

BAB III

PEMBAHASAN

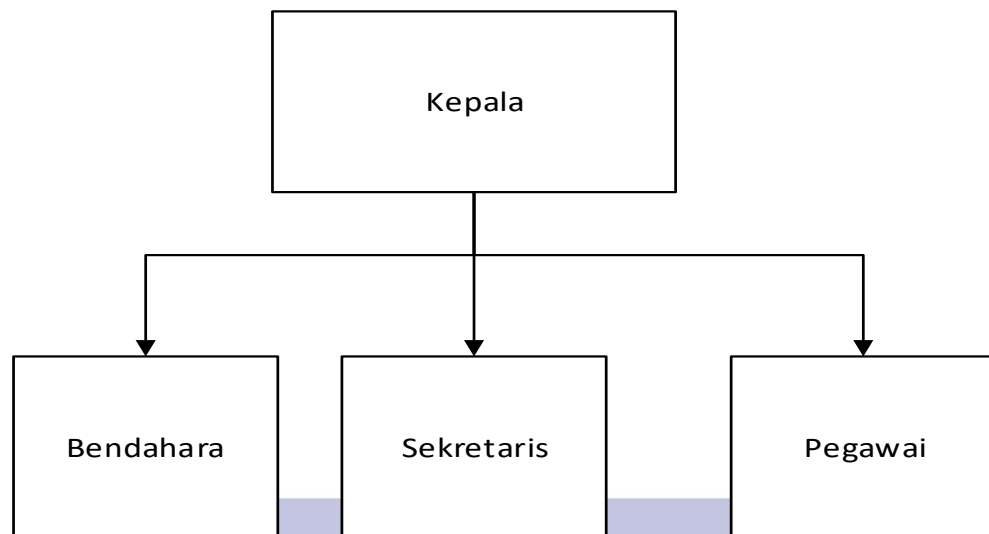
3.1 Tinjauan Perusahaan

3.1.1 Sejarah Perusahaan

Usaha Dagang (UD) Mutiara Sayur merupakan perusahaan dagang yang menjual sayur sayuran segar. UD Mutiara Sayur didirikan oleh bapak Ustad Wahyudin yang beralamat di perumahan terang sari blok D1/02, Desa Cibalong Sari, Kecamatan Klari Kabupaten Karawang. Perusahaan ini mulai berdiri dan berproses pada tahun 2012. Perusahaan ini fokus utamanya hanya kepada penjualan sayur sayuran dan ikan. Sebelum menjadi UD bapak ustad wahyudin berjualan keliling menggunakan roda dari perumahan ke perumahan bermodalkan Rp. 300.000 dengan hasil yang sangat minim dan tidak menentu tapi dengan tekad yg kuat kini Bapak Ustad Wahyudin bisa membangun dan mengembangkan penjualan sayuran sangaat pesat dari bermodalkan Rp. 300,000 kini menjadi Rp.4.000.000 perhari dengan pendapatan yang sangat memuaskan dan kini lapak nya di beri nama dengan UD Mutiara Sayur.

3.1.2 Struktur Organisasi dan Fungsi

Adapun struktur organisasi yang ada di UD. Mutiara Sayur adalah sebagai berikut:



Sumber: UD Mutiara Sayur

**Gambar III. 1.
Struktur Organisasi**

Berikut ini penjelasan tugas dari masing-masing jabatan sesuai dengan fungsi dan wewenang dari tiap bagian yang terdapat pada struktur organisasi UD Mutiara Sayur adalah:

1. Kepala

Kepala adalah fungsi tertinggi di dalam organisasi. Bertugas mengawasi dan memantau setiap aktifitas yang ada di perusahaan.

2. Bendahara

Bendahara bertugas mengawasi serta bertanggung jawab atas setiap kegiatan keuangan yang ada. Dalam menjalankan tugasnya bendahara bertugas membuat laporan keuangan baik itu transaksi yang masuk maupun transaksi yang keluar untuk di serahkan kepada Kepala. Selain itu tugas bendahara serta asisten bendahara yaitu membuat persetujuan dan membuat laporan keuangan bulanan.

3. Sekretaris

Sekretaris bertugas mengawasi serta bertanggung jawab atas setiap kegiatan yang ada. Dalam menjalankan tugasnya sekretaris dibantu oleh asisten sekretaris yang bertugas membuat laporan kerja untuk di serahkan kepada Kepala. Selain itu tugas sekretaris serta asisten sekretaris yaitu membuat persetujuan dan membuat laporan bulanan.

4. Pegawai

Pegawai bertugas untuk menangani langsung / mengeksekusi permintaan pelanggan.

3.2 Tinjauan Kasus

Tinjauan kasus disini penulis menjelaskan tentang proses-proses yang terjadi pada saat pengelolaan pendapatan.

3.2.1 Proses Bisnis Sistem Berjalan

1. Proses Pemesanan

Pelanggan membuat lalu memberikan permintaan dan diserahkan ke pegawai menerima dan mencatat permintaan, lalu mencarikan stok sesuai permintaan. Jika stok tersedia maka pegawai akan memberikan informasi tersedia dan membawakan barang sesuai permintaan. Jika tidak tersedia maka pegawai akan memberikan informasi stok sedang kosong dan pelanggan menerima informasi tersebut. Bila stok tersedia pegawai membawa barang ke pelanggan lalu pelanggan menerima sesuai pesanan kemudian mengecek kembali pesanan. Lalu bisa juga pelanggan mencari barang yang dicari secara mandiri kemudian membawakannya ke pegawai untuk dihitung.

2. Proses Pembayaran

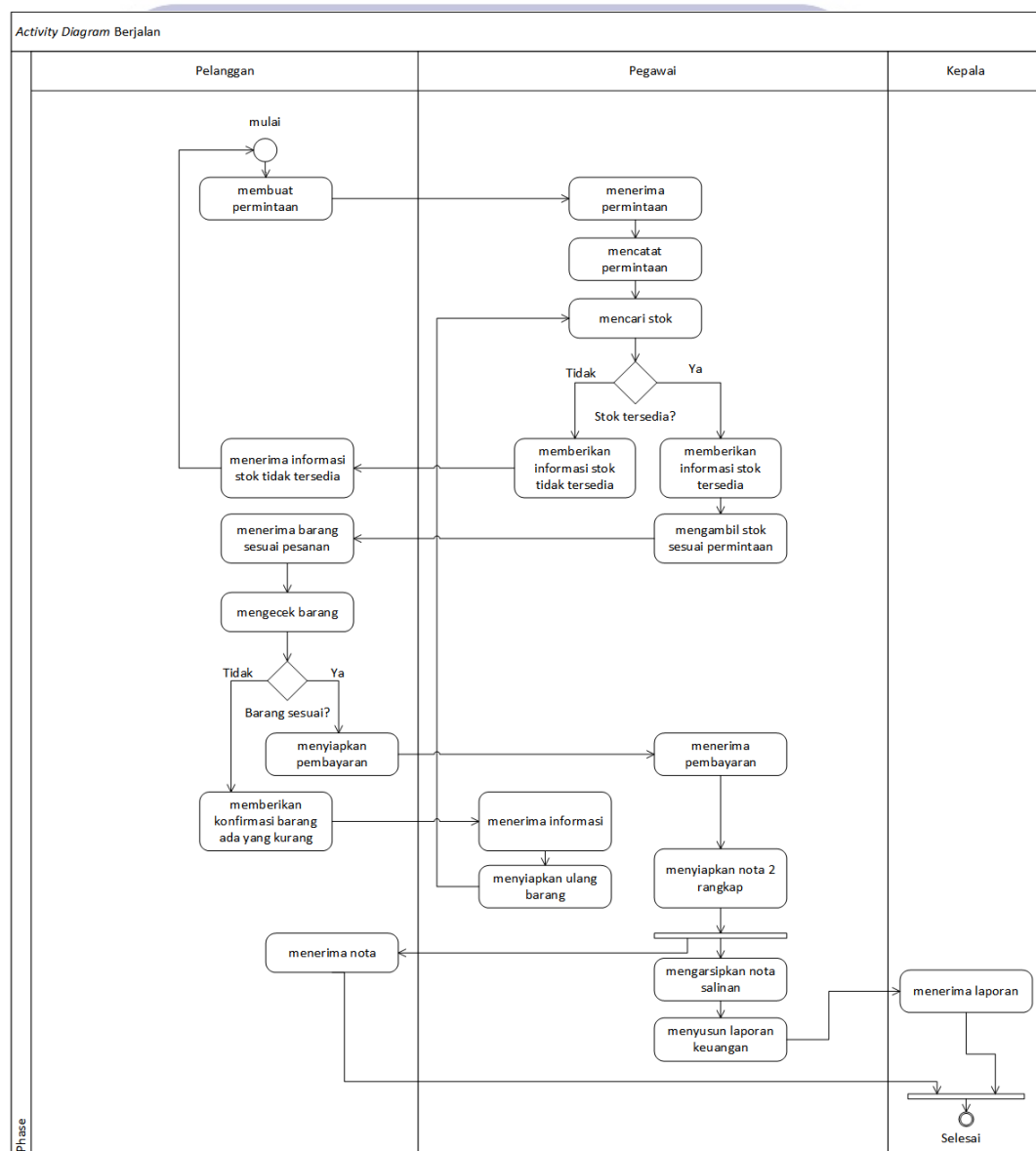
Pegawai mulai menghitung jumlah barang yang dibeli oleh pelanggan lalu pelanggan melakukan pembayaran, pegawai menerima pembayaran tersebut lalu

membuatkan nota / bukti transaksi rangkap dua, nota pertama untuk pelanggan dan nota kedua untuk disimpan sebagai arsip, pegawai lalu memberikan barang yang dibeli pelanggan dan juga nota.

3. Proses Pembuatan Laporan

Nota yang telah diarsip kemudian dikumpulkan dan dibuatkan laporan bulanan lalu diserahkan kepada kepala.

3.2.2 Activity Diagram



Sumber: Data Olahan Penulis

Gambar III.2. Activity Diagram

3.2.3 Dokumen Masukan

Spesifikasi bentuk dokumen masukan adalah segala bentuk masukan yang dibentuk oleh sistem, dimana setiap masukan dirinci sebagai berikut:

1. Nama Dokumen : Permintaan Barang
- Fungsi : Sebagai petunjuk permintaan barang
- Sumber : Pelanggan
- Tujuan : Pegawai
- Media : Kertas
- Jumlah : Satu Lembar
- Frekuensi : Setiap ada pemesanan dari pelanggan
- Format : Lampiran A-1

3.2.4 Dokumen Keluaran

Berisikan mengenai gambaran keluaran yang dikeluarkan oleh sistem, dimana setiap keluaran dirinci sebagai berikut:

1. Nama Dokumen : Nota Penjualan
- Fungsi : Sebagai bukti pembayaran
- Sumber : Pegawai
- Tujuan : Pelanggan
- Media : Kertas

- Jumlah : Satu Lembar
- Frekuensi : Setiap ada transaksi
- Format : Lampiran B-1
2. Nama Dokumen : Laporan Penjualan Bulanan
- Fungsi : Sebagai laporan Penjualan

Sumber : Pegawai

Tujuan : Kepala

Media : Kertas

Jumlah : 1-2 Lembar

Frekuensi : Setiap bulan

Format : Lampiran B-1

3.2.5 Permasalahan Pokok

Pada proses bisnis berjalan pendapatan pada UD Mutiara Sayur ini sudah tertata cukup baik namun penulis menyimpulkan bahwa proses bisnis berjalan dan pelaksanaannya belum efisien karena sistem yang digunakan masih menggunakan sistem manual dan belum terkomputerisasi. Adapun permasalahan yang terdapat pada UD Mutiara Sayur adalah sebagai berikut:

1. Pengolahan data yang masih tulis tangan, sering terjadi kesalahan dalam pencatatan penjualan seperti nominal harga atau nama barang,

kemudian rincian pembayaran sehingga menyulitkan kasir untuk menyusun laporan pendapatan dengan cepat, tepat dan akurat.

