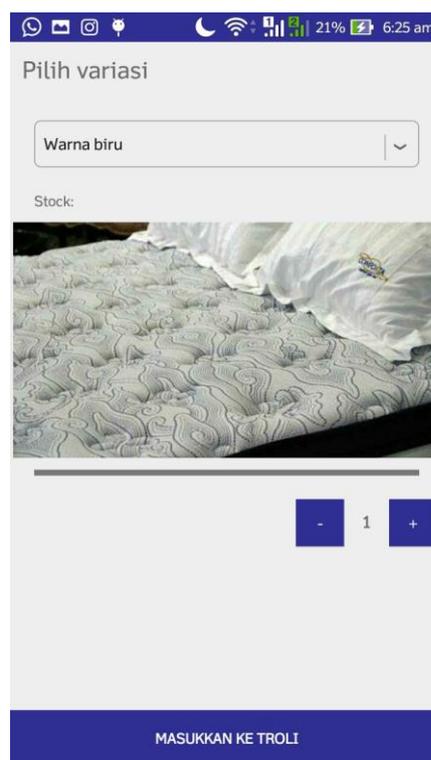
Tampilan *detail* barang ini berguna untuk menampilkan barang secara lebih rinci yang terdiri dari judul barang, keterangan, gambar, dan ikon troli untuk memesan barang. Implementasi tampilan detail barang dapat dilihat pada gambar 5.6.



**Gambar 5.6. Implementasi tampilan *detail* barang**

### 5.1.7. Implementasi tampilan klik troli

Tampilan pemesanan klik troli ini berguna untuk memesan barang dan memasukkan ke troli. Dimana saat mengklik icon troli di barang tersebut sistem akan menampilkan pilihan variasi dan stok dari barang yang dipilih. Implementasi tampilan klik troli dapat dilihat pada gambar 5.7.



**Gambar 5.7. Implementasi tampilan klik troli**

### 5.1.8. Implementasi tampilan troli

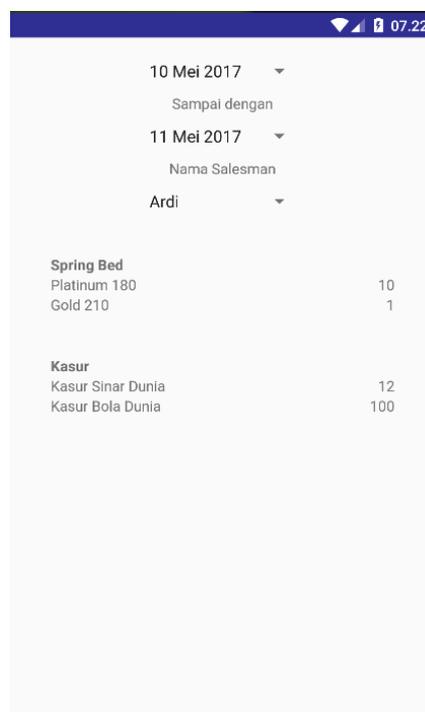
Tampilan troli merupakan tampilan yang berfungsi menampilkan pesanan barang yang sudah kita pesan dengan mengklik klik troli. Di dalam tampilan troli menampilkan Implementasi tampilan troli dapat dilihat pada gambar 5.8.



**Gambar 5.8. Implementasi tampilan troli**

### 5.1.9. Implementasi tampilan laporan penjualan

Tampilan laporan penjualan ini merupakan tampilan yang menampilkan laporan penjualan untuk masing-masing akun salesman, dan salesman itu hanya dapat melihat laporan penjualan dia sendiri pada akunnya. Didalam tampilan laporan penjualan terdapat tanggal mutasi yang berguna untuk memilih tanggal yang ingin ditampilkan laporannya. Nama salesman hanya untuk mengetahui nama dari akun tersebut dan tidak bisa diklik. Implementasi tampilan laporan penjualan dapat dilihat pada gambar 5.9.



