

BAB III

PEMBAHASAN

3.1. Tinjauan Perusahaan

Objek utama dari penelitian ini adalah Toko Muda Mudi Citra *Tailor* yang beralamat di Jl. Raya Taman Cimanggu No. 08 Bogor 16162. Untuk lebih jelasnya memahami pembahasan dalam penulisan ini, akan memaparkan tentang objek penelitian dari perusahaan yang diteliti. Tinjau perusahaan ini terdiri dari sejarah singkat perusahaan dan struktur organisasi perusahaan yang ada pada perusahaan tersebut.

3.1.1. Sejarah Perusahaan

Toko Muda Mudi Citra *Tailor* didirikan pada tanggal 17 Desember 2009 oleh Bapak Muhammad Saiful yang bernomor SIUP (Surat Izin Usaha Perdagangan) 517/785/PK/B/BPPTPM/XII/2014. Muda Mudi Citra *Tailor* adalah perusahaan perdagangan barang khususnya menjual berbagai pakaian, dari pakaian anak – anak hingga pakaian orang dewasa.

a. Visi

Menjadi penyedia jasa pembuatan Pakaian bertaraf internasional.

b. Misi :

1. Menghasilkan produk bermutu tinggi, harga bersaing dan lengkap pilihannya.



2. *Memberikan pelayanan yang ramah, cepat dan kemudahan dalam bertransaksi.*

3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsinya

A. Struktur Organisasi

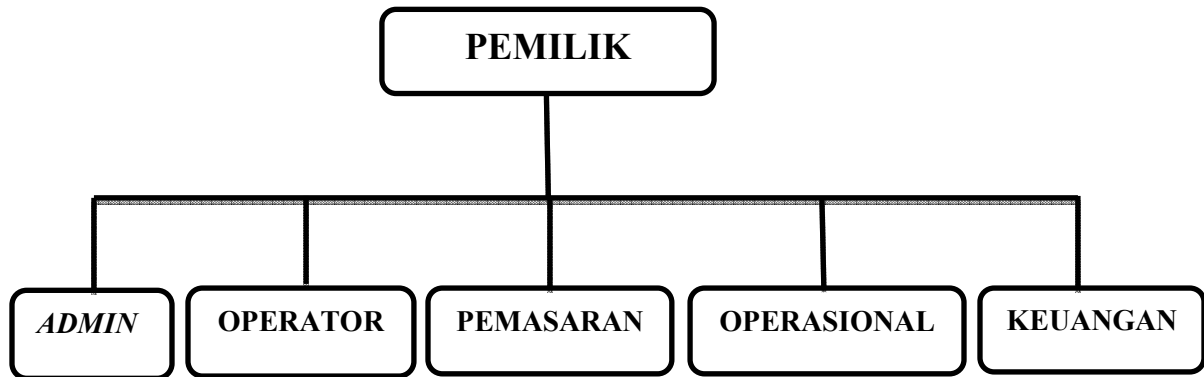
Struktur organisasi sangat penting bagi perusahaan karena dari struktur organisasi akan menentukan berhasil tidaknya tujuan yang akan dicapai, dan secara jelas memisahkan tugas dan tanggung jawab dari personal. Untuk lebih jelas maka, berikut ini struktur organisasi pada Toko Muda Mudi Citra *Tailor*.

Dasar yang digunakan dalam penyusunan struktur organisasi suatu perusahaan yaitu:

1. Harus memenuhi kebutuhan.
2. Fleksibel untuk memungkinkan adanya perubahan tanpa harus mengadakan perubahan total.
3. Mencerminkan garis wewenang dan tanggung jawab yang jelas, dalam arti tidak terjadi *Overlap* fungsi masing-masing bagian.

Jadi jelas terlihat struktur organisasi yang tersusun mengandung pembagian tugas dan fungsi masing - masing. Pada saat ini struktur yang berlaku di Toko Muda Mudi Citra *Tailor* digambarkan berikut ini:





Sumber dari Toko Muda Mudi Citra *Tailor* (2015)

Gambar III.1 Struktur Organisasi Toko Muda Mudi Citra *Tailor*

B. Fungsi dan Tanggung jawab Organisasi

1. Pemilik bertugas mengkoordinasikan dan mengendalikan kegiatan-kegiatan dibidang pembukuan, operasional, dan administrasi keuangan. Selain itu, seorang Pemilik memiliki tanggung jawab pada keseluruhan sistem yang berjalan dalam sebuah perusahaan.
2. *Admin* bertugas mencatat pembukuan, keuangan dan sebagai kasir.
3. Pemasaran bertugas melakukan promosi dan penawaran semua produk yang dihasilkan oleh Muda Mudi Citra *Tailor*. Dengan demikian, perusahaan bisa mendapatkan keuntungan jika produk yang mereka hasilkan bisa laku di pasaran.
4. Operasional bertugas untuk mengirimkan barang kepada pelanggan sesuai alamat yang sudah ditentukan, juga bertugas untuk mengambil persediaan barang kepada *suplier*.

5. Keuangan bertugas untuk mencatat serta mengatur masalah keuangan perusahaan guna menghindari terjadinya penyalahgunaan khususnya di bidang keuangan, termasuk mengontrol keseimbangan keuangan perusahaan.

3.2. Analisis Kebutuhan

Analisa sistem kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi apa saja yang dibutuhkan dan diinginkan oleh pengguna dari sistem. Dalam analisis yang dilakukan pada Toko Muda Mudi Citra *Tailor*, ada berbagai macam kebutuhan yang diinginkan oleh Toko Muda Mudi Citra *Tailor*.

Dalam Analisis sistem kebutuhan pengguna ini dapat dibagi menjadi dua, yaitu kebutuhan Toko Muda Mudi Citra *Tailor* dan juga kebutuhan konsumen. Kebutuhan Toko Muda Mudi Citra *Tailor* terhadap *website* ini dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Dengan adanya *website* ini diharapkan dapat memperluas pemasaran, dapat melakukan penjualan secara *online* melalui *internet*.
2. *Website* yang dibuat adalah *website* yang dinamis sehingga Toko Muda Mudi Citra *Tailor* dapat mengupdate produk dan *informasi* setiap saat dan mudah.