2. Penyimpanan data atau file yang ada pada UD Mutiara Sayur masih tercampur menumpuk dengan data yang lain sehingga menyulitkan dalam pencarian data yang dibutuhkan.

3. Saat pembuatan laporan perhari kasir mesti mencatat ulang pertransaksi sehingga menghabiskan waktu terlalu lama.

4. Dalam pembuatan laporan periode akuntansi sering terjadi hilangnya catatan dikarenakan rekapan harian yang tidak lengkap dan bukti nota yang sudah menumpuk.

3.2.6 Pemecahan Masalah

Dari permasalahan yang terkait dengan pendapatan yang ada pada UD Mutiara Sayur adapun penyelesaian permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Mengubah sistem pencatatan transaksi dan pembuatan laporan menjadi sistem yang terkomputerisasi. Agar dapat lebih efisien dan efektif dalam pencatatan transaksi dan pembuatan laporan.
2. Mengubah sistem yang manual menjadi sistem yang terkomputerisasi Java dengan menggunakan aplikasi Netbeans IDE 8.1 dengan *Database* MySQL sebagai media penyimpanan, agar data yang tersimpan terjaga keamanan, lebih efisien, dan efektif dibanding penyimpanan secara manual. Dengan adanya sistem yang terkomputerisasi dapat meminimalisasi adanya kesalahan dan tidak harus menulis laporan pendapatan setiap bulannya di kertas.

3.3 Analisa Kebutuhan Software

3.3.1 Analisa Kebutuhan

A. Kasir

A1. Kasir Login

A2. Kasir Mengakses Menu Utama

A2.1. Kasir Mengakses Menu Master

a) Kasir Mengelola Data Barang

b) Kasir Mengelola Data Akun

A2.2. Kasir Mengakses Menu Transaksi

a) Kasir Mengelola Penjualan

b) Kasir Mengelola Jurnal

A.3. Kasir Logout

P. Pemilik

P1. Pemilik Login

P2. Pemilik Mengakses Menu Utama

P.2.1. Pemilik Mengakses Menu Master

a) Pemilik Mengelola Data Pengguna

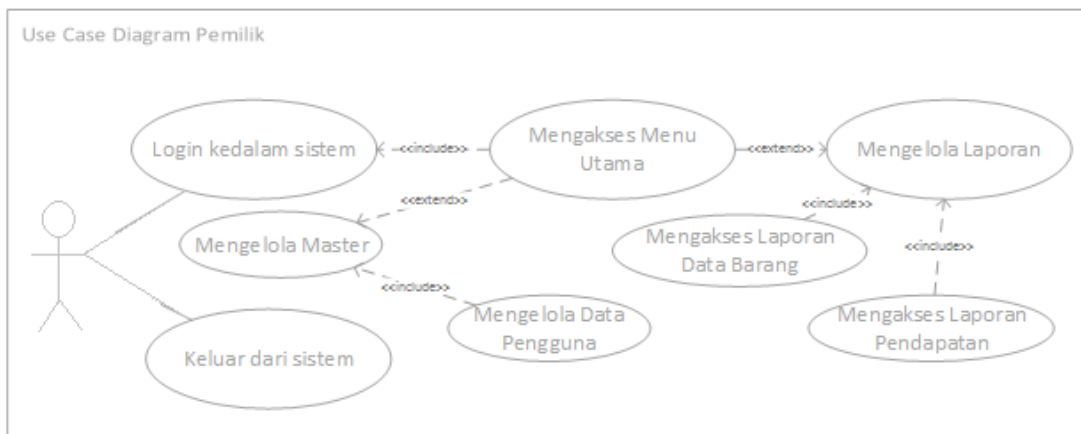
P.2.2. Pemilik Mengakses Menu Laporan

a) Pemilik Mengakses Laporan Data Barang

b) Pemilik Mengakses Laporan Pendapatan

P.3. Pemilik Logout

B. Use Case Diagram Pemilik



Gambar III.4. Use Case Diagram Pemilik

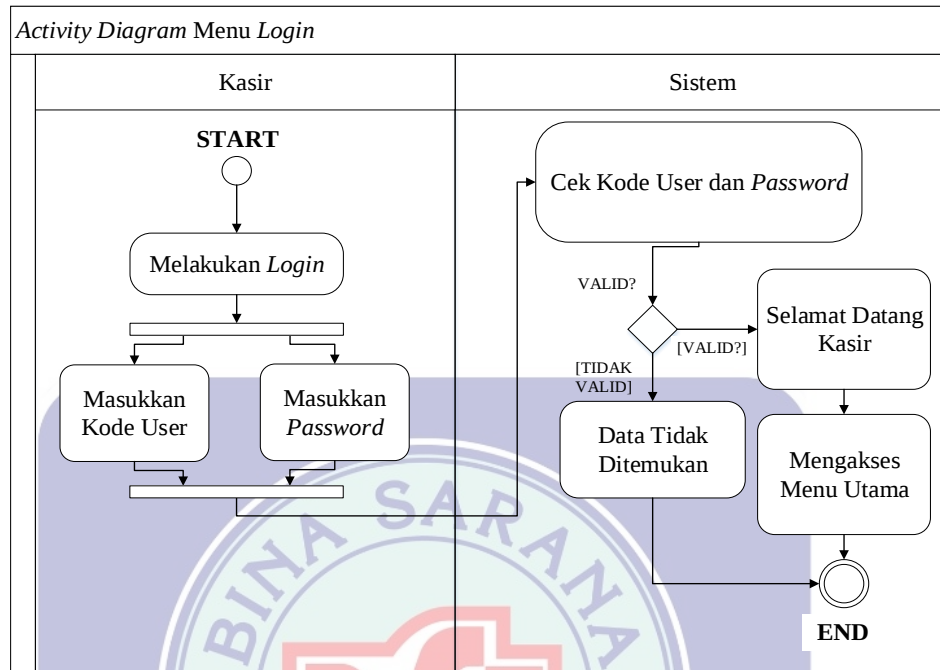
Tabel III.2.

Deskripsi Use Case Diagram Pemilik

Use Case Narrative Pemilik	
Tujuan	Pemilik dapat melakukan <i>login</i> , mengakses menu utama, mengakses menu laporan dan <i>logout</i> .
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan aktor untuk mengelola menu master yaitu data pengguna serta mengelola menu laporan dan melihat laporan Pendapatan
Skenario Utama	
Aktor	Pemilik
Kondisi awal	Aktor melakukan <i>login</i> dan masuk ke dalam sistem informasi Pendapatan
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor memilih menu master	Sistem akan menampilkan form submenu pengguna
2. Aktor memilih menu laporan	Sistem akan menampilkan form submenu laporan data barang dan pendapatan
Kondisi Akhir	Jika perintah sesuai maka akan masuk kedalam aplikasi dan aktor dapat melakukan aktivitas sistem.