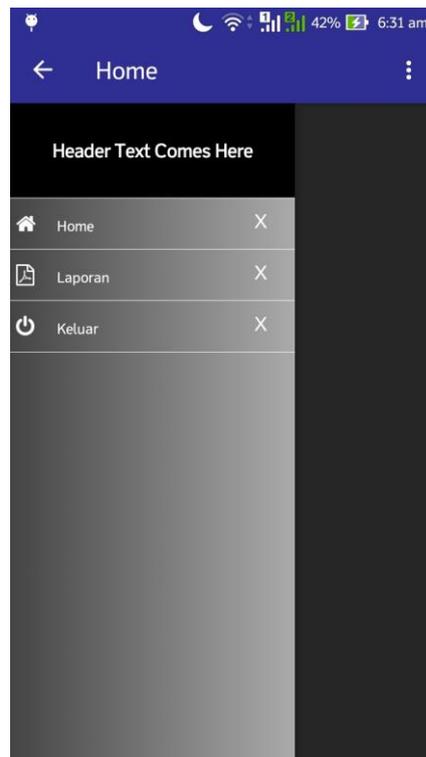
The screenshot shows a mobile application interface with a blue header bar containing signal, Wi-Fi, and battery icons, and the time 07:22. Below the header, there are three dropdown menus for filtering the report: the first is set to '10 Mei 2017', the second to '11 Mei 2017', and the third to 'Ardi'. The text 'Sampai dengan' is positioned between the first and second dropdowns, and 'Nama Salesman' is between the second and third. Below the filters, the report data is displayed in a table format, grouped by product category.

<b>Spring Bed</b>	
Platinum 180	10
Gold 210	1
<b>Kasur</b>	
Kasur Sinar Dunia	12
Kasur Bola Dunia	100

**Gambar 5.9. Implementasi tampilan laporan penjualan**

### 5.1.10. Implementasi tampilan *material drawer* salescounter

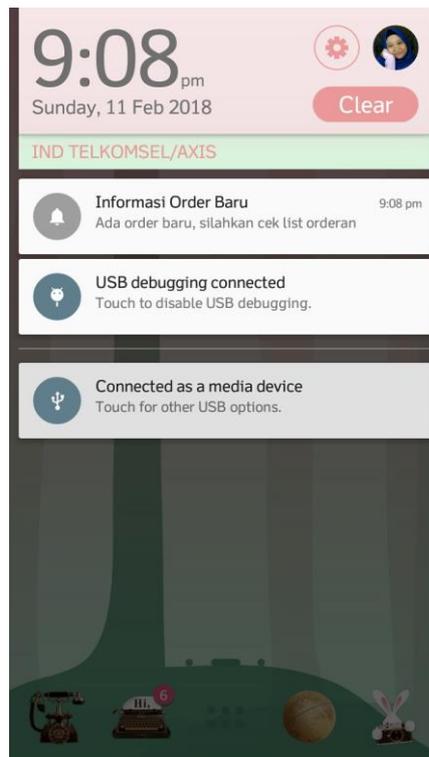
Tampilan *material drawer* salescounter ini berguna untuk memilih menu yang ada pada *user* salescounter. Implementasi tampilan *material drawer* salescounter dapat dilihat pada gambar 5.10.



**Gambar 5.10.** Implementasi tampilan *material drawer* salescounter

### 5.1.11. Implementasi tampilan notifikasi

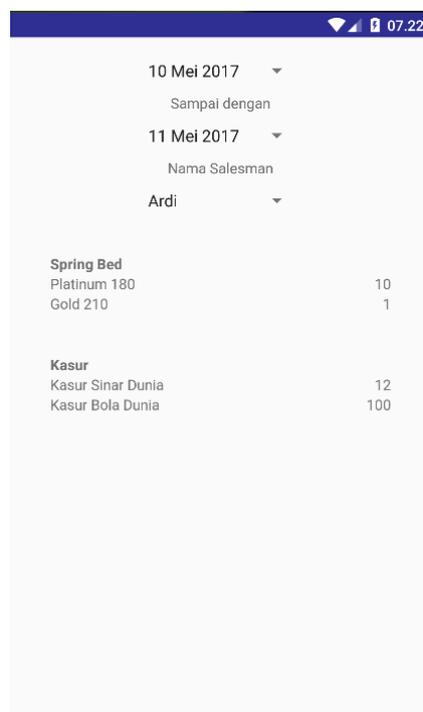
Tampilan notifikasi ini berguna untuk memberitahu salescounter kalau ada *order* barang yang masuk. Implementasi tampilan notifikasi dapat dilihat pada gambar 5.11.



**Gambar 5.11. Implementasi tampilan notifikasi**

### 5.1.12. Implementasi tampilan laporan penjualan salesman

Tampilan laporan penjualan salesman ini dapat menampilkan laporan penjualan dari semua salesman, dan mode laporan ini hanya terdapat pada *user* salescounter dan admin. Didalam menu laporan penjualan salesman nanti terdapat tanggal mutasi dan nama salesman, dimana tanggal mutasi berfungsi untuk menampilkan laporan sesuai tanggal yang dipilih dan nama salesman berfungsi untuk menampilkan laporan sesuai nama salesman dan bisa dipilih untuk memilih salesman. Implementasi tampilan laporan penjualan salesman dapat dilihat pada gambar 5.12.



