

BAB III

PEMBAHASAN

3.1. Analisis Kebutuhan

A. Identifikasi Kebutuhan

Identifikasi kebutuhan dibutuhkan berdasarkan kebutuhan pengguna dan kebutuhan sistem dari aplikasi penjualan miniatur berbasis *web* yang penulis buat.

1. Kebutuhan Pengguna

Dalam *website* yang penulis buat terdapat dua pengguna yang dapat saling berinteraksi dalam dukungan sistem, yaitu konsumen dan admin. Kedua pengguna tersebut memiliki karakteristik yang berbeda-beda dan memiliki kebutuhan informasi yang berbeda-beda, seperti berikut :

- a. Skenario kebutuhan konsumen
 - i. Mengakses halaman depan *web*
 - ii. Melihat katalog produk berdasarkan kategori
 - iii. Menggunakan fasilitas keranjang sebelum membeli produk
 - iv. Melakukan pemesanan
 - v. Melakukan pembayaran
 - vi. Melihat status transaksi
 - vii. Melihat profil *website*
 - viii. Melihat panduan belanja

- ix. Memberikan testimoni
- b. Skenario kebutuhan admin
 - i. Mengelola data transaksi
 - ii. Mengelola data barang
 - iii. Mengelola data pengguna
 - iv. Mengelola data pembeli
 - v. Mengelola kategori barang
 - vi. Mengelola laporan
 - vii. Mengelola testimoni
- 2. Kebutuhan Sistem
 - a. Konsumen harus melakukan segala aktivitas transaksi langsung dengan mengakses *website* yang dibuat oleh penulis, konsumen akan mendapat nomor transaksi dari setiap pemesanan yang dibuat dan nomor transaksi tersebut berfungsi untuk melihat data transaksi maupun untuk melakukan konfirmasi pembayaran.
 - b. Admin yang ingin mengakses bagian *back-end* harus melakukan *login* terlebih dahulu dengan memasukan *username* dan *password* agar privasi masing-masing pengguna tetap terjaga keamanannya.
 - c. Bagian *front-end* memiliki tujuh menu yang bisa diakses oleh konsumen yaitu beranda, katalog, cara order, pesanan, tentang kami, testimoni, dan keranjang. Dan untuk bagian *back-end* terdiri dari menu detail transaksi, data transaksi, data *miniatur*, data merk, data pembeli, data pengguna, testimoni, laporan, dan *logout*.

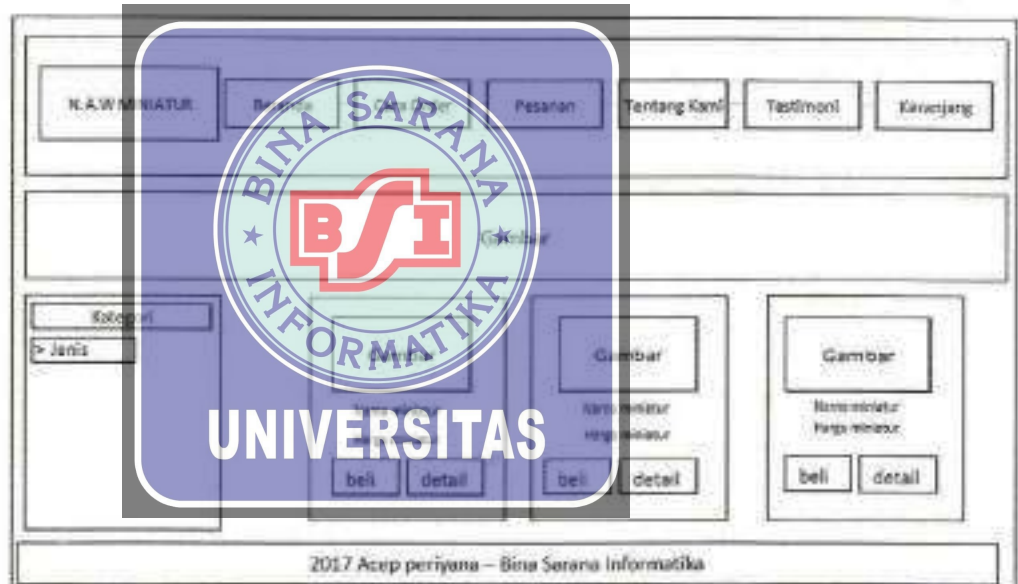
- d. Admin harus melakukan *logout* jika sudah selesai menggunakan bagian *back-end*.

3.2. Perancangan Perangkat Lunak

A. Rancangan Antarmuka

Menjelaskan rancangan antarmuka (*interface*) yang terdapat pada aplikasi *website* penjualan miniatur.

1. Rancangan Antarmuka Beranda konsumen



Gambar III.1.
Rancangan Antarmuka Beranda Konsumen

2. Rancangan Antarmuka Cara Order Konsumen

The wireframe shows a web application layout for the consumer order process. At the top is a navigation bar with buttons: N.A.W MINIAUR, Beranda, Cara Order, Pesanan, Tentang Kami, Testimoni, and Keranjang. Below the navigation bar is a large rectangular area labeled 'Gambar'. To the left of this area is a sidebar with a 'Kategori' section containing a 'Jenis' dropdown menu. The main content area below the 'Gambar' section is labeled 'Gambar tutorial cara order'. At the bottom of the page is a footer with the text '2017 Acep periyana – Bina Sarana Informatika'.