Sedangkan kebutuhan konsumen terhadap sistem baru ini adalah sebagai berikut:

1. Konsumen dapat dengan mudah mendapatkan *informasi* mengenai produk dan penjualan pada *website* Toko Muda Mudi Citra *Tailor* dengan mengakses *web* tersebut. Melalui *website* ini pula konsumen yang jauh dari Toko Muda Mudi Citra *Tailor* dapat memperoleh *informasi* dengan mudah.



2. Adanya *informasi* yang memadai dan jelas pada *website* Toko Muda Mudi Citra *Tailor* sehingga konsumen dapat dengan mudah memahami apa yang ingin disampaikan dari *informasi* tersebut.

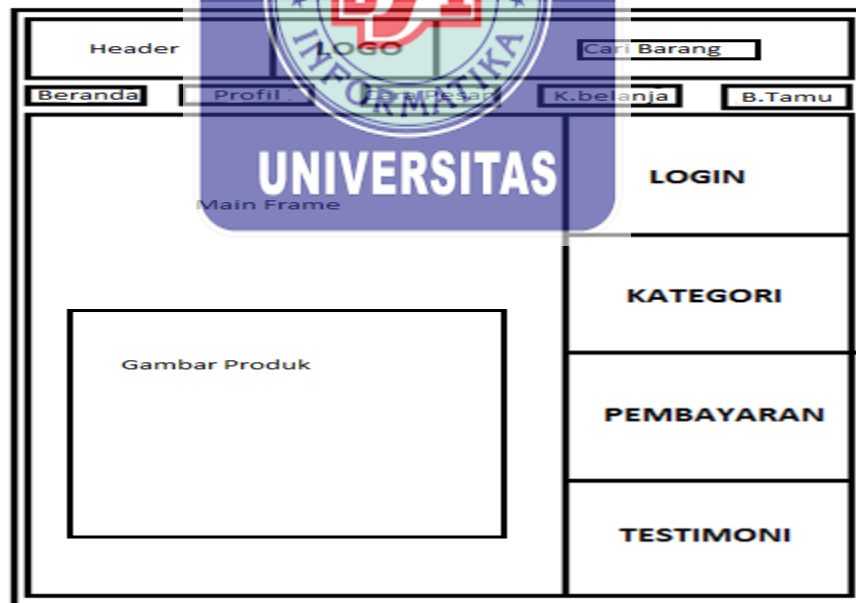
3.3. Perancangan Perangkat Lunak

3.3.1. Rancangan Antarmuka

A. Rancangan Antarmuka Halaman User

1. Halaman Beranda

Halaman ini merupakan yang akan pertama kali tampil di *website*, dibagian ini terdapat menu yang akan menyambung ke halaman-halaman didalam *website*. Pada saat kita klik menu *main frame* akan berganti. Desain tampilannya sebagai berikut:



Gambar III.2

Rancangan Antarmuka Halaman Beranda

2. Halaman Profil

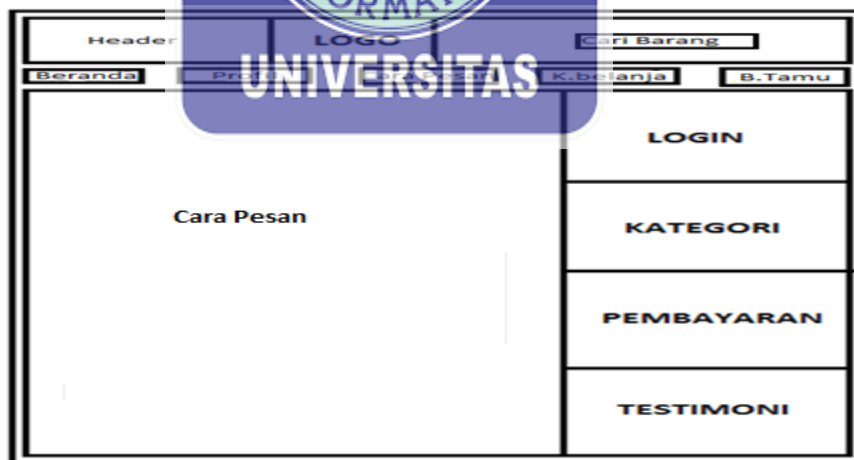
Halaman ini adalah halaman dimana akan menampilkan visi dan misi perusahaan.



Gambar III.3 Rancangan Antarmuka Halaman Profil

3. Halaman Cara Pesan

Halaman ini adalah halaman dimana akan menampilkan cara memesan barang.



Gambar III.4 Rancangan Antarmuka Halaman Cara Pesan

4. Halaman Buku Tamu

Halaman ini adalah halaman buku tamu yang berguna untuk mempertanyakan sesuatu dan bisa untuk saran dan kritik .

Header		LOGO	Cari Barang
Beranda	Profil	Cara Pesan	K.belanja B.Tamu
Buku Tamu		LOGIN	
Nama Email Pesan Captcha		KATEGORI	
Simpan Batal		PEMBAYARAN	
		TESTIMONI	

Gambar III.5 Rancangan Antarmuka Halaman Buku Tamu

5. Halaman Keranjang Belanja

Halaman ini adalah halaman yang menampilkan pilihan barang sementara sebelum barang yang dipilih akan dibeli.

Header		LOGO	Cari Barang
Beranda	Profil	Cara Pesan	Keranjang Belanja Konfirmasi Buku Tamu
Keranjang Belanja		Dafar Transaksi Keluar	
No.	Produk	Nama Produk	Jumlah Harga Subtotal Ket
Total			
Lanjutkan Belanja Update-Jumlah Selesai		KATEGORI	
		PEMBAYARAN	
		TESTIMONI	

Gambar III.6 Rancangan Antarmuka Halaman Keranjang Belanja

6. Halaman Alamat Pengiriman

Halaman ini dimana akan memperbaharui alamat pengiriman yang akan dikirim.

Gambar III.7 Rancangan Antarmuka Halaman Alamat Pengiriman

B. Rancangan Antarmuka Halaman Admin

1. Halaman Login Admin

Halaman ini adalah halaman pertama tampil sebelum kita masuk ke halaman *webadmin*.