10 Mei 2017	
Sampai dengan	
11 Mei 2017	
Nama Salesman	
Ardi	
<b>Spring Bed</b>	
Platinum 180	10
Gold 210	1
<b>Kasur</b>	
Kasur Sinar Dunia	12
Kasur Bola Dunia	100

**Gambar 5.12. Implementasi tampilan laporan penjualan salesman**

### 5.1.13. Implementasi tampilan *registrasi* akun salesman dan salescounter

Tampilan *registrasi* akun ini merupakan tampilan untuk melakukan *registrasi* akun salesman dan salescounter, dan menu *registrasi* ini hanya ada pada mode admin untuk melakukan *registrasi* akun salesman dan salescounter. Implementasi tampilan *registrasi* akun dapat dilihat pada gambar 5.13.

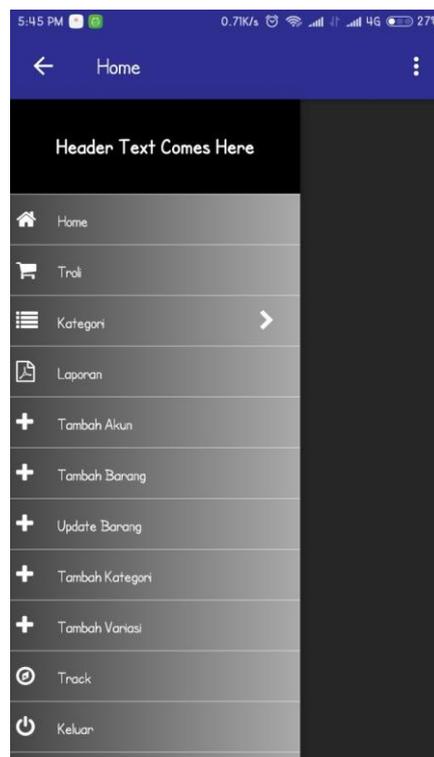


The image shows a mobile application interface for user registration. At the top, there is a dark blue header with a hamburger menu icon on the left, the word "Home" in the center, and a vertical ellipsis icon on the right. Below the header, the "BIGLAND" logo is displayed in a large, bold, blue font, with the tagline "International Licensed Springbed" underneath it. The registration form consists of several input fields: "Name", "Email", and "Password", each with a horizontal line for text entry. Below the "Password" field is a dropdown menu currently showing "Salesman". At the bottom of the form is a prominent blue button with the white text "Register". The entire form is set against a light gray background.

**Gambar 5.13. Implementasi tampilan *registrasi* akun**

#### 5.1.14. Implementasi tampilan *material drawer* admin

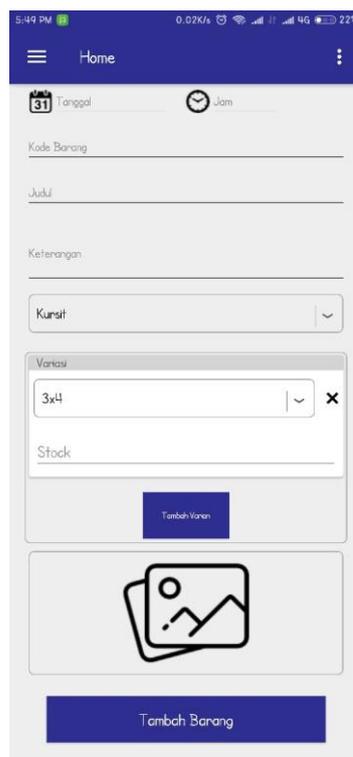
Tampilan *material drawer* admin ini berguna untuk memilih menu yang ada pada admin. Implementasi tampilan *material drawer* admin dapat dilihat pada gambar 5.14.



**Gambar 5.14.** Implementasi tampilan *material drawer* admin

### 5.1.15. Implementasi tampilan tambah barang

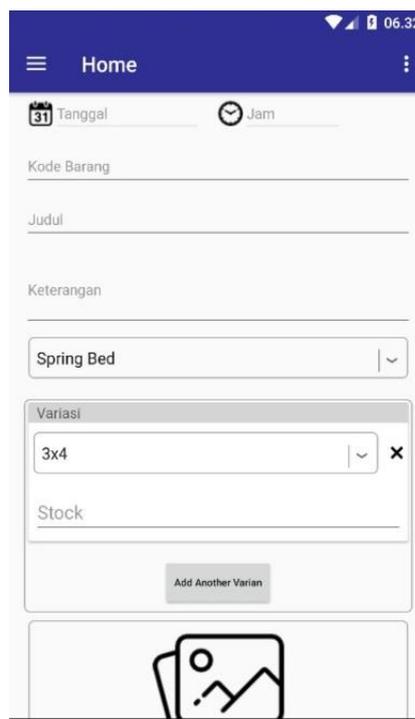
Tampilan tambah barang berfungsi untuk menambah barang ke aplikasi. Adapun dalam menu tambah barang terdapat tanggal, jam, kode barang, judul, keterangan, kategori, variasi, stok, dan gambar barang. Implementasi tampilan tambah barang dapat dilihat pada gambar 5.15.