Gambar III.2.
Rancangan Antarmuka Cara Order Konsumen

3. Rancangan Antarmuka Pesanan Konsumen

The wireframe shows a web application layout for the consumer order process. At the top is a navigation bar with buttons: N.A.W MINIAUR, Beranda, Cara Order, Pesanan, Tentang Kami, Testimoni, and Keranjang. Below the navigation bar is a large rectangular area labeled 'Gambar'. To the left of this area is a sidebar with a 'Kategori' section containing a 'Jenis' dropdown menu. To the right of the sidebar is a section titled 'Cek pesanan anda' with input fields for 'Kode pesanan' and 'Email pesanan', and a 'Cek' button. At the bottom of the page is a footer with the text '2017 Acep periyana – Bina Sarana Informatika'.

Gambar III.3.
Rancangan Antarmuka Pesanan Konsumen

4. Rancangan Antarmuka Tentang Kami konsumen

Gambar III.4.
Rancangan Antarmuka Tentang Kami konsumen

5. Rancangan Antarmuka Testimoni konsumen

Gambar III.5.
Rancangan Antarmuka Testimoni konsumen

6. Rancangan Antarmuka Keranjang Konsumen

2017 Acep priyana - Bina Sarana Informatika

Gambar III.6.
Rancangan Antarmuka Keranjang Konsumen

7. Rancangan Antarmuka Konfirmasi Pembayaran Konsumen

2017 Acep priyana - Bina Sarana Informatika

Gambar III.7.
Rancangan Antarmuka Konfirmasi Pembayaran Konsumen

8. Rancangan Antarmuka *Login Admin*

Username	Sign In
Password	

Gambar III.8.
Rancangan Antarmuka *Login Admin*

9. Rancangan Antarmuka Detail Transaksi Admin

miniatur Admin									
dashboard	Detail transaksi	STOK	Baratmark	Data pembeli	Data pengguna	testimoni	laporan	Logout	
DATA DETAIL TRANSAKSI									
No.	ITEM MINATUR	QTY MINATUR							
1.		xxx							

Gambar III.9.
Rancangan Antarmuka Detail Transaksi Admin

10. Rancangan Antarmuka Transaksi Admin

miniatur Admin

Dashboard Detail transaksi Transaksi Stok Detail barang Detail barang Data barang Data pengguna Transaksi Laporan Logout

DATA TRANSAKSI

ID	NO. TRANSASI	ID. PENJUAL	NAMA PENJUAL	TANGGAL	KODE	STATUS	TANGGAL	MONITOR	JUMLAH	NAMA	NAMA
1	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456	123456

GAMBAR

LAPORAN

Gambar III.10.
Rancangan Antarmuka Transaksi Admin

11. Rancangan Antarmuka Stok Admin

miniatur Admin

Dashboard Detail transaksi Transaksi Stok Detail barang Detail barang Data barang Data pengguna Transaksi Laporan Logout

STOK

ID	NAMA	JUMLAH	STATUS
1	123456	123456	123456

GAMBAR

LAPORAN

Gambar III.11.
Rancangan Antarmuka Stok Admin

12. Rancangan Antarmuka Data Miniatur Admin

miniatur Admin

dashboard Detail transaksi Transaksi Stok Data miniatur Data merk Data periode Data pengguna Testimoni Laporan Logout

DATA MINIATUR

No.	ID MINIATUR	ID MERK	NAMA MINIATUR	GAMBAR MINIATUR	STOK MINIATUR	DESKRIPSI BARANG	HARGA MINIATUR	OPN
1.	XXXXXXXX	XXX	XXXXXXXXXXXX		XX	XXXXXXXXXXXXXXXX	9999999	HAPUS

Gambar III.12.
Rancangan Antarmuka Data Miniatur Admin

13. Rancangan Antarmuka Data Merk Admin

miniatur Admin

dashboard Detail transaksi Transaksi Stok Data miniatur Data merk Data pembeli Data pengguna Testimoni Laporan Logout

DATA MERK

No.	ID MERK	NAMA MERK	OPN
1.	XXXX	XXXXXXXXXXXX	HAPUS

Gambar III.13.
Rancangan Antarmuka Data Merk Admin

14. Rancangan Antarmuka Pembeli Admin

miniatur Admin										
dashboard	Detail transaksi	Transaksi	Stok	Data miniatur	Data merk	Data pembeli	Data pengguna	testimoni	laporan	Logout

DATA PEMBELI						
No.	ID PEMBELI	NAMA PEMBELI	ALAMAT PEMBELI	NO HP	EMAIL	OPSI
1.	XXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXX@XXXXXXXX.COM	HAPUS

Gambar III.14.