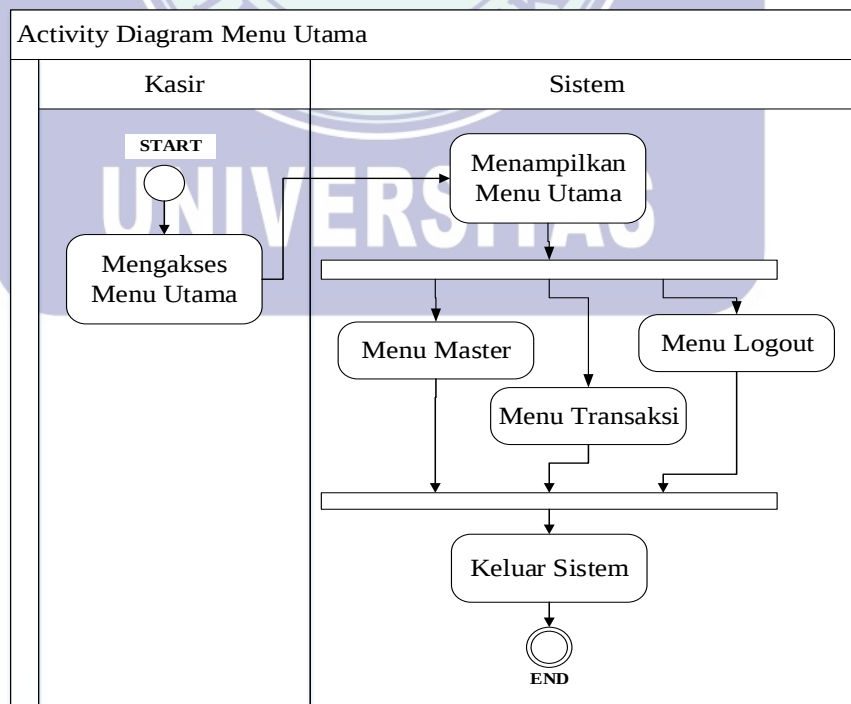
3.3.3 Activity Diagram

1. Activity Diagram Menu Login



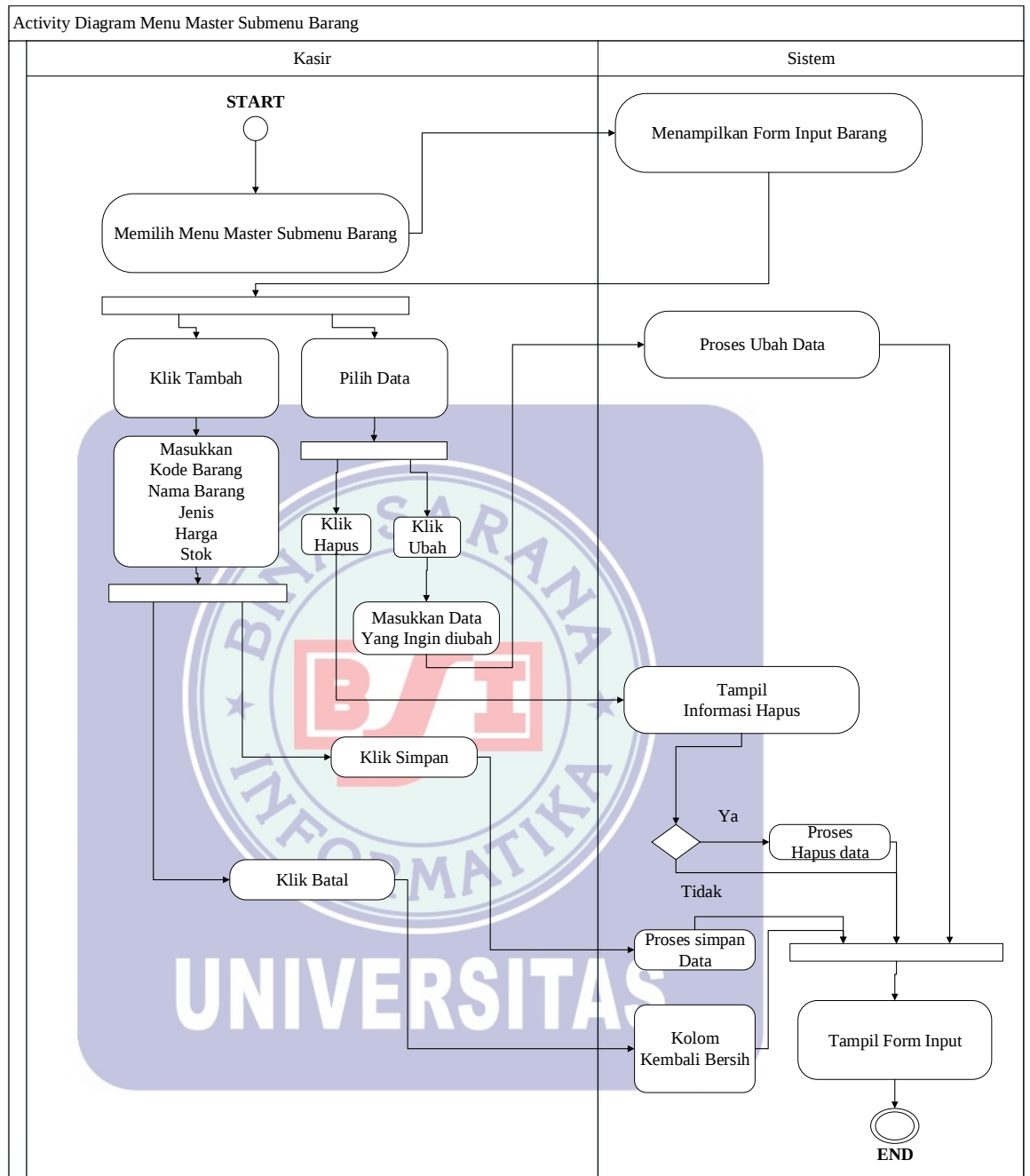
Gambar III.5. Activity Diagram Login

2. Activity Diagram Menu Utama



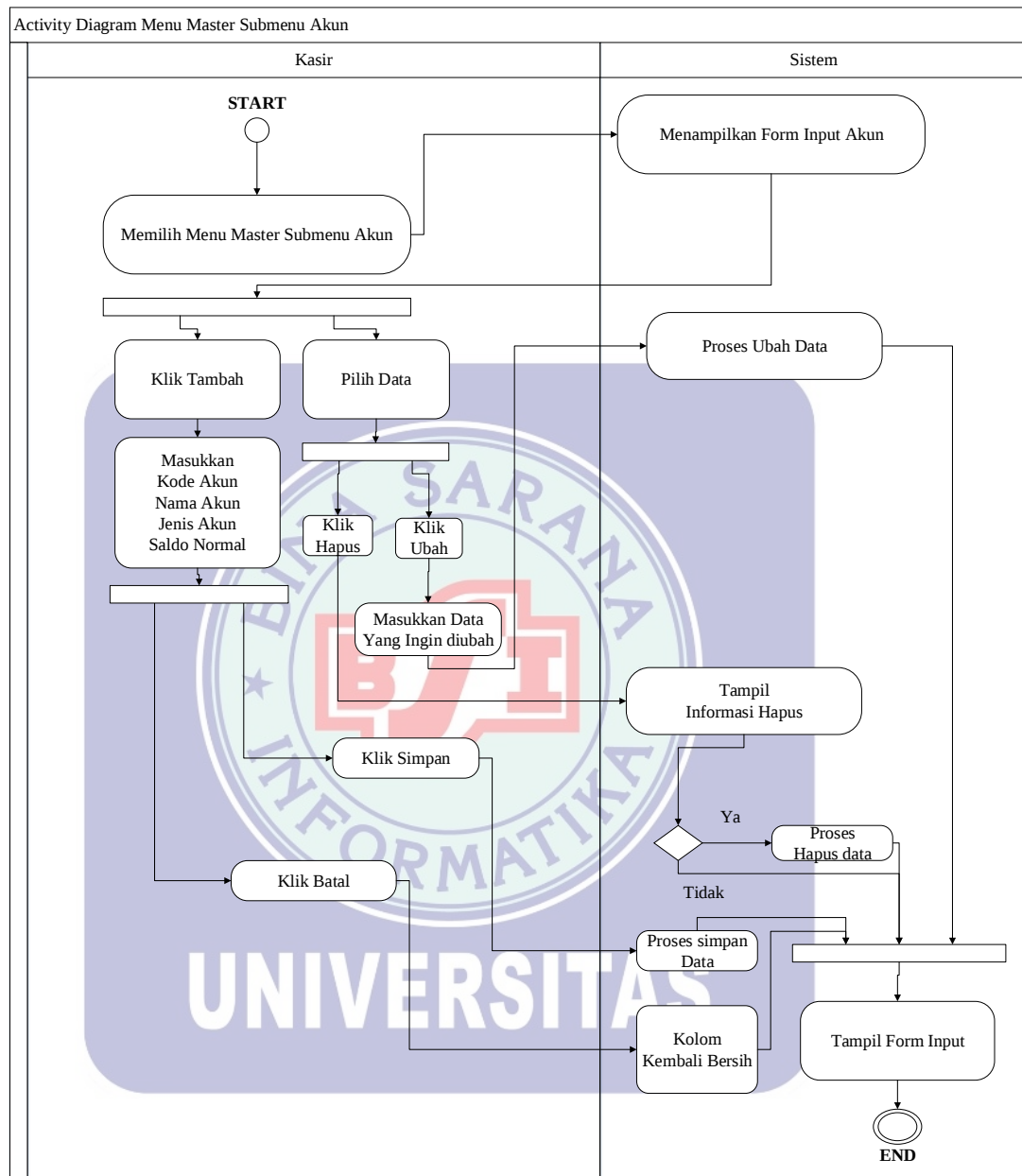
Gambar III.6. Activity Diagram Menu Utama

3. Activity Diagram Menu Barang



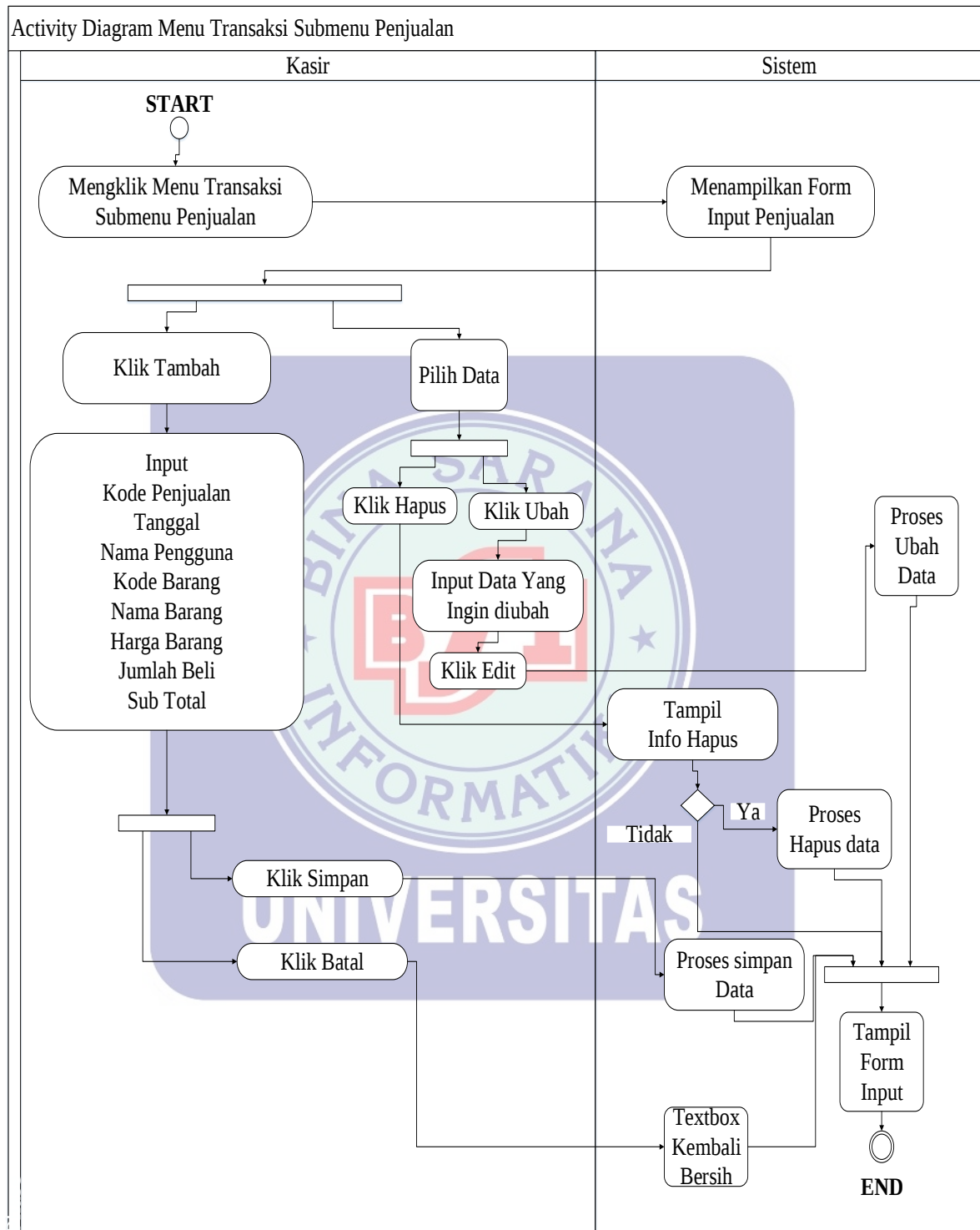
Gambar III.7. Activity Diagram Submeu Barang