**Gambar 5.15. Implementasi tampilan tambah barang**

### 5.1.16. Implementasi tampilan update barang

Tampilan *update* barang berfungsi untuk menambah barang ke aplikasi. Adapun dalam menu *update* barang terdapat tanggal, jam, kode barang, judul, keterangan, kategori, variasi, stok, dan gambar barang. Implementasi tampilan *update* barang dapat dilihat pada gambar 5.16.



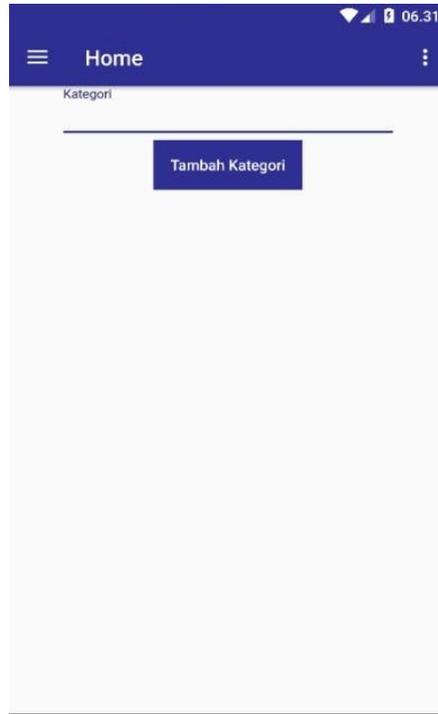
The screenshot displays a mobile application interface for updating a product. The top bar is blue with a white hamburger menu icon on the left and a white three-dot menu icon on the right. Below the bar, the word "Home" is centered. The main content area is white and contains several input fields and a dropdown menu. At the top, there are two fields: "Tanggal" with a calendar icon and "Jam" with a clock icon. Below these are "Kode Barang", "Judul", and "Keterangan" fields. A dropdown menu is set to "Spring Bed". A "Variasi" section contains a dropdown menu set to "3x4" with a close button (X). Below this is a "Stock" field. A button labeled "Add Another Varian" is positioned below the "Variasi" section. At the bottom, there is a photo upload icon showing a camera and a picture.

**Gambar 5.16. Implementasi tampilan update barang**

### 5.1.17. Implementasi tampilan tambah kategori

Tampilan tambah kategori berfungsi untuk menambah kategori ke aplikasi.

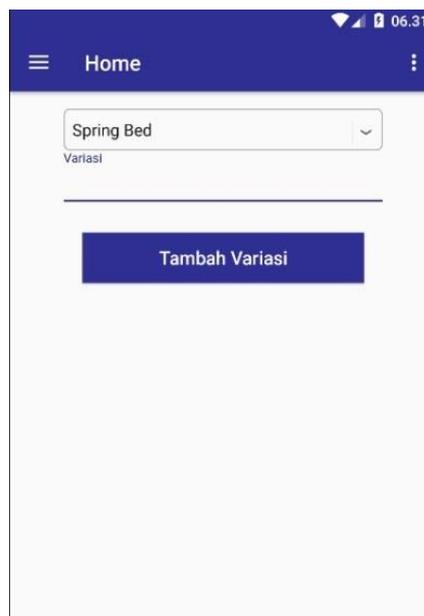
Implementasi tampilan tambah kategori dapat dilihat pada gambar 5.17.



**Gambar 5.17. Implementasi tampilan tambah kategori**

### 5.1.18. Implementasi tampilan tambah variasi

Tambah variasi berfungsi untuk menambah variasi dari barang yang ada di aplikasi. Implementasi tampilan tambah variasi dapat dilihat pada gambar 5.18.