Gambar III.8 Rancangan Antarmuka *Login Admin*

2. Halaman Produk

Pada halaman ini berisi produk-produk yang akan dijual dan dapat melakukan penginputan produk baru.

Header																													
Produk Daftar Produk Detail Produk Barang Baru Barang Baru Barang Baru Barang Baru Barang Baru		Daftar Produk <table border="1"> <thead> <tr> <th>No.</th> <th>Daftar</th> <th>Nama</th> <th>Kategori</th> <th>Stok</th> <th>Harga</th> <th>Detail</th> <th colspan="3"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="7"></td> <td colspan="3">Barang Baru</td> </tr> </tbody> </table>								No.	Daftar	Nama	Kategori	Stok	Harga	Detail											Barang Baru		
No.	Daftar	Nama	Kategori	Stok	Harga	Detail																							
							Barang Baru																						
Footer																													

Gambar III.9 Rancangan Antarmuka Halaman Produk

3. Halaman Pemesanan

Pada halaman ini berisi pemesanan-pemesanan member.

Header																													
Produk Daftar Produk Detail Produk Barang Baru Barang Baru Barang Baru Barang Baru Barang Baru		Daftar Pemesanan <table border="1"> <thead> <tr> <th>No.</th> <th>Tanggal</th> <th>Nama</th> <th>Kategori</th> <th>Stok</th> <th>Harga</th> <th>Detail</th> <th colspan="3"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="7"></td> <td colspan="3">Barang Baru</td> </tr> </tbody> </table>								No.	Tanggal	Nama	Kategori	Stok	Harga	Detail											Barang Baru		
No.	Tanggal	Nama	Kategori	Stok	Harga	Detail																							
							Barang Baru																						
Footer																													

Gambar III.10 Rancangan Antarmuka Halaman Pemesanan

4. Halaman Konfirmasi

Pada halaman ini berisi Konfirmasi pembayaran oleh member.

Header									
Beranda Profil Daftar Laporan Kontak Tentang Kontak Kontak Kontak Kontak	Konfirmasi Pembayaran								
	No.	Revisi	Revisi	Revisi	Revisi	Revisi	Revisi	Revisi	Revisi
	Kontak								
	Footer								

Gambar III.11 Rancangan Antarmuka Halaman Konfirmasi

5. Halaman Laporan

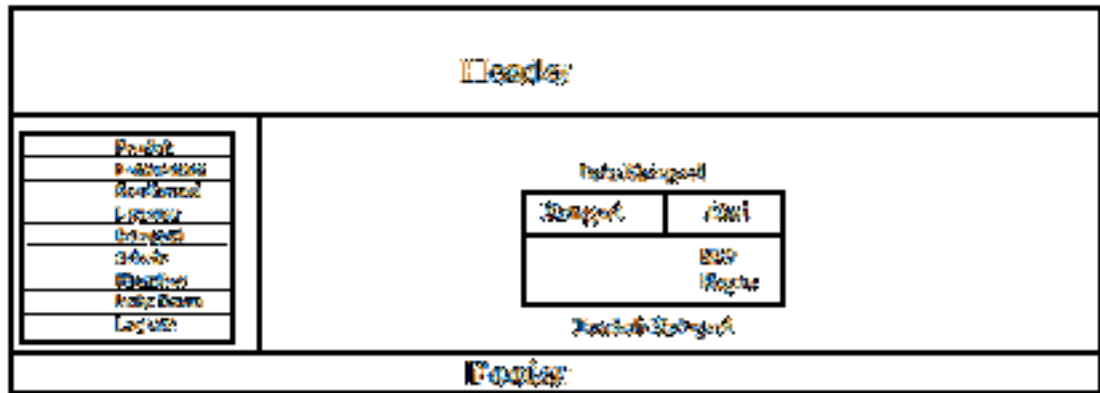
Pada halaman ini berisi laporan-laporan pengiriman sementara admin.

Header									
Beranda Profil Daftar Laporan Kontak Tentang Kontak Kontak Kontak Kontak	Laporan								
	No.	Revisi	Revisi	Revisi	Revisi	Revisi	Revisi	Revisi	Revisi
	Kontak								
	Footer								

Gambar III.12 Rancangan Antarmuka Halaman Laporan

6. Halaman Kategori

Pada halaman ini berisi kategori-kategori produk yang memiskan jenis produk-produk.



Gambar III.13 Rancangan Antarmuka Halaman Kategori

7. Halaman Admin

Pada halaman ini berisi data-data admin.



Gambar III.14 Rancangan Antarmuka Halaman Admin

8. Halaman Member

Pada halaman ini berisi data-data member.

Header								
Beranda Daftar Akun Daftar Produk Daftar Member Daftar Transaksi Daftar Laporan Daftar Pengaturan Daftar Bantuan	Daftar Member							
	No.	Nama	Alamat	No. Handphone	Email	Tanggal	Status	Aksi
Footer								