4. Activity Diagram Menu Akun



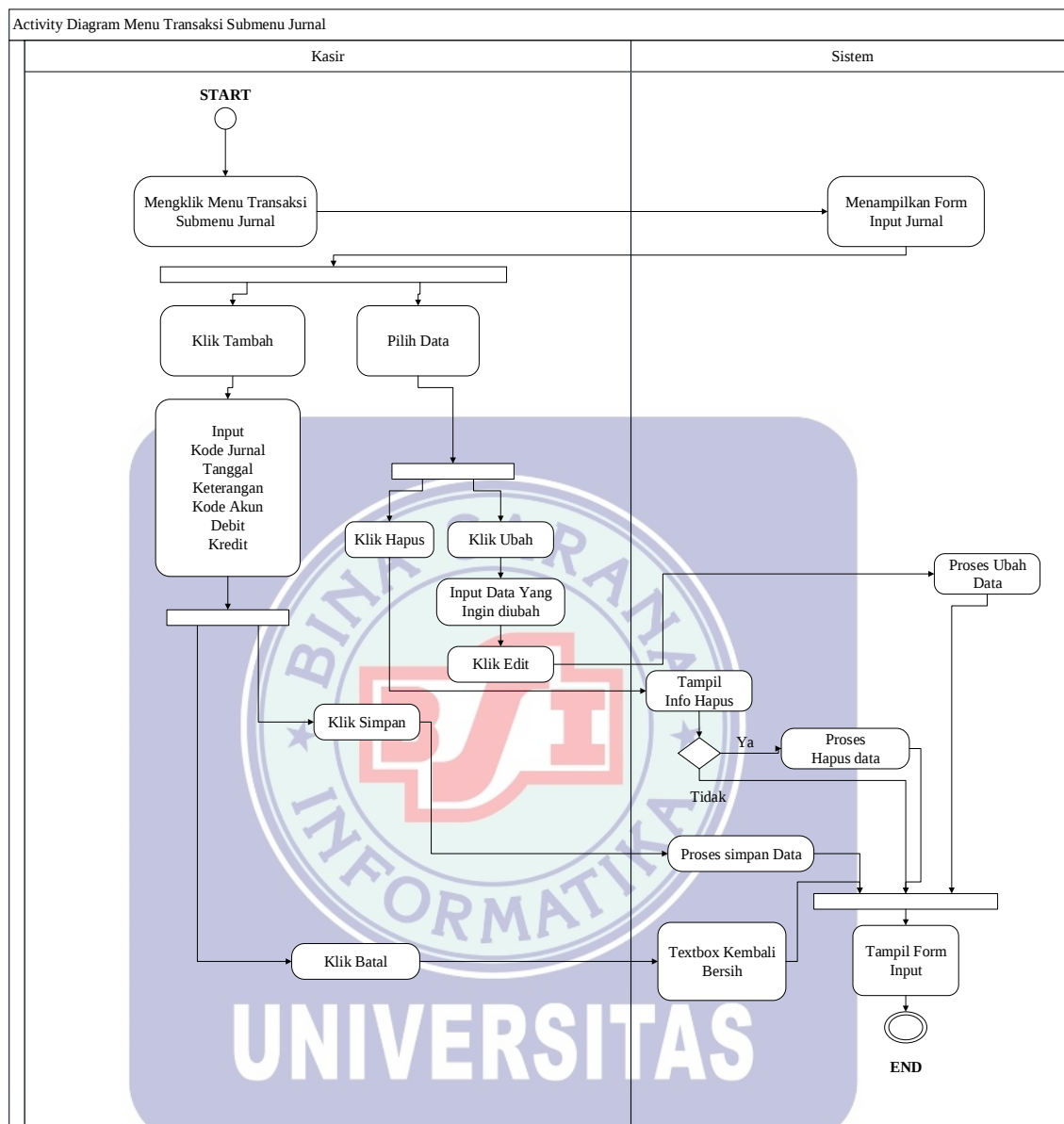
Gambar III.8. Activity Diagram Submeu Akun

5. Activity Diagram Menu Penjualan



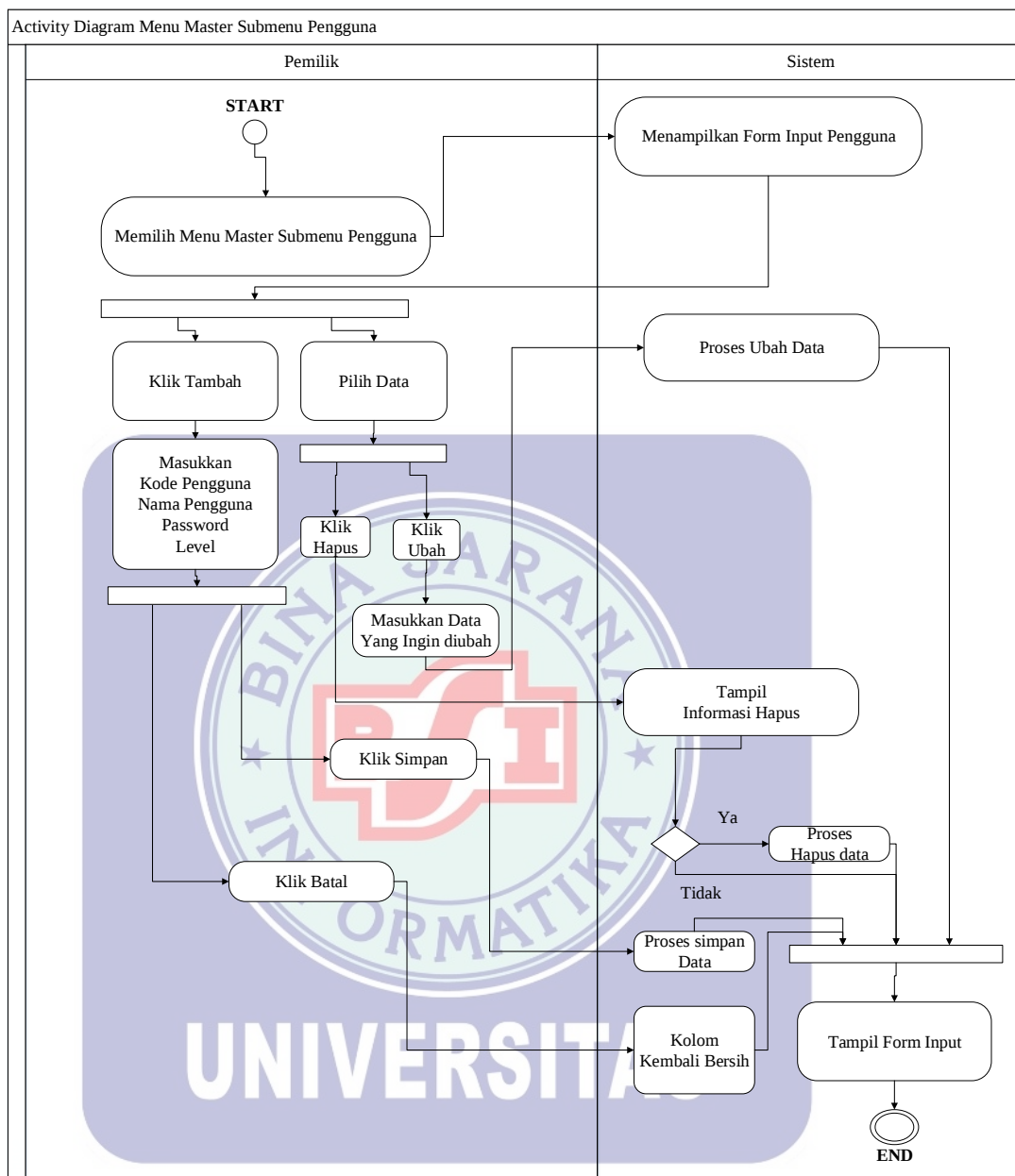
Gambar III.9. Activity Diagram Submeu Penjualan

6. Activity Diagram Menu Jurnal



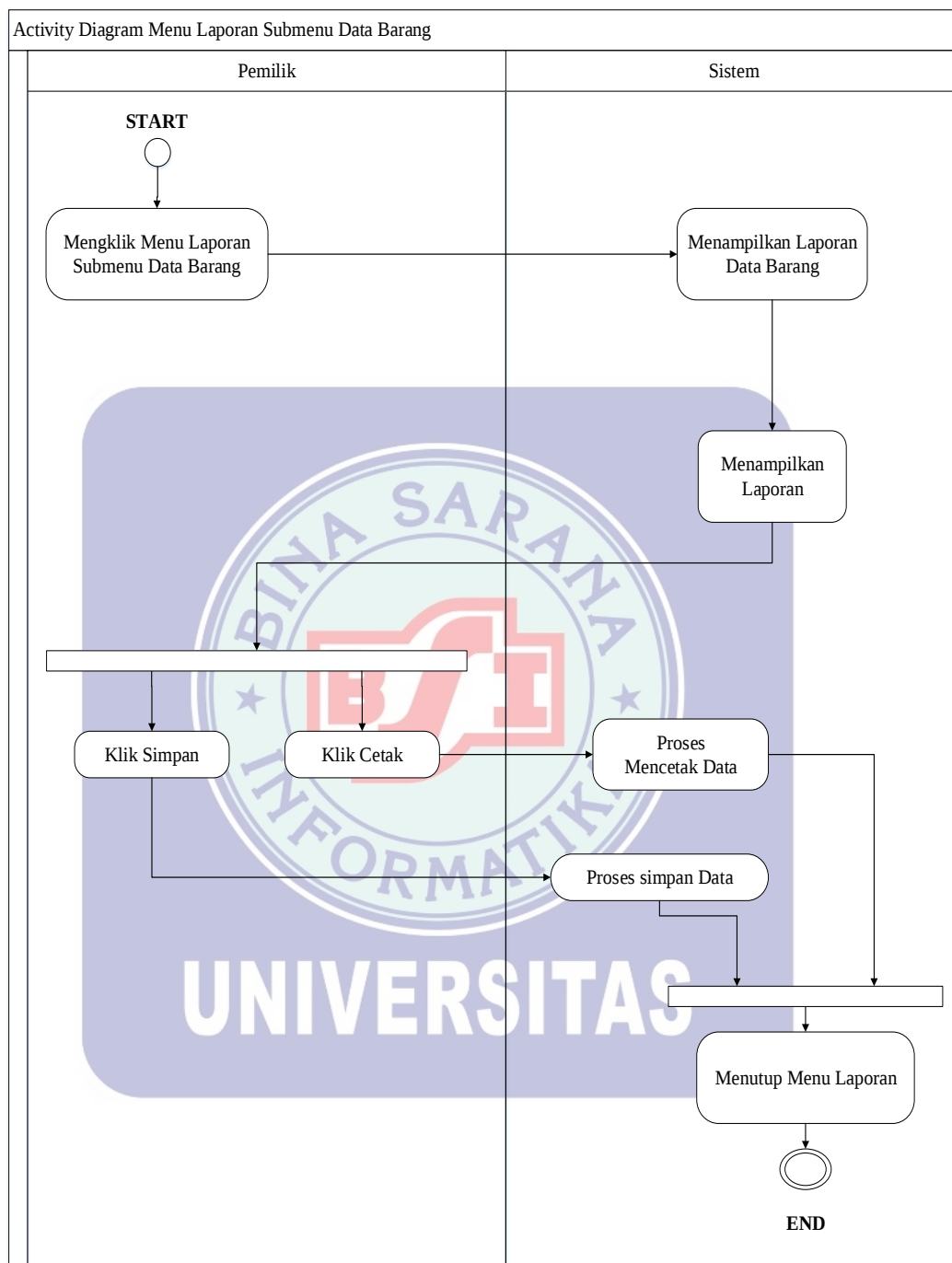
Gambar III.10. Activity Diagram Submeu Jurnal