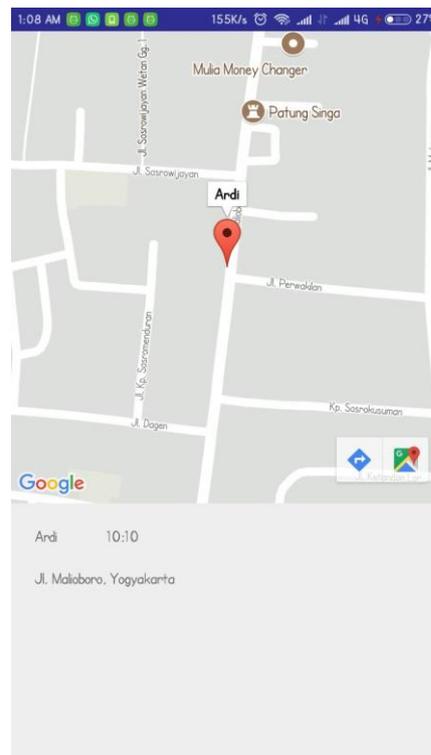


**Gambar 5.18. Implementasi tampilan tambah variasi**

### 5.1.19. Implementasi tampilan *track*

Tampilan *track* berfungsi untuk melacak keberadaan salesman yang berada dilapangan. Keberadaan salesman nantinya akan ditampilkan di dalam peta.

Implementasi tampilan *track* dapat dilihat pada gambar 5.19.



**Gambar 5.19. Implementasi tampilan *track***

### 5.1.20. Implementasi tampilan *logout*

Tampilan *logout* berfungsi untuk keluar dari akun masing-masing *user*.

Implementasi tampilan *logout* dapat dilihat pada gambar 5.20.



**Gambar 5.20. Implementasi tampilan *logout***

## 5.2. PENGUJIAN SISTEM

Pada tahap ini penulis akan menguji terhadap aplikasi dari “Pengembangan Aplikasi Pemesanan Barang Berbasis Android (Studi Kasus : PT. Cahaya Murni Angso Duo)”. Pengujian dilakukan untuk melihat apakah aplikasi tersebut berjalan sesuai dengan yang diinginkan.

Pengujian dilakukan dengan teknik *black box testing*, dimana pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsionalitas dari aplikasi dan pengujian difokuskan pada pengujian dan fungsi yang ada pada aplikasi “Pengembangan Aplikasi Pemesanan Barang Berbasis Android (Studi Kasus : PT. Cahaya Murni Angso Duo)”. Pengujian dilakukan secara langsung kepada salesman.

### 5.2.1. Hasil Pengujian Splash Screen

Hasil pengujian fungsi *splash screen* dapat dilihat pada table 5.1 dibawah ini :

**Tabel 5.1. Pengujian fungsi *splash screen***

<b>Komponen yang diuji</b>	<b>Prosedur pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil yang didapat</b>	<b>Kesimpulan</b>
<i>Splash screen</i>	Membuka aplikasi “CMAD”	Menampilkan tampilan <i>splash screen</i>	Menampilkan tampilan <i>splash screen</i>	Berhasil

### 5.2.2. Hasil Pengujian Fungsi Login

Hasil pengujian fungsi *login* dapat dilihat pada table 5.2 dibawah ini :

**Tabel 5.2. Pengujian fungsi *login***

<b>Komponen yang diuji</b>	<b>Prosedur pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil yang didapat</b>	<b>Kesimpulan</b>
<i>login</i>	Mengisikan <i>e-mail</i> dan <i>password</i> yang benar kemudian menekan tombol “login”	Menampilkan halaman utama	Menampilkan halaman utama	Berhasil
	Mengisikan <i>e-mail</i> dan <i>password</i>	Tidak bisa memproses	Tidak bisa memproses	Berhasil

	yang salah kemudian menekan tombol “login”			
	Langsung menekan tombol “login”	Tidak bisa memproses	Tidak bisa memproses	Berhasil

### 5.2.3. Hasil Pengujian Fungsi Halaman Utama

Hasil pengujian fungsi halaman utama dapat dilihat pada table 5.3 dibawah ini :

**Tabel 5.3. Pengujian fungsi halaman utama**

<b>Komponen yang diuji</b>	<b>Prosedur pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil yang didapat</b>	<b>Kesimpulan</b>
Halaman utama	Menekan menu “klik troli”	Menampilkan halaman klik troli	Menampilkan halaman klik troli	Berhasil
	Mengklik gambar	Menampilkan halaman detail barang	Menampilkan halaman detail barang	Berhasil

#### 5.2.4. Hasil Pengujian Fungsi Material Drawer salesman

Hasil pengujian fungsi *material drawer* salesman dapat dilihat pada table 5.4 dibawah ini :

**Tabel 5.4. Pengujian fungsi material drawer salesman**

<b>Komponen yang diuji</b>	<b>Prosedur pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil yang didapat</b>	<b>Kesimpulan</b>
<i>Material Drawer</i>	Menekan menu “home”	Menampilkan halaman utama	Menampilkan halaman utama	Berhasil
	Menekan menu “troli”	Menampilkan halaman troli	Menampilkan halaman troli	Berhasil
	Menekan menu “kategori dan sub kategori”	Menampilkan halaman barang menurut kategori	Menampilkan halaman utama	Berhasil
	Menekan menu “laporan”	Menampilkan halaman laporan	Menampilkan halaman laporan	Berhasil
	Menekan menu “keluar”	Menampilkan pilihan konfirmasi “iya atau tidak”	Menampilkan pilihan konfirmasi “iya atau tidak”	Berhasil