Rancangan Antarmuka Pembeli Admin

15. Rancangan Antarmuka Pengguna Admin

miniatur Admin			
dashboard	Detail transaksi	Transaksi	Stok
Data merk	Data pembeli	Data pengguna	testimoni
laporan	Logout		

DATA PENGGUNA			
No.	USERNAME	PASSWORD	OPSI
1.	XXXXXXXX	XXXX	HAPUS EDIT

Gambar III.15.

Rancangan Antarmuka Pengguna Admin

16. Rancangan Antarmuka Testimoni Admin

No.	NAMA PENGIRIM	EMAIL PENGIRIM	PELAN	STATUS	Aksi
1.	XXXXXXXX	XXXXXXXXXX.COM	XXXXXXXXXX XXXX	XXXXXXXXXXXX	HAPUS EDIT

Gambar III.16.
Rancangan Antarmuka Testimoni Admin

17. Rancangan Antarmuka Laporan Penjualan Admin

Dari Tanggal : mm/dd/yyyy

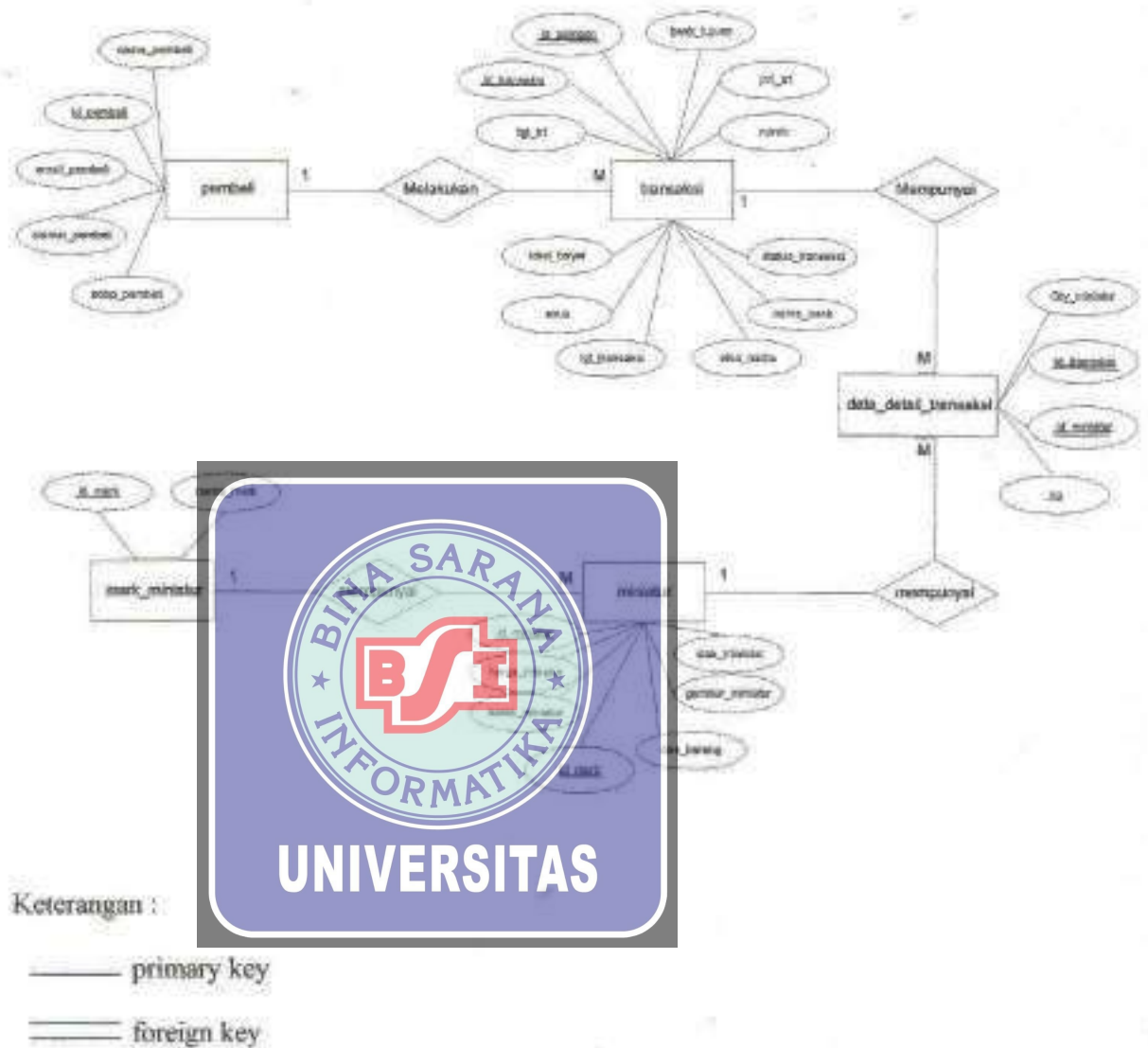
Sampai dengan Tanggal : mm/dd/yyyy

Batal Tampilkan

Gambar III.17.
Rancangan Antarmuka Laporan Penjualan Admin