7. Activity Diagram Menu Pengguna



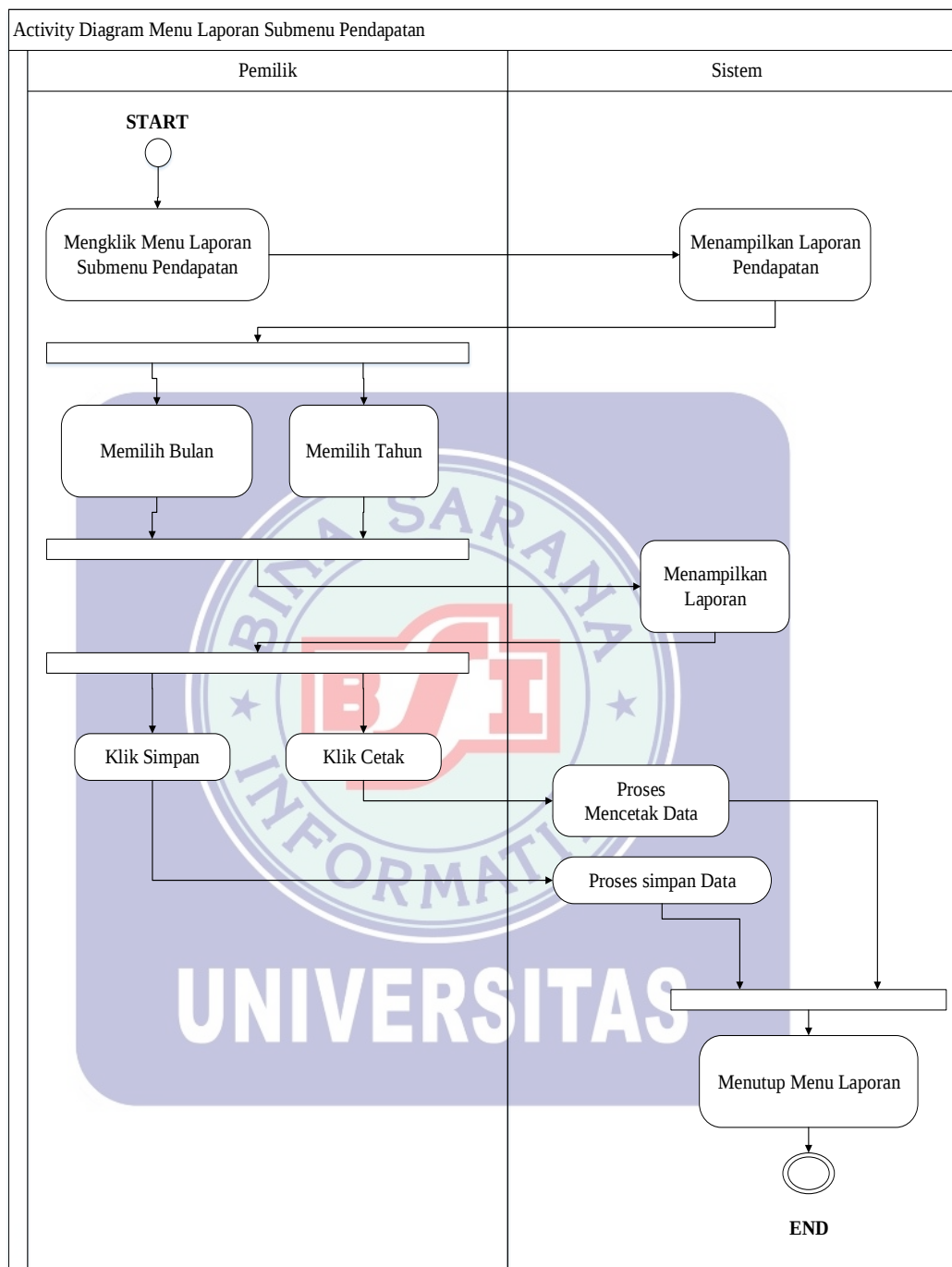
Gambar III.11 Activity Diagram Submeu Pengguna

8. Activity Diagram Laporan Data Barang



Gambar III.12. Activity Diagram Submenu Laporan Data Barang

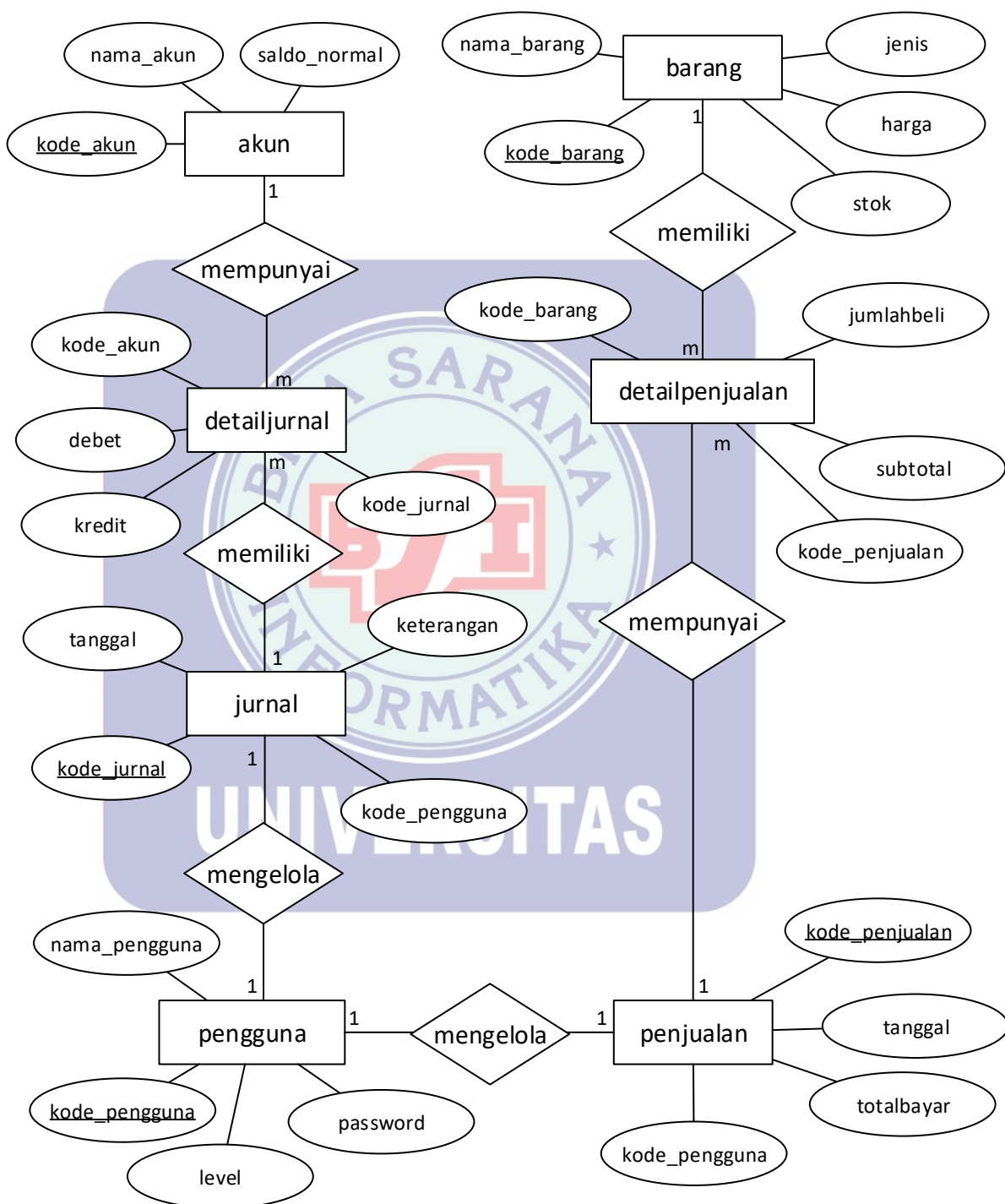
9. Activity Diagram Laporan Pendapatan



Gambar III.13. Activity Diagram Submenu Laporan Pendapatan

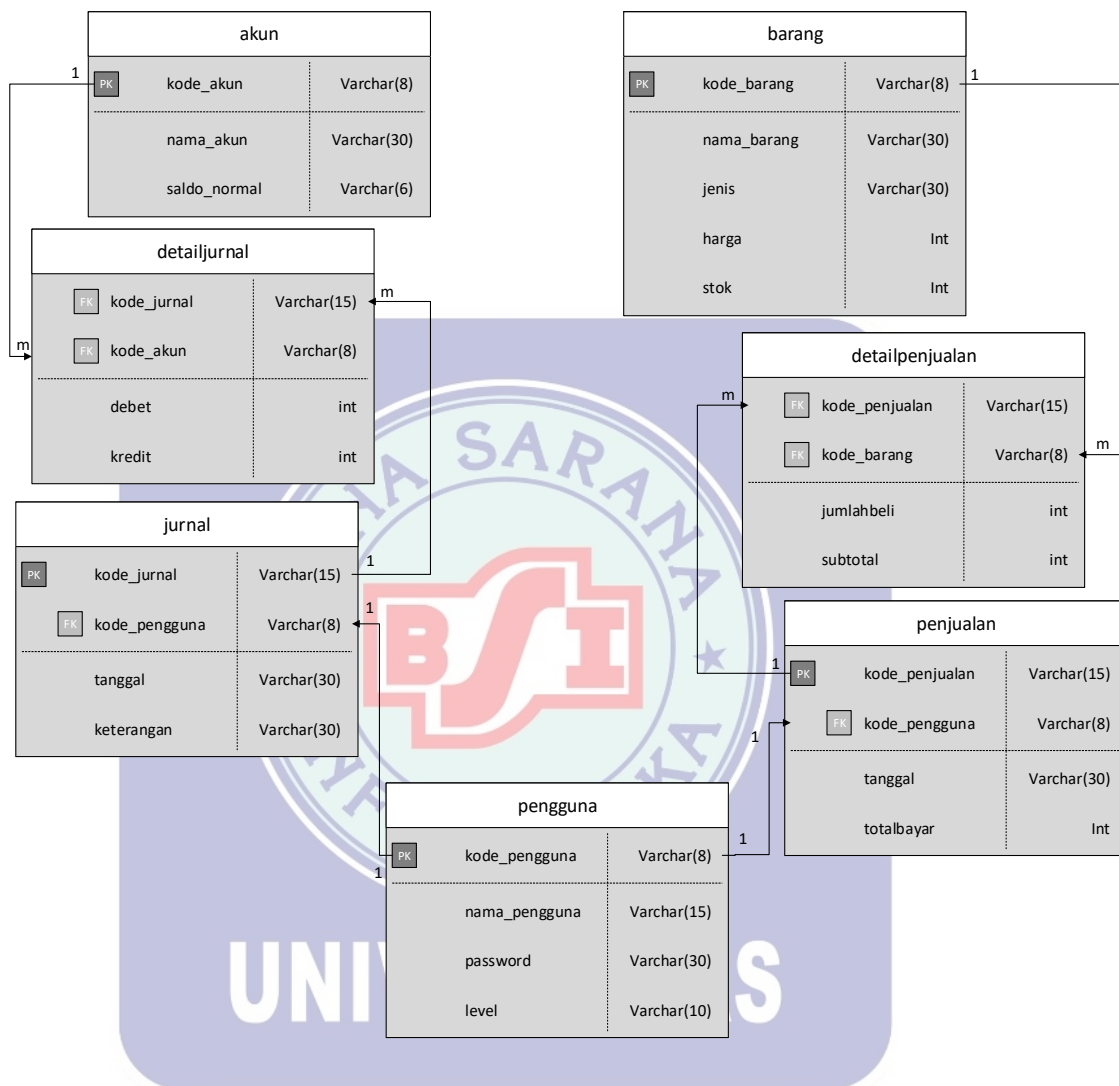
3.4 Desain

3.4.1 Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar III.14. Entity Relationship Diagram (ERD)

3.4.2 Logical Record Structured (LRS)



Gambar III.15. Logical Record Structure (LRS)

3.4.3 Spesifikasi File

Berikut *spesifikasi file* yang dibuatkan untuk menguraikan rancangan tabel sistem.