### 5.2.5. Hasil Pengujian Fungsi barang menurut kategori

Hasil pengujian fungsi barang menurut kategori dapat dilihat pada table 5.5 dibawah ini :

**Tabel 5.5. Pengujian fungsi barang menurut kategori**

<b>Komponen yang diuji</b>	<b>Prosedur pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil yang didapat</b>	<b>Kesimpulan</b>
Barang Menurut Kategori	Menekan menu “klik troli”	Menampilkan halaman klik troli	Menampilkan halaman klik troli	Berhasil
	Mengklik gambar	Menampilkan halaman detail barang	Menampilkan halaman detail barang	Berhasil

### 5.2.6. Hasil Pengujian Fungsi detail barang

Hasil pengujian detail barang dapat dilihat pada table 5.6 dibawah ini :

**Tabel 5.6. Pengujian fungsi detail barang**

<b>Komponen yang diuji</b>	<b>Prosedur pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil yang didapat</b>	<b>Kesimpulan</b>
Detail barang	Menekan menu “klik troli”	Menampilkan halaman klik troli	Menampilkan halaman klik troli	Berhasil

### 5.2.7. Hasil Pengujian Fungsi klik troli

Hasil pengujian klik troli dapat dilihat pada table 5.7 dibawah ini :

**Tabel 5.7. Pengujian fungsi klik troli**

<b>Komponen yang diuji</b>	<b>Prosedur pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil yang didapat</b>	<b>Kesimpulan</b>
Klik troli	Memilih variasi yang dipilih	Terpilih variasi barang yang dipilih	Terpilih variasi barang yang dipilih	Berhasil
	Memilih stok yang tersedia	Terpilih stok barang yang dipilih	Terpilih stok barang yang dipilih	Berhasil
	Mengklik tombol “masukkan ke troli”	Barang masuk ke menu “troli”	Barang masuk ke menu “troli”	Berhasil
	Langsung menekan tombol “masukkan ke troli”	Tidak bisa memproses	Tidak bisa memproses	Berhasil

### 5.2.8. Hasil Pengujian Fungsi troli

Hasil pengujian troli dapat dilihat pada table 5.8 dibawah ini :

**Tabel 5.8. Pengujian fungsi troli**

<b>Komponen yang diuji</b>	<b>Prosedur pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil yang didapat</b>	<b>Kesimpulan</b>
Troli	Memasukkan keterangan	Keterangan telah dimasukkan	Keterangan telah dimasukkan	Berhasil
	Langsung menekan tombol “checkout ke troli”	Tidak bisa memproses	Tidak bisa memproses	Berhasil

### 5.2.9. Hasil Pengujian Fungsi laporan penjualan

Hasil pengujian laporan penjualan dapat dilihat pada table 5.9 dibawah ini :

**Tabel 5.9. Pengujian fungsi laporan penjualan**

<b>Komponen yang diuji</b>	<b>Prosedur pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil yang didapat</b>	<b>Kesimpulan</b>
Laporan penjualan	Mengklik “tanggal mutasi	Terpilih tanggal mutasi yang dipilih	Terpilih tanggal mutasi yang dipilih	Berhasil
	Mengklik tombol “submit”	Menampilkan laporan penjualan	Menampilkan laporan penjualan	Berhasil
	Langsung klik tombol “submit”	Tidak bisa memproses	Tidak bisa memproses	Berhasil

### 5.2.10. Hasil Pengujian Fungsi Material Drawer salescounter

Hasil pengujian fungsi *material drawer* salescounter dapat dilihat pada table 5.10 dibawah ini :

**Tabel 5.10. Pengujian fungsi material drawer salescounter**

<b>Komponen yang diuji</b>	<b>Prosedur pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil yang didapat</b>	<b>Kesimpulan</b>
<i>Material Drawer</i>	Menekan menu “home”	Menampilkan halaman utama	Menampilkan halaman utama	Berhasil

	Menekan menu “laporan”	Menampilkan halaman laporan	Menampilkan halaman laporan	Berhasil
	Menekan menu “keluar”	Menampilkan pilihan konfirmasi “iya atau tidak”	Menampilkan pilihan konfirmasi “iya atau tidak”	Berhasil

### 5.2.11. Hasil Pengujian Fungsi notifikasi

Hasil pengujian fungsi notifikasi dapat dilihat pada table 5.11 dibawah ini :