Gambar III.15 Rancangan Antarmuka Halaman Member

8. Halaman Buku Tamu

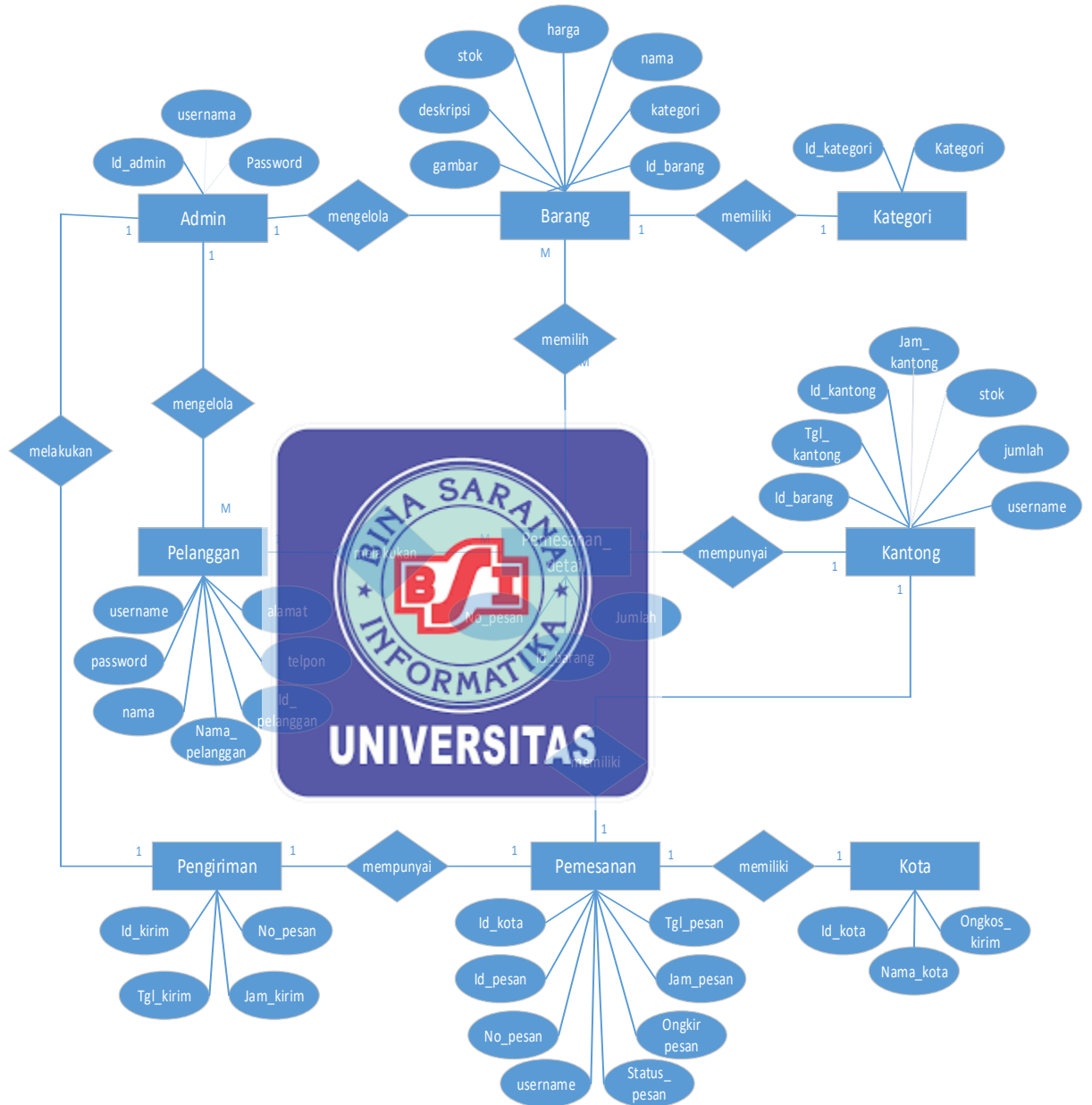
Pada halaman ini berisi pesan-pesan member yang meninjau aplikasi penjualan ini serta saran-saran dan kritik dari pengunjung aplikasi ini.

Header						
Beranda Daftar Akun Daftar Produk Daftar Member Daftar Transaksi Daftar Laporan Daftar Pengaturan Daftar Bantuan	Buku Tamu					
	No.	Nama	Email	Kategori	Isi	Tanggal
						Balas
						Balas
						Balas
						Balas
						Balas
						Balas
Footer						

Gambar III.16 Rancangan Antarmuka Halaman Buku Tamu

3.3.2. Basis Data

A. Entity Relationship Diagram



Gambar III.17

Entity Relationship Diagram

1. Spesifikasi *File* Pelanggan

Nama *File* : Pelanggan

Akronim : Pelanggan.myd

Fungsi : Menyimpan data pelanggan

Tipe *File* : *File* Master

Organisasi *File* : *Index Sequential*

Akses *File* : Random

Media : Harddisk

Panjang *Record* : 145 karakter

Kunci *Field* : Id_pelanggan

Software



No	Elemen Data	Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	Ket
1.	Kode Pelanggan	Id_pelanggan	Integer	35	<i>Primary key</i>
2.	Username	Username	Varchar	15	
3.	Password	Password	Varchar	15	
4.	Nama Pelanggan	Nama_pelanggan	Varchar	30	
5.	Alamat	Alamat	Text		
6.	Telpon	Telpon	Varchar	20	
7.	Email	Email	Varchar	40	

2. Spesifikasi *File* Barang

Nama *File* : Barang
 Akronim : Barang.myd
 Fungsi : Menyimpan data barang
 Tipe *File* : *File* Master
 Organisasi *File* : *Index Sequential*
 Akses *File* : Random
 Media : Harddisk
 Panjang *Record* : 153 karakter
 Kunci *Field* : Id barang
 Software



No	Elemen Data	Nama <i>Field</i>	Type	Size	Ket
1	Kode Barang	Id barang	Integer	5	Primary key, Auto_increment
2	Kategori	Kategori	Varchar	25	
3	Nama Barang	Nama	Varchar	50	
4	Harga	Harga	Int	8	
5	Stok	Stok	Integer	15	
6	Deskripsi	Deskripsi	Varchar	50	
7	Gambar	Gambar	Text		

3. Spesifikasi *File* Pemesanan

Nama *File* : Pemesanan
 Akronim : Pemesanan.myd
 Fungsi : Menyimpan data pemesanan
 Tipe *File* : *File* Transaksi
 Organisasi *File* : *Index Sequential*
 Akses *File* : Random
 Media : Harddisk
 Panjang *Record* : 125 karakter
 Kunci *Field* : id_pesan
 Software : MySQL

Tabel III.3
Spesifikasi *File* Pemesanan

No	Elemen Data	Nama <i>Field</i>	Type	Size	Ket
1	Kode Pesanan	Id_pesan	Integer	5	Primary key, Auto_Increment
2	No. Pesanan	No_pesan	Varchar	10	
3	Tgl. Pesanan	Tgl_pesan	Date		
4	Username	Username	Varchar	50	
5	Jam Pesanan	Jam_pesan	Time		
6	Status Pesanan	Status_pesan	Varchar	30	
7	Id kota	Id_kota	Integer	15	
8	Ongkos kirim	Ongkir_pesan	Integer	15	