1. Spesifikasi *File* Pengguna

Nama *File* : pengguna

Akronim : db_pendapatansayur

Fungsi : sebagai penyimpan data pengguna

Tipe *File* : *File Master*

Organisasi *File* : *Indexed Sequential*

Akses *File* : Random

Media : *Harddisk*

Panjang *record* : 63 Byte

Kunci *field* : kode_pengguna

Software : *MySQL*

Tabel III.3.
Spesifikasi *File* Pengguna

No	Elemen Data	Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	Keterangan
1	Kode Pengguna	kode_pengguna	<i>Varchar</i>	8	<i>Primary Key</i>
2	Nama Pengguna	nama_pengguna	<i>Varchar</i>	15	
3	Password	Password	<i>Varchar</i>	30	
4	Level	Level	<i>Varchar</i>	10	

2. Spesifikasi *File* Barang

Nama *File* : barang

Akronim : db_pendapatansayur

Fungsi : sebagai penyimpan data barang

Tipe *File* : *File Master*

Organisasi *File* : *Indexed Sequential*

Akses *File* : Random

Media : *Harddisk*

Panjang *record* : 90 Byte

Kunci *field* : kode_barang

Software : MySQL

Tabel III.4.
Spesifikasi *File* Barang

No	Elemen Data	Nama <i>Field</i>	Type	Size	Keterangan
1	Kode Barang	kode_barang	<i>Varchar</i>	8	<i>Primary Key</i>
2	Nama Barang	nama_barang	<i>Varchar</i>	30	
3	Jenis Barang	Jenis_barang	<i>Varchar</i>	30	
4	Harga Jual	Harga_jual	<i>Int</i>	11	
5	Stok	Stok	<i>Int</i>	11	

3. Spesifikasi *File* Akun

Nama *File* : akun

Akronim : db_pendapatansayur

Fungsi : sebagai penyimpan data akun

Tipe *File* : *File* Master

Organisasi *File* : *Indexed Sequential*

Akses *File* : Random

Media : *Harddisk*

Panjang *record* : 41 Byte

Kunci *field* : kode_akun

Software : MySQL

Tabel III.5
Spesifikasi *File* Akun

No	Elemen Data	Nama <i>Field</i>	Type	Size	Keterangan
1	Kode Akun	kode_barang	Varchar	8	Primary Key
2	Nama Barang	nama_barang	Varchar	30	
3	Saldo Normal	saldo_normal	Varchar	3	

4. Spesifikasi *File* Penjualan

Nama *File* : penjualan

Akronim : db_pendapatansayur

Fungsi : sebagai penyimpan data penjualan

Tipe *File* : *File* Transaksi

Organisasi *File* : *Indexed Sequential*

Akses *File* : Random

Media : *Harddisk*

Panjang *record* : 64 *Byte*

Kunci *field* : kode_penjualan

Software : *MySQL*

Tabel III.6.
Spesifikasi *File* Penjualan

No	Elemen Data	Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	Keterangan
1	Kode Penjualan	kode_penjualan	<i>Varchar</i>	15	<i>Primary Key</i>
2	Tanggal	tanggal	<i>Varchar</i>	30	
3	Total Bayar	totalbayar	<i>Int</i>	11	
4	Kode Pengguna	kode_pengguna	<i>Varchar</i>	8	<i>Foreign Key</i>

5. Spesifikasi *File* Detail Penjualan

Nama *File* : penjualan

Akronim : db_pendapatansayur

Fungsi : sebagai penyimpan data penjualan

Tipe *File* : *File* Transaksi

Organisasi *File* : *Indexed Sequential*

Akses *File* : Random

Media : *Harddisk*

Panjang record : 45 Byte

Software : *MySQL*

Tabel III.7.
Spesifikasi *File* Detail Penjualan

No	Elemen Data	Nama <i>Field</i>	Type	Size	Keterangan
1	Kode Penjualan	kode_penjualan	<i>Varchar</i>	15	<i>Foreign Key</i>
2	Kode Barang	kode_barang	<i>Varchar</i>	8	<i>Foreign Key</i>
3	Jumlah Beli	jumlahbeli	<i>Int</i>	11	
4	Subtotal	subtotal	<i>Int</i>	11	

6. Spesifikasi *File* Jurnal

Nama *File* : jurnal

Akronim : db_pendapatansayur

Fungsi : sebagai penyimpan data jurnal

Tipe *File* : *File* Transaksi

Organisasi *File* : *Indexed Sequential*

Akses *File* : Random

Media : *Harddisk*

Panjang *record* : 83 Byte

Kunci *field* : kode_jurnal

Software : MySQL

Tabel III.8.
Spesifikasi *File* Jurnal

No	Elemen Data	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Kode Jurnal	kode_jurnal	Varchar	15	Primary Key
2	Tanggal	tanggal	Varchar	30	
3	Keterangan	keterangan	Varchar	30	
4	Kode Pelanggan	kode_pelanggan	Varchar	8	Foreign Key

7. Spesifikasi *File* Detail Jurnal

Nama *File* : detail_jurnal

Akronim : db_pendapatansayur

Fungsi : sebagai penyimpan data jurnal

Tipe *File* : *File* Transaksi

Organisasi *File* : *Indexed Sequential*

Akses *File* : Random

Media : *Harddisk*

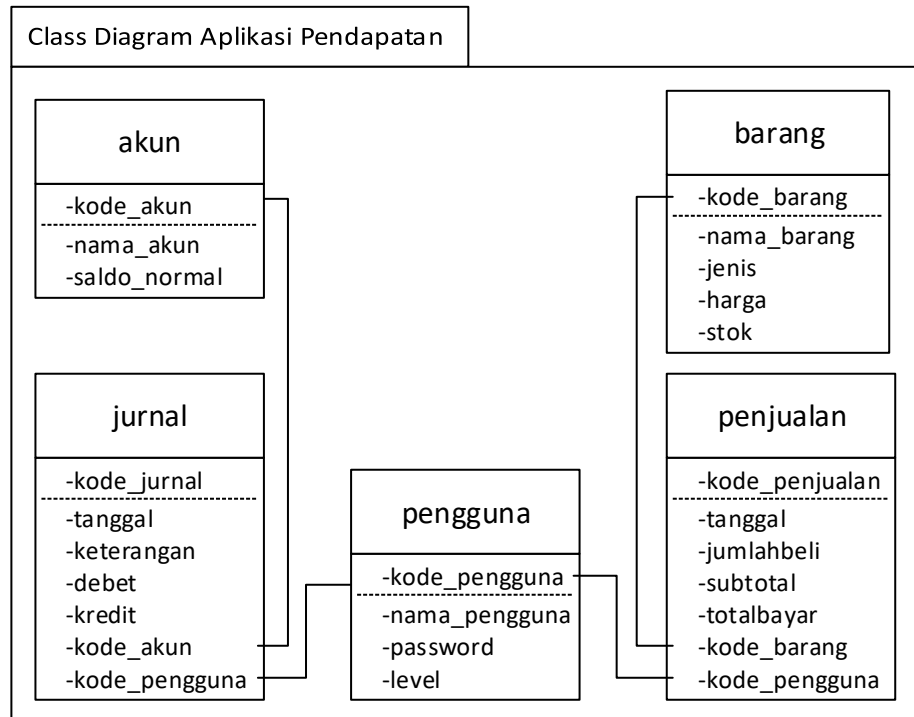
Panjang record : 45 Byte

Software : *MySQL*

Tabel III.9.
Spesifikasi *File* Detail Jurnal

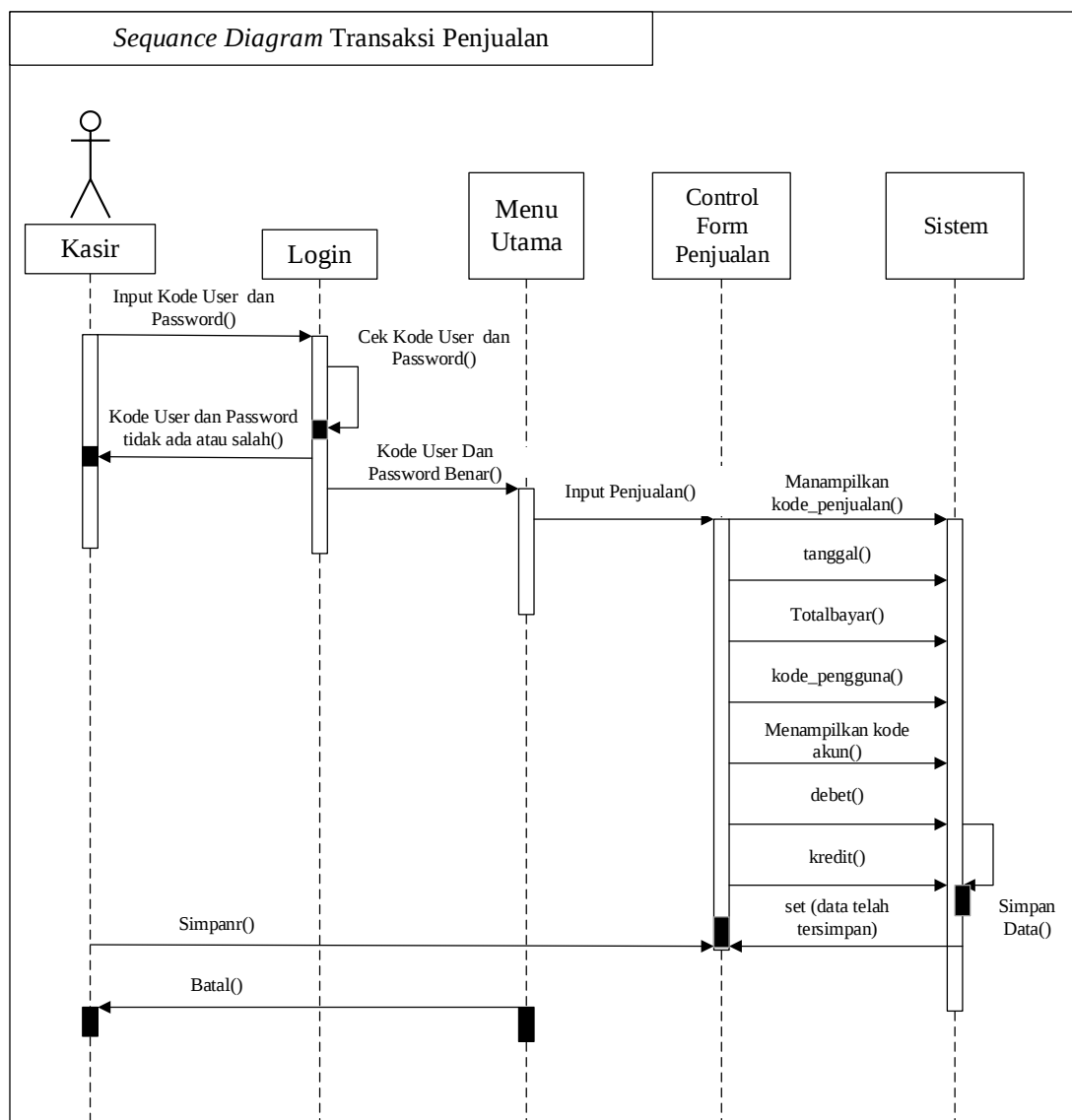
No	Elemen Data	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Kode Jurnal	kode_jurnal	Varchar	15	Foreign Key
2	Kode Akun	kode_akun	Varchar	8	Foreign Key
3	Debet	debet	Int	11	
4	Kredit	kredit	Int	11	