**Tabel 5.11. Pengujian fungsi notifikasi**

<b>Komponen yang diuji</b>	<b>Prosedur pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil yang didapat</b>	<b>Kesimpulan</b>
Notifikasi	Menekan notifikasi	Menampilkan halaman <i>login</i>	Menampilkan halaman <i>login</i>	Berhasil

### 5.2.12. Hasil Pengujian Fungsi laporan penjualan salesman

Hasil pengujian laporan penjualan salesman dapat dilihat pada table 5.12 dibawah ini :

**Tabel 5.12. Pengujian fungsi laporan penjualan salesman**

<b>Komponen yang diuji</b>	<b>Prosedur pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil yang didapat</b>	<b>Kesimpulan</b>
Laporan penjualan salesman	Mengklik “tanggal mutasi”	Terpilih tanggal mutasi yang dipilih	Terpilih tanggal mutasi yang dipilih	Berhasil
	Mengklik “nama salesman”	Menampilkan nama-nama salesman	Menampilkan nama-nama salesman	Berhasil
	Mengklik tombol “submit”	Menampilkan laporan penjualan	Menampilkan laporan penjualan	Berhasil
	Langsung klik tombol “submit”	Tidak bisa memproses	Tidak bisa memproses	Berhasil

### 5.2.13. Hasil Pengujian Fungsi Registrasi akun

Hasil pengujian fungsi *registrasi* akun dapat dilihat pada table 5.13 dibawah ini :

**Tabel 5.13. Pengujian fungsi *registrasi* akun**

<b>Komponen yang diuji</b>	<b>Prosedur pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil yang didapat</b>	<b>Kesimpulan</b>
<i>register</i>	Mengisikan nama, <i>e-mail</i> dan <i>password</i> yang benar kemudian menekan tombol “register”	Menampilkan halaman utama	Menampilkan halaman utama	Berhasil
	Mengisikan nama, <i>e-mail</i> dan <i>password</i> yang salah kemudian menekan tombol “register”	Tidak bisa memproses	Tidak bisa memproses	Berhasil
	Langsung menekan tombol “register”	Tidak bisa memproses	Tidak bisa memproses	Berhasil

#### 5.2.14. Hasil Pengujian Fungsi Material Drawer admin

Hasil pengujian fungsi *material drawer* admin dapat dilihat pada table 5.14 dibawah ini :

**Tabel 5.14. Pengujian fungsi material drawer admin**

<b>Komponen yang diuji</b>	<b>Prosedur pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil yang didapat</b>	<b>Kesimpulan</b>
<i>Material Drawer</i>	Menekan menu “home”	Menampilkan halaman utama	Menampilkan halaman utama	Berhasil
	Menekan menu “troli”	Menampilkan halaman troli	Menampilkan halaman troli	Berhasil
	Menekan menu “kategori dan sub kategori”	Menampilkan halaman barang menurut kategori	Menampilkan halaman utama	Berhasil
	Menekan menu “laporan”	Menampilkan halaman laporan	Menampilkan halaman laporan	Berhasil
	Menekan menu “tambah akun”	Menampilkan halaman tambah akun	Menampilkan halaman tambah akun	Berhasil
	Menekan menu “tambah	Menampilkan halaman tambah	Menampilkan halaman tambah	Berhasil

	barang''	barang	barang	
	Menekan menu "update barang''	Menampilkan halaman update barang	Menampilkan halaman update barang	Berhasil
	Menekan menu "tambah kategori''	Menampilkan halaman tambah kategori	Menampilkan halaman kategori	Berhasil
	Menekan menu "tambah variasi''	Menampilkan halaman tambah variasi	Menampilkan halaman tambah variasi	Berhasil
	Menekan menu "track''	Menampilkan halaman track	Menampilkan halaman track	Berhasil
	Menekan menu "keluar''	Menampilkan pilihan konfirmasi "iya atau tidak''	Menampilkan pilihan konfirmasi "iya atau tidak''	Berhasil

### 5.2.15. Hasil Pengujian Fungsi Tambah Barang

Hasil pengujian tambah barang dapat dilihat pada table 5.15 dibawah ini :

**Tabel 5.15. Pengujian fungsi tambah barang**

<b>Komponen yang diuji</b>	<b>Prosedur pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil yang didapat</b>	<b>Kesimpulan</b>
Tambah barang	Memasukkan tanggal, jam, kode barang, judul, keterangan, kategori, variasi, stok, dan gambar kemudian menekan tombol tambah barang	Barang berhasil di tambah	Barang berhasil di tambah	Berhasil
	Langsung klik tombol “tambah barang”	Tidak bisa memproses	Tidak bisa memproses	Berhasil

### 5.2.16. Hasil Pengujian Fungsi Update Barang

Hasil pengujian update barang dapat dilihat pada table 5.16 dibawah ini :