4. Spesifikasi *File* Kantong

Nama *File* : Kantong
 Akronim : Kantong.myd
 Fungsi : Menyimpan data pemesanan barang
 Tipe *File* : *File* Master
 Organisasi *File* : *Index Sequential*
 Akses *File* : Random
 Media : Harddisk
 Panjang *Record* : 50 karakter
 Kunci *Field* : Id_kantong
 Software : *MySQL*

Tabel III.4
Spesifikasi *File* Kantong

No	Elemen Data	Nama <i>Field</i>	Type	Size	Ket
1	Kode Kantong	Id_kantong	Integer	5	Primary key, Auto_increment
2	Kode Barang	Id_barang	Integer	5	
3	Jumlah	Jumlah	Integer	5	
4	Tgl Kantong	Tgl_kantong	Date		
5	Jam Kantong	Jam_kantong	Time		
6	Stok	Stok	Integer	15	
7	Username	Username	Varchar	20	

5. Spesifikasi *File Admin*

Nama *File* : Admin

Akronim : Admin.myd
 Fungsi : Memproses data
 Tipe *File* : *File* Master
 Organisasi *File* : *Index Sequential*
 Akses *File* : Random
 Media : Harddisk
 Panjang *Record* : 25 karakter
 Kunci *Field* : Id_admin
 Software : MySQL



Tabel III.2
Spesifikasi *File* Admin

No	Elemen Data	Nama <i>Field</i>	Type	Size	Ket
1	Kode Admin	Id_admin	Integer	5	Primary key, Auto_increment
2	Username	Username	Varchar	10	
3	Password	Password	Varchar	10	

6. Spesifikasi *File* Kategori

Nama *File* : Kategori
 Akronim : Kategori.myd

Fungsi : Membentuk pilihan
 Tipe File : File Master
 Organisasi File : Index Sequential
 Akses File : Random
 Media : Harddisk
 Panjang Record : 60 karakter
 Kunci Field : Id_kategori
 Software : MySQL

Tabel III.6
 Spesifikasi File Kategori

No	Elemen Data	Nama Field	Type	Size	Ket
1	Kode Kategori	Id_Kategori	Integer	10	Primary key, Auto_increment
2	Kategori	Kategori	Varchar	50	

7. Spesifikasi File Pemesanan Detail

Nama File : Pemesanan Detail
 Akronim : Pemesanan_detail.myd
 Fungsi : Tempat penyimpanan pilihan barang sementara

Tipe File : *File Master*
Organisasi File : *Index Sequential*
Akses File : *Random*
Media : *Harddisk*
Panjang Record : *20 karakter*
Kunci Field : *-*
Software : *MySQL*

Tabel III.7
Spesifikasi *File* Pemesanan_detail

No	Elemen Data	Nama Field	Type	Size	Ket
1	Nomor pesan	No pesan	Varchar	10	
2	Kode Barang	Kd barang	Integer	5	
3	Jumlah	Jumlah	Integer	5	

8. Spesifikasi *File* Pengiriman

Nama File : *Pengiriman*
Akronim : *Pengiriman.myd*
Fungsi : *Berfungsi untuk mengirim barang*

Tipe *File* : *File Master*
 Organisasi *File* : *Index Sequential*
 Akses *File* : Random
 Media : Harddisk
 Panjang *Record* : 15 karakter
 Kunci *Field* : Id_kirim
 Software : *MySQL*

Tabel III.8
Spesifikasi *File* Pengiriman

No	Elemen Data	Nama <i>Field</i>	Type	Size	Ket
1	Kode Kirim	Id_kirim	Integer	5	Primary key, Auto Increment
2	Tanggal Kirim	Tgl_kirim	Date		
3	Jam Kirim	Jam_kirim	Time		
4	Nomor Pesan	No_pesanan	Varchar	10	

9. Spesifikasi *File* Kota

Nama *File* : Kota
 Akronim : Kota.myd
 Fungsi : Tempat barang di tuju
 Tipe *File* : *File Master*