3.4.4 Class Diagram



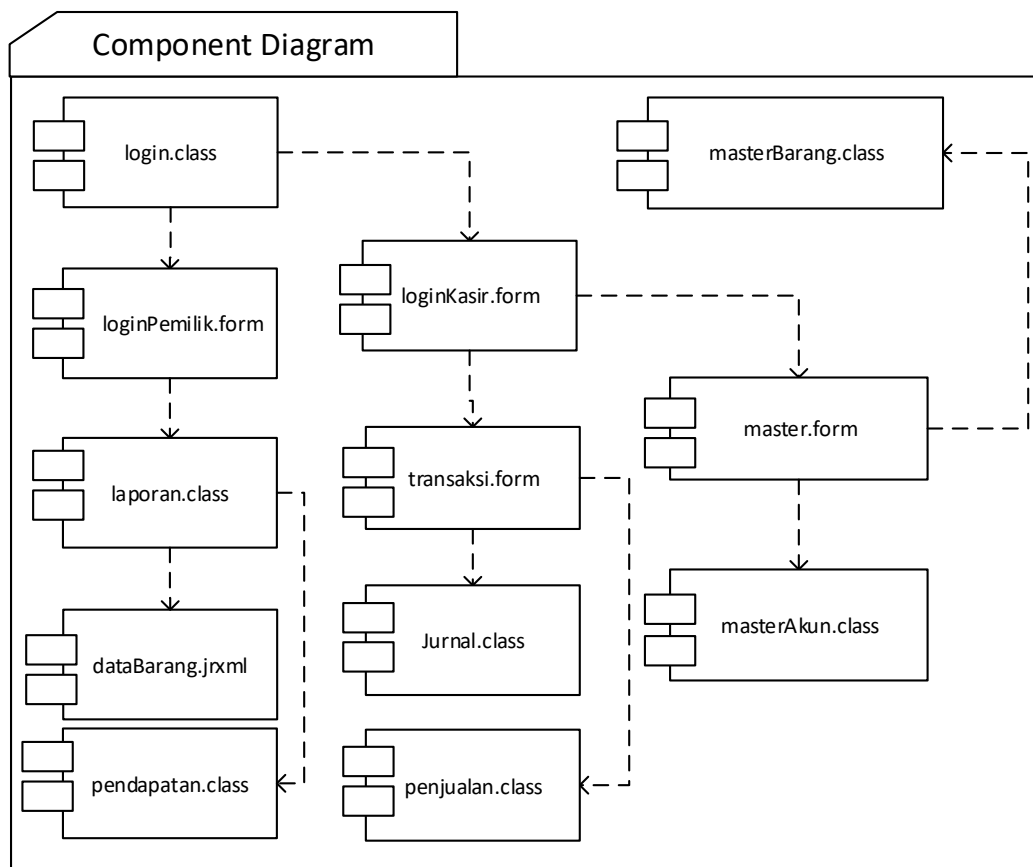
Gambar III.16. Class Diagram

3.4.5 Sequence Diagram



Gambar III.17. Sequence Diagram

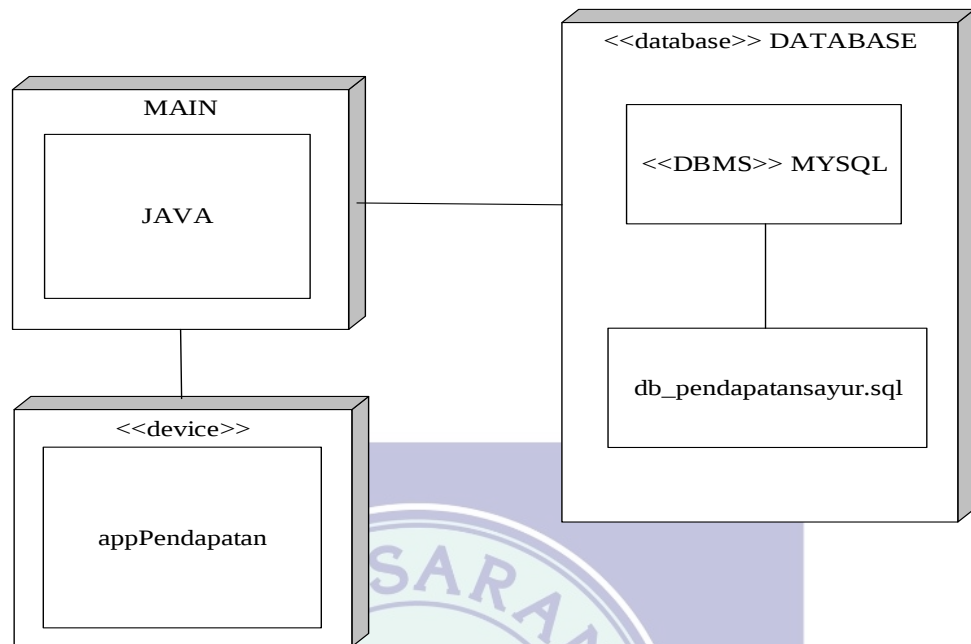
3.4.6 Component Diagram



Gambar III.18. Component Diagram

UNIVERSITAS

3.4.7 Deployment Diagram



Gambar III.19. Deployment Diagram

3.4.8 User interface

1. Halaman Login

The screenshot shows a login window titled **LOGIN**. It features two input fields: **KODE USER** (with a key icon) and **PASSWORD** (with a lock icon). Below the input fields are two buttons: **MASUK** (with a blue arrow icon) and **KELUAR** (with a red power icon).

Gambar III.20. Halaman Login

2. Halaman Menu Kasir



Gambar III.21. Halaman Menu Kasir

3. Halaman Menu Pemilik



Gambar III.22. Halaman Menu Pemilik

4. Halaman Menu Laporan

Gambar III.23. Halaman Menu Laporan

5. Halaman Menu Pengguna

MASTER PENGGUNA

KODE PENGGUNA: KP12

NAMA PENGGUNA: Azwa

PASSWORD: 1234

LEVEL: 1 1. Kasir 2. Pemilik

SIMPAN **BATAL**

CARI KODE PENGGUNA

Kode Pengguna	Nama Pengguna	Password	Level
00000	Admin	00000	1
11111	Pemilik	11111	2

Gambar III.24. Halaman Menu Pengguna

6. Halaman Menu Akun

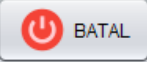
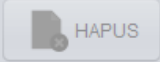
Master Akun

Data Akun

Kode Akun:

Nama Akun:

Saldo Normal:

CARI KODE

Kode Akun	Nama Akun	Saldo Normal
AK01	Penjualan	Kredit
AK02	Kas	Debet

Gambar III.25. Halaman Menu Akun

UNIVERSITAS

7. Halaman Menu Barang

Master Barang

MASTER BARANG

KODE BARANG:

NAMA BARANG:

JENIS:

HARGA:

STOK:

 **SIMPAN**  **BATAL**

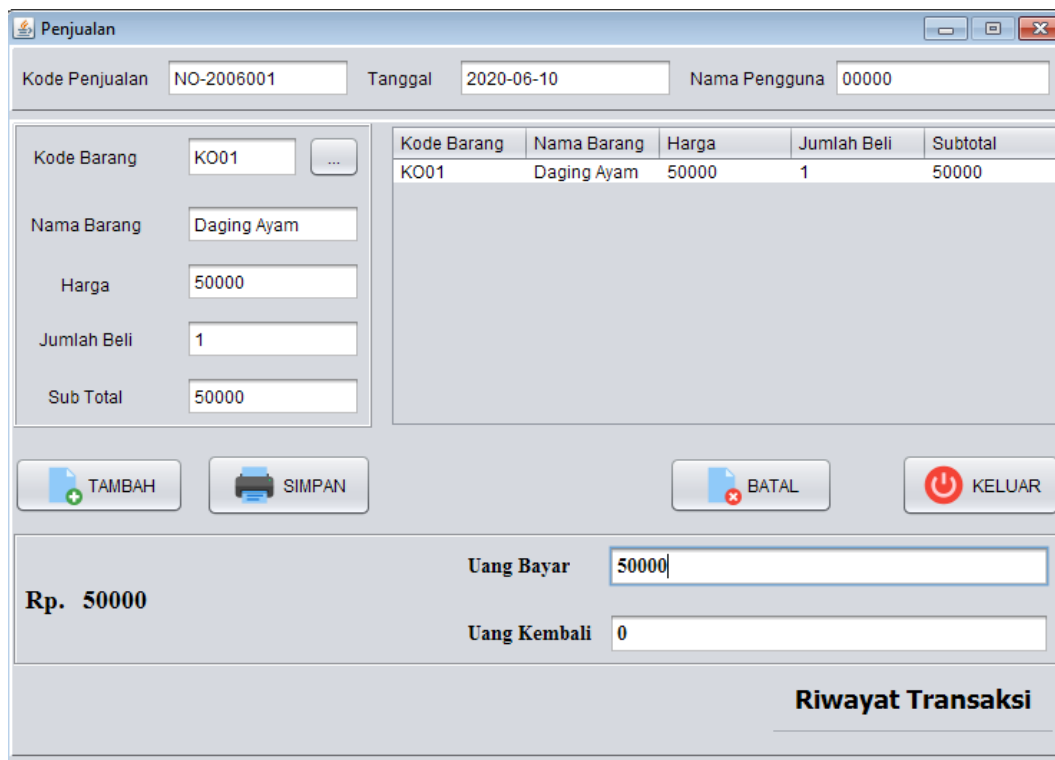
CARI KODE

Kode Barang	Nama Barang	Jenis	Harga	Stok
KO01	Daging Ayam	Daging	50000	99
KO02	Sayur Kangkung	Sayur-Sayuran	5000	8
KO03	Ikan Etong	Ikan	45000	8
KO04	Bandeng	Ikan	40000	9
KO05	Ikan Tongkol	Ikan	50000	5

Gambar III.26. Halaman Menu Barang

UNIVERSITAS

8. Halaman Transaksi Penjualan



Penjualan

Kode Penjualan: NO-2006001 Tanggal: 2020-06-10 Nama Pengguna: 00000

Kode Barang	Nama Barang	Harga	Jumlah Beli	Subtotal
K001	Daging Ayam	50000	1	50000

Kode Barang: K001 Nama Barang: Daging Ayam Harga: 50000 Jumlah Beli: 1 Sub Total: 50000