**Tabel 5.16. Pengujian fungsi update barang**

<b>Komponen yang diuji</b>	<b>Prosedur pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil yang didapat</b>	<b>Kesimpulan</b>
Update barang	Memasukkan tanggal, jam, kode barang, variasi, dan stok kemudian menekan tombol update barang	Barang berhasil di update	Barang berhasil di update	Berhasil
	Langsung klik tombol “update barang”	Tidak bisa memproses	Tidak bisa memproses	Berhasil

### 5.2.17. Hasil Pengujian Fungsi tambah kategori

Hasil pengujian update kategori dapat dilihat pada table 5.17 dibawah ini :

**Tabel 5.17. Pengujian fungsi tambah kategori**

<b>Komponen yang diuji</b>	<b>Prosedur pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil yang didapat</b>	<b>Kesimpulan</b>
Tambah kategori	Memasukkan nama kategori kemudian menekan tombol “tambah kategori”	Kategori berhasil di tambahkan	Kategori berhasil di tambahkan	Berhasil
	Langsung klik tombol “tambah kategori”	Tidak bisa memproses	Tidak bisa memproses	Berhasil

### 5.2.18. Hasil Pengujian Fungsi tambah variasi

Hasil pengujian tambah variasi dapat dilihat pada table 5.18 dibawah ini :

**Tabel 5.18. Pengujian fungsi tambah variasi**

<b>Komponen yang diuji</b>	<b>Prosedur pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil yang didapat</b>	<b>Kesimpulan</b>
Tambah variasi	Memasukkan nama variasi kemudian menekan tombol “tambah kategori”	Variasi berhasil di tambahkan	Variasi berhasil di tambahkan	Berhasil
	Langsung klik tombol “tambah variasi”	Tidak bisa memproses	Tidak bisa memproses	Berhasil

### 5.2.19. Hasil Pengujian Fungsi track

Hasil pengujian *track* dapat dilihat pada table 5.19 dibawah ini :

**Tabel 5.19. Pengujian fungsi track**

<b>Komponen yang diuji</b>	<b>Prosedur pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil yang didapat</b>	<b>Kesimpulan</b>
Track	Mengklik menu “track”	Menampilkan keberadaan salesman	Menampilkan keberadaan salesman	Berhasil

### 5.2.20. Hasil Pengujian Fungsi logout

Hasil pengujian *logout* dapat dilihat pada table 5.20 dibawah ini :

**Tabel 5.20. Pengujian fungsi logout**

<b>Komponen yang diuji</b>	<b>Prosedur pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil yang didapat</b>	<b>Kesimpulan</b>
Logout	Mengklik menu “logout” dan memilih ya untuk setuju logout	Keluar dari akun dan kembali ke menu login	Keluar dari akun dan kembali ke menu login	Berhasil

### 5.3. EVALUASI PENGUJIAN SISTEM

Setelah dilakukan pengujian dengan teknik *black box testing*, uji coba secara langsung kepada salesman, diperoleh hasil evaluasi mengenai kemampuan dari aplikasi “Pengembangan Aplikasi Pemesanan Barang Berbasis Android (Studi Kasus : PT. Cahaya Murni Angso Duo)”. Maka diperoleh beberapa informasi, yaitu :

1. Penggunaan aplikasi ini memudahkan salesman dalam memesan barang, dan memudahkan salescounter dalam menerima pesanan.
2. Aplikasi berjalan dengan baik ketika diuji cobakan.

### 5.4. ANALISIS HASIL YANG DICAPAI OLEH SISTEM

Analisis hasil yang dicapai dari aplikasi “Pengembangan Aplikasi Pemesanan Barang Berbasis Android (Studi Kasus : PT. Cahaya Murni Angso

Duo)” adalah merubah cara pemesanan barang yang dilakukan salesman kepada salescounter, yang dahulu menggunakan media telpon, sekarang menggunakan aplikasi android untuk memesan barang. Adapun kelebihan dari “Pengembangan Aplikasi Pemesanan Barang Berbasis Android (Studi Kasus : PT. Cahaya Murni Angso Duo)” antara lain :

1. Fitur yang didapat dalam aplikasi dapat membantu salesman dalam melakukan order barang.
2. Lebih jelas dalam memesan barang karena ada nama,type, dan gambar barang tersebut.

Dan kekurangan dari “Pengembangan Aplikasi Pemesanan Barang Berbasis Android (Studi Kasus : PT. Cahaya Murni Angso Duo)” sebagai berikut :

1. Memerlukan koneksi internet yang stabil untuk memesan barang.
2. Belum terdapat fitur chat antara salesman dengan salescounter.