Organisasi *File* : *Index Sequential*

Akses *File* : Random

Media : Harddisk

Panjang *Record* : 80 karakter

Kunci *Field* : Id_kota

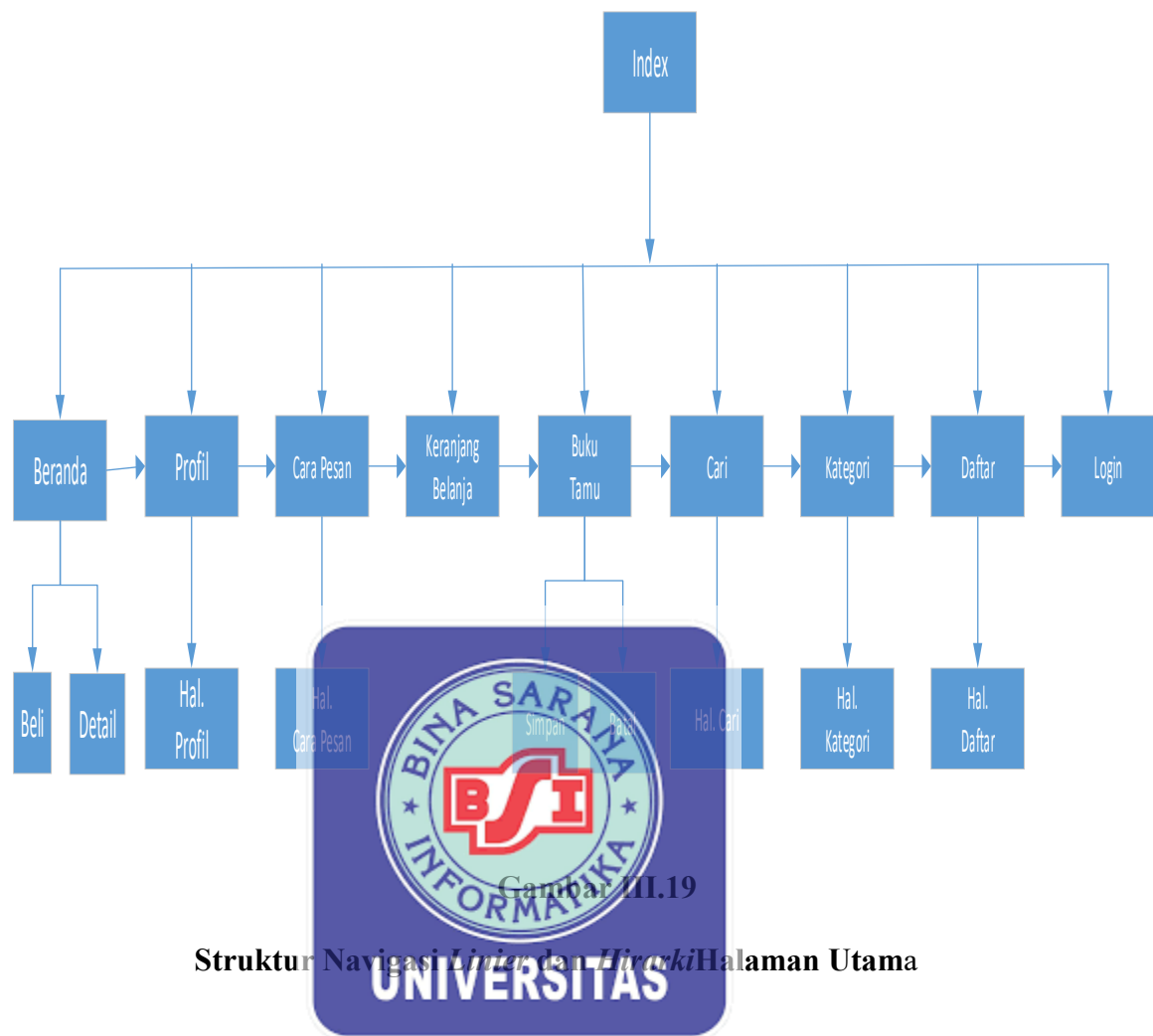
Software : *MySQL*

Tabel III.9
Spesifikasi *File*Kota

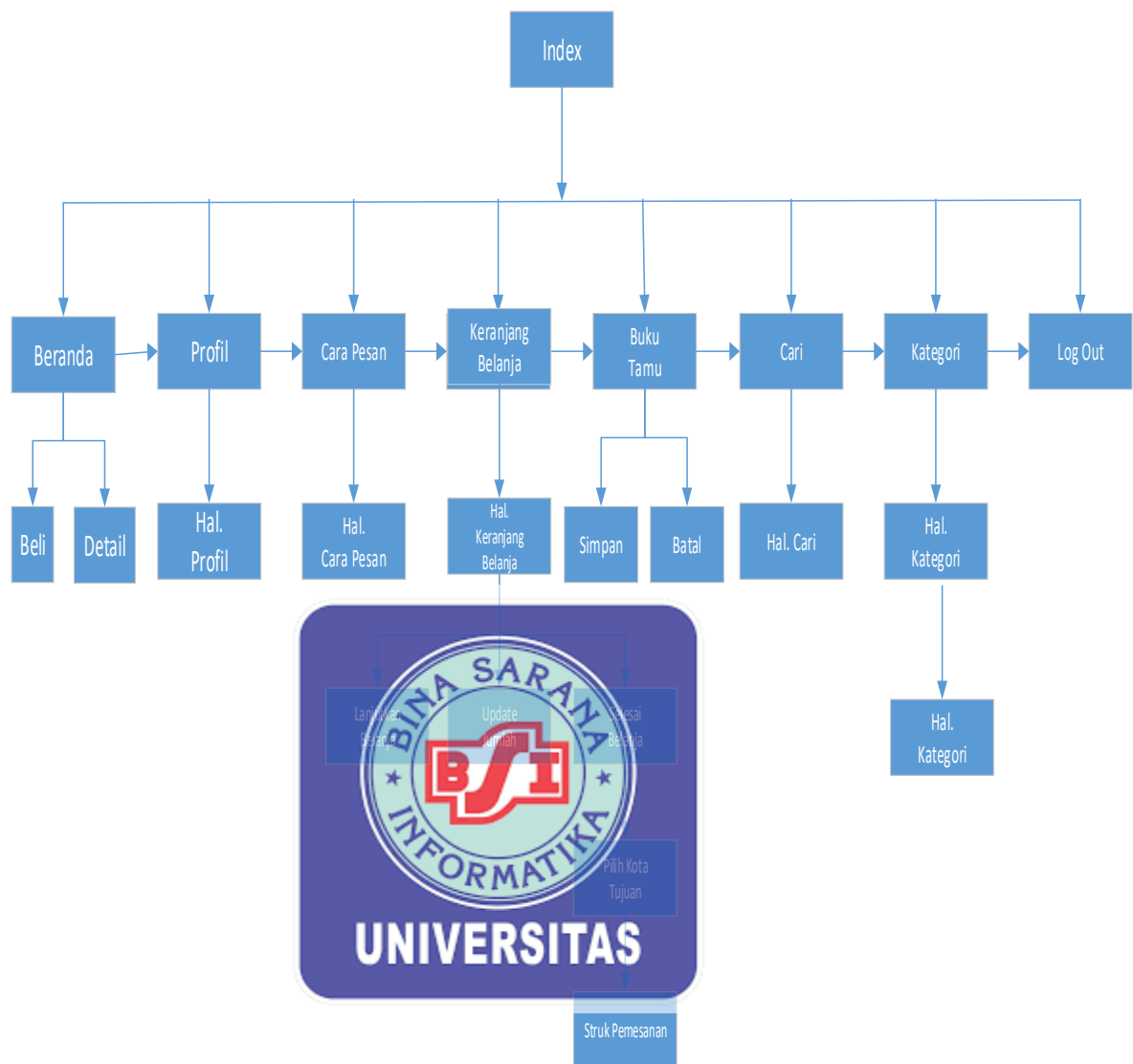
No	Elemen Data	Nama <i>Field</i>	Type	Size	Ket
1	Kode Kota	Id_kota	Integer	15	Primary key, Auto Increment
2	Nama Kota	Nama_kota	Varchar	35	
3	Ongkos Kirim	Ongkos_kirim	Integer	30	