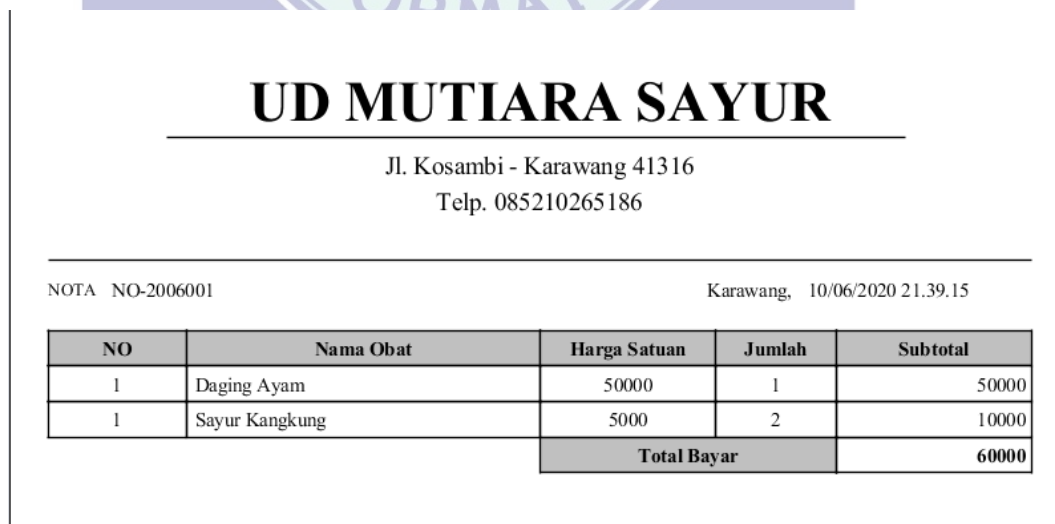
TAMBAH SIMPAN BATAL KELUAR

Rp. 50000 Uang Bayar: 50000 Uang Kembali: 0

Riwayat Transaksi

Gambar III.27. Halaman Transaksi Penjualan

9. Halaman Struk Penjualan



UD MUTIARA SAYUR

Jl. Kosambi - Karawang 41316
Telp. 085210265186

NOTA NO-2006001 Karawang, 10/06/2020 21.39.15

NO	Nama Obat	Harga Satuan	Jumlah	Subtotal
1	Daging Ayam	50000	1	50000
1	Sayur Kangkung	5000	2	10000
Total Bayar				60000

Gambar III.28. Halaman Struk Penjualan

10. Halaman Jurnal

Input Jurnal

Kode Jurnal: J-2006001 Keterangan: Jurnal Umum

Tanggal: 2020-06-10 Kode Pengguna: 00000

Kode Akun	Nama Akun	Debet	Kredit
AK02	Kas	60000	0
AK01	Penjualan	0	60000
		0	0
		0	0
		0	0
		0	0

SIMPAN BATAL Total Balance: 0

Gambar III.29. Halaman Jurnal

11. Halaman Laporan Pendapatan

LAPORAN TRANSAKSI PENJUALAN PER PERIODE

Dari Tanggal : 2020-01-01

Sampai Tanggal : 2020-06-30

Tanggal	No. Transaksi	Total Bayar	Kode User
2020-06-10	NO-2006001	60000	0
2020-06-10	NO-2006002	90000	0
2020-06-10	NO-2006003	40000	0

Gambar III.30. Halaman Laporan Pendapatan

3.5 Implementasi

3.5.1 Code Generation

```
private void simpanpenjualan() {
    try {
        String sql = "insert into penjualan values('" + kode.getText() + "','"
            + tgl.getText() + "','" + ltotal.getText() + "','" +
            kode_pengguna.getText() + "')";
        kon.st.executeUpdate(sql);
    } catch (SQLException e) {
        System.out.println("Koneksi Gagal " + e.toString());}}
private void simpanDetailpenjualan() {
    try {String sql = "insert into detailpenjualan select '" + kode.getText()
        + "','" + kode_barang.getText() + "','" + jumlahbeli.getText() + "','" + subtotal.getText() + "','" +
        kon.st.executeUpdate(sql);
    } catch (SQLException e) { System.out.println("Koneksi Gagal " +
        e.toString());}}
private void jumlahbeliActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    int harga, jumbel, total;

    if (jumlahbeli.getText().equals("")) {
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Masukkan Jumlah Beli");
    } else {

        harga = Integer.parseInt(harga_jual.getText());
        jumbel = Integer.parseInt(jumlahbeli.getText());
        total = harga * jumbel;
        subtotal.setText(Integer.toString(total));
        simpanSementara();
        tampilTabelSementara();

        int ttl = 0;
        for (int a = 0; a < tbpenjualan.getRowCount(); a++) {
```

```

        int sub = Integer.parseInt((String) tbpenjualan.getValueAt(a, 4));

        ttl += sub; }

        lttotal.setText(Integer.toString(ttl));

        if (JOptionPane.showConfirmDialog(this, "Mau Tambah Barang?",

            "Konfirmasi",      JOptionPane.YES_NO_OPTION) ==

JOptionPane.YES_OPTION) {

            aktif(); kode_barang.requestFocus();

            kode_barang.setText("");      _barang.setText("");harga_jual.setText("");

jumlahbeli.setText(""); tsubtotal.setText("");} else {

            tbayar.requestFocus(); }}}}

        private void btsimpanActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {

            if (tbayar.getText().equals("")) {

                JOptionPane.showMessageDialog(this, "Silahkan Masukkan Uang

Bayar","Informasi", JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE);

                tbayar.requestFocus(); } else {

                    simpanpenjualan();

                    simpanDetailpenjualan();

                    JOptionPane.showMessageDialog(this, "Berhasil di Simpan",

                        "Informasi", JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE);

                    tampilTabelSementara();

                    if (JOptionPane.showConfirmDialog(this, "Mau Cetak Struk?",

                        "Konfirmasi",JOptionPane.YES_NO_OPTION) == JOptionPane.YES_OPTION)

                    { cetakStruk();

                        hapusTabelSementara();

                        awal();bersih();tampilTabelSementara();

                    } else {

                        hapusTabelSementara();awal();bersih();

                        kode.setText("");}}}}

```

3.5.2 Blackbox Testing

Pada tahap pengujian ini penulis menggunakan pendekatan pengujian validasi dengan menggunakan *Blackbox Testing* (pengujian kotak hitam) yang berfokus pada persyaratan fungsional dari sistem yang dibangun.

1. Blackbox Testing Menu Login

Tabel III.10.
Blackbox Testing Menu Login

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Mengosongkan semua isian data <i>login</i> , kemudian langsung klik tombol ' <i>Login</i> '	Sistem akan menolak akses <i>login</i> dan menampilkan pesan "Data tidak ditemukan !!"	Sesuai Harapan	Valid
2	Hanya mengisi data kode <i>user</i> , mengosongkan data <i>password</i> , kemudian langsung klik tombol ' <i>Login</i> '	Sistem akan menolak akses <i>login</i> dan menampilkan pesan "Data tidak ditemukan !!"	Sesuai Harapan	Valid
3	Hanya mengisi data <i>password</i> dan mengosongkan kode <i>user</i> , kemudian langsung klik tombol ' <i>Login</i> '	Sistem akan menolak akses <i>login</i> dan menampilkan pesan "Data tidak ditemukan !!"	Sesuai Harapan	Valid
4	Menginputkan dengan kondisi salah satu data benar dan salah satu lagi salah, kemudian klik tombol ' <i>Login</i> '	Sistem akan menolak akses <i>login</i> dan menampilkan pesan "Data tidak ditemukan !!"	Sesuai Harapan	Valid

5	Mengisi kode <i>user</i> dan <i>password</i> atau salah satunya, kemudian <i>klik</i> tombol 'Batal'	Menampilkan <i>inputan</i> data menjadi kosong	Sesuai Harapan	Valid
6	Menginputkan data <i>login</i> yang benar, kemudian <i>klik</i> tombol 'Login'	Sistem akan menerima akses <i>login</i> dan muncul pesan "Selamat Datang", lalu masuk ke menu utama	Sesuai Harapan	Valid

2. *Blackbox Testing* Menu Master

Tabel III.11.
***Blackbox Testing* Menu Master**

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Mengosongkan semua isian kolom atau ada kolom yang masih kosong, kemudian langsung <i>klik</i> tombol 'Simpan'	Sistem akan menolak akses dan menampilkan pesan "Masih ada kolom yang kosong"	Sesuai Harapan	Valid
2	Menghapus atau mengubah data tanpa memilih data	Sistem akan menolak akses dan menampilkan pesan "Tidak ada data yang dipilih"	Sesuai Harapan	Valid
3	Menambahkan data dengan mengisi semua kolom	Sistem akan menerima akses dan menampilkan pesan "Data Berhasil di Simpan"	Sesuai Harapan	Valid

4	Memilih data lalu mengubah beberapa kolom yang diperlukan	Sistem akan menerima akses dan menampilkan pesan “Data Berhasil di Ubah”	Sesuai Harapan	Valid
5	Memilih data lalu menekan tombol ‘Backspace / Delete’	Sistem akan menerima akses dan menampilkan pesan “Data Berhasil di Hapus”	Sesuai Harapan	Valid

3. *Blackbox Testing* Menu Transaksi Penjualan

Tabel III.12.
***Blackbox Testing* Menu Transaksi Penjualan**

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Mengosongkan semua isian kolom atau ada kolom yang masih kosong, kemudian langsung klik tombol ‘Simpan’	Sistem akan menolak akses dan menampilkan pesan “Masih ada kolom yang kosong”	Sesuai Harapan	Valid
2	Membuat transaksi dan mengisi kolom barang namun tidak mengisi jumlah beli	Sistem akan menolak akses dan menampilkan pesan “Tidak ada data yang dipilih, silahkan tekan enter setelah masukkan jumlah beli”	Sesuai Harapan	Valid
3	Mengisi semua kolom namun jumlah bayar kurang	Sistem akan menolak akses dan menampilkan pesan “Jumlah Uang Bayar Kurang”	Sesuai Harapan	Valid

4	Mengisi semua kolom dan uang bayar sesuai	Sistem akan menerima akses dan menampilkan pesan “Berhasil di input, mau cetak struk?”	Sesuai Harapan	Valid
5	Mengisi semua kolom dan uang bayar sesuai dan mencetak struk	Sistem akan menerima akses dan menampilkan struk transaksi	Sesuai Harapan	Valid

4. *Blackbox Testing Menu Jurnal*

Tabel III.13.
Blackbox Testing Menu Jurnal

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Mengosongkan semua isian kolom atau ada kolom yang masih kosong, kemudian langsung <i>klik</i> tombol ‘Simpan’	Sistem akan menolak akses dan menampilkan pesan “Masih ada kolom yang kosong”	Sesuai Harapan	Valid
2	Mengisi semua isian data namun belum ‘Balance’	Sistem akan menolak akses dan menampilkan pesan “Jurnal belum balance”	Sesuai Harapan	Valid
3	Mengisi semua isian data dan telah balance antara debit dan kredit	Sistem akan menerima akses dan menampilkan pesan “Jurnal berhasil disimpan”	Sesuai Harapan	Valid

5. *Blackbox Testing Menu Laporan*

Tabel III.14.
Blackbox Testing Menu Laporan

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Mencetak laporan tanpa memilih periode atau bulan	Sistem akan menampilkan pesan “Tidak ada data yang ditemukan”	Sesuai Harapan	Valid
2	Mencetak laporan sesuai periode atau bulan	Sistem akan menerima akses dan menampilkan laporan sesuai pilihan	Sesuai Harapan	Valid

3.5.3 Spesifikasi *hardware* dan *Software*

Spesifikasi *hardware* dan *software* yang digunakan untuk menjalankan system aplikasi. Berikut spesifikasi yang disarankan penulis:

Tabel III.15.
Spesifikasi Hardware dan Software

Kebutuhan	Keterangan
Sistem Operasi	Windows 7 Ultimate
Processor	Intel Core i3
RAM	4.00 GB
Harddisk	1 TB
Monitor	Generic PnP
Keyboard	Standard PS/2
Mouse	Microsoft PS/2
Printer	HP Deskjet 2000 J210 Series
Software	Bahasa Pemrograman : Java Aplikasi Pendukung : NetBeans IDE 8.1 Java Development Kit : JDK v.1.8 DBMS : MySQL