3.3.3. Rancangan Struktur Navigasi

1. Struktur Navigasi *Linier* dan *Hirarki* Halaman Utama



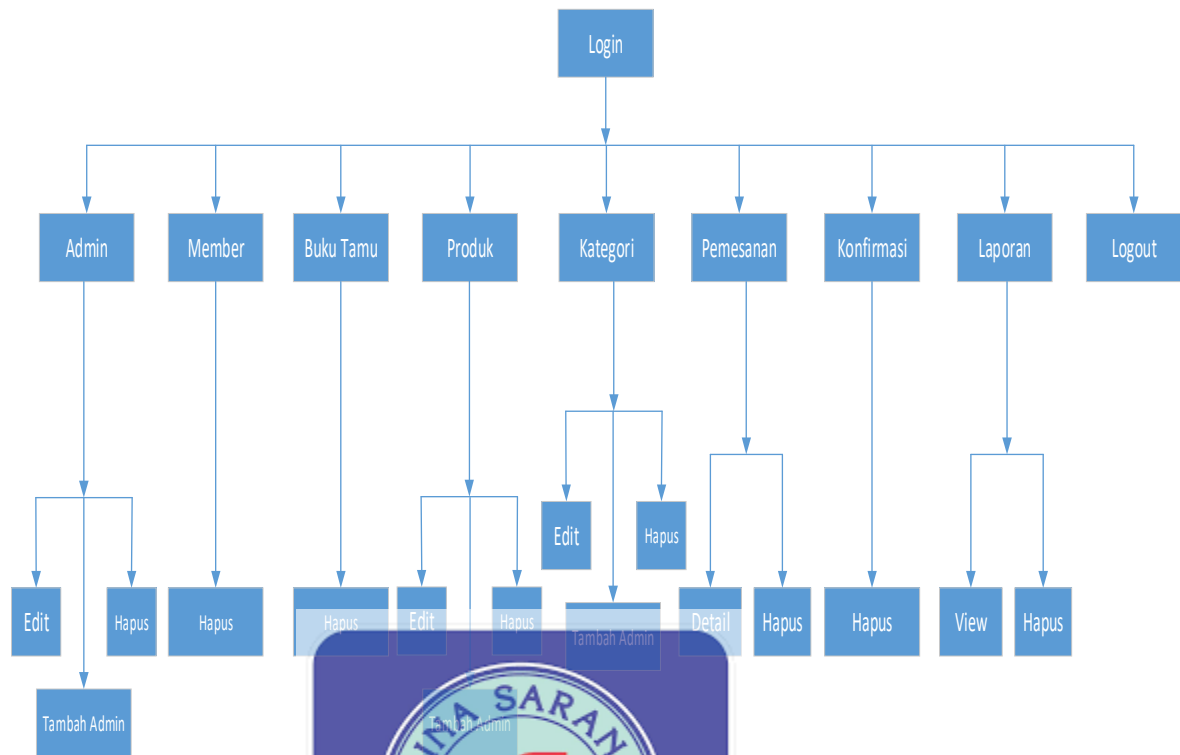
2. Struktur Navigasi *Linier* dan *Hirarki* Member



Gambar III.20

Struktur Navigasi *Linier* dan *Hirarki* Member

3. Struktur Navigasi *Linier* Halaman Admin



Struktur Navigasi Linier dan Hirarki Halaman Admin

3.4. Implementasi dan Pengujian Unit

3.4.1. Implementasi

A. Implementasi Rancangan Antarmuka

Implementasi rancangan antar muka pada sistem *informasi* penjualan berdasarkan hasil rancangan antar muka.

1. Halaman Awal Pelanggan

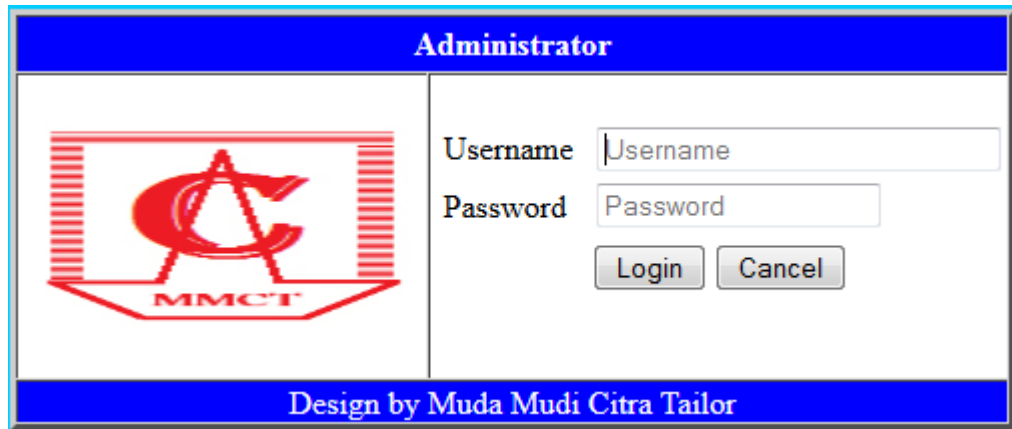
Halaman Awal merupakan halaman yang pertama kali terlihat oleh *customer*



Gambar III.22 Halaman Awal Customer

2. Halaman *LoginAdmin*

Administrator harus melakukan *login* terlebih dahulu untuk dapat mengakses halaman *admin*.



The image shows a login form titled "Administrator" in a blue header. On the left, there is a red logo for MMCT (Muda Mudi Citra Tailor) featuring a stylized 'A' and 'C' inside a shield-like shape. To the right of the logo are two input fields: "Username" and "Password". Below these fields are two buttons: "Login" and "Cancel". At the bottom of the form, in a blue footer, it says "Design by Muda Mudi Citra Tailor".

Gambar III.23 Halaman *LoginAdmin*

3. Halaman *Admin*

Halaman *Admin* adalah halaman yang dapat diakses setelah *administrator* melakukan *login*.



Gambar III.24 Halaman Awal *Admin*

B. Spesifikasi Sistem Komputer

Berikut ini adalah spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak minimum yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan sistem informasi penjualan untuk Muda Mudi Citra *Tailor*.

1. Spesifikasi Perangkat Keras

A. *Server*

1) CPU

(a) Processor AMD A6-3400M APU

(b) RAM DDR2 2 GB

(c) Hard Disk 500 GB

2) Mouse

3) Keyboard

4) Monitor dengan resolusi layar minimum 1024x768

5) Koneksi *internet* dengan kecepatan 2 Mbps.



B. *Client*

1) CPU

(a) Processor Intel® Pentium® 4

(b) RAM DDR2 1GB

(c) Hard Disk 20 GB

2) Mouse

3) Keyboard

4) Monitor dengan resolusi layar minimum 1024x768

5) Koneksi *internet* dengan kecepatan 56 kbps

2. Spesifikasi Perangkat Lunak

A. Server

1 Sistem operasi yang umum digunakan seperti: *Microsoft Windows*.

2 Aplikasi *bundle webserver* seperti :*Xampp, WampServer, php2triad* yang terdiri dari beberapa komponen, diantaranya:

- (a) Aplikasi *PHP Server v5*
- (b) Aplikasi *MySQL Server v5*
- (c) Aplikasi *phpMyAdmin v3*
- (d) Aplikasi *Micromedia Dreamweaver CS6*

3. Aplikasi *Web* Lihat seperti *Mozilla Firefox, Internet Explorer, Google Chrome*.

B. Client

1. Sistem operasi yang umum digunakan seperti: *Microsoft Windows*.

2. Aplikasi *web browser* seperti *Mozilla Firefox, Internet Explorer, Google Chrome*.



3.4.2. Pengujian Unit

A. Pengujian Terhadap *FormLoginMember*

Tabel III.10
Hasil Pengujian Halaman *Login* User

No	Skenario pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	<i>Username</i> dan <i>password</i> tidak diisi kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Username:</i> (kosong) <i>Password:</i> (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “ <i>Username Belum Terisi/Atau Anda Gagal Login</i> ”	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
2	<i>Username</i> di isi dan <i>password</i> tidak di isi atau kosong kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Username:</i> (isi) <i>Password:</i> (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “ <i>Password Belum Terisi</i> ”	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

3.	<i>Username</i> tidak di isi dan <i>password</i> di isi kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Username:</i> (kosong) <i>Password:</i> humairoh	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “ <i>Username</i> Belum Terisi Atau Anda Gagal <i>Login</i> ”	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
4.	Mengetikkan salah satu kondisi salah pada <i>username</i> atau <i>password</i> kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Username:</i> siti (benar) <i>Password:</i> siti (salah)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “Gagal <i>Login</i> , harap masukan <i>username</i> dan <i>password</i> dengan benar”	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
5.	Mengetikkan <i>username</i> dan <i>password</i> dengan data yang benar kemudian klik tombol	<i>Username:</i> siti (benar) <i>Password:</i> humairoh (benar)	Sistem menerima akses <i>login</i> , kemudian langsung menampilkan ”selamat datang di Muda Mudi Citra <i>Tailorsdr/sdri</i> dan	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

	<i>login</i>		masuk kehalaman <i>member.</i>		
--	--------------	--	-----------------------------------	--	--

B. Pengujian Terhadap *Form* Daftar

Tabel III.11

Hasil Pengujian Halaman Daftar *Member*

No.	Skenario pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1	Mengisi <i>form</i> daftar dengan lengkap	Klik <i>button</i> daftar yang sudah diisi ar	Data Pelanggan yang sudah diisi tersimpan di database	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
2	Mengisi <i>form</i> daftar salah satu data tidak diisi	Klik <i>button</i> daftar ar	Data pelanggan tidak tersimpan	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
3	<i>Form</i> daftar tidak diisi semua	Klik <i>button</i> daftar ar	Data pelanggan tidak tersimpan	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

C. Pengujian Terhadap *FormLoginAdmin*

Tabel III.12

Hasil Pengujian Halaman *LoginAdmin*

No	Skenario pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	<i>Username</i> dan <i>password</i> tidak diisi kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Username</i> : (kosong) <i>Password:</i> (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “ <i>Username</i> belum terisi atau anda gagal <i>login</i> ”	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
2	<i>Password</i> tidak diisi atau kosong kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Username</i> : siti <i>Password:</i> (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “ <i>Password</i> Belum Terisi”	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
3.	<i>Username</i> tidak diisi	<i>Username</i> : (kosong) <i>Password:</i> humairoh	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “ <i>Username</i> belum terisi atau anda gagal <i>login</i> ”	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
4.	Mengetikkan salah satu kondisi salah pada <i>username</i> atau <i>password</i> kemudian klik tombol	<i>Username</i> : siti (benar) <i>Password:</i> siti	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “ <i>Username</i> atau <i>password</i> salah”	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

	bol login	(salah)			
5.	Mengetikkan <i>username</i> dan <i>password</i> dengan data yang benar kemudian kl iktombol <i>login</i>	<i>Username</i> : <i>siti</i> (benar) <i>Password:</i> <i>humairoh</i> (benar)	Sistem menerima akse <i>slogin</i> , kemudian langsung m enampilkan "Login Sukses dan masuk ke halaman Beranda <i>Admin.</i>	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

D. Pengujian Terhadap Keranjang Belanja

Tabel Pengujian Terhadap Keranjang Belanja

No	Skenario pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	Jika ingin melanjutkan belanja	<i>Klik tombol lanjutkan belanja</i>	Sistem akan mengarahkan pada halaman <i>member</i> atau halaman kategori.	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

2.	Jika ingin mengupdate jumlah beli	<i>Klik tombol update-jumlah atau menekan tombol enter</i>	Sistem akan memproses dan akan muncul kotak pesan yang berisi “jumlah beli ter-update”	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
3.	Jika ingin menghapus barang	<i>Klik tombol hapus</i>	Sistem akan menghapus pembelian dikeranjang dan akan muncul kotak pesan “Keranjang masih kosong” dan sistem akan mengarahkan ke halaman katalog.	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
4.	Jika ingin selesai belanja	<i>Klik tombol cetak struk</i>	Sistem akan mengarahkan ke halaman alamat pengiriman dan mencetak struk pemesanan.	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
5.	<i>Member</i> memilih kota	<i>Klik list menu</i>	Sistem akan mengolah data kota	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

	tujuan pengiriman		tujuan dan ongkos kirim untuk dicetak pada struk.		
--	----------------------	--	---	--	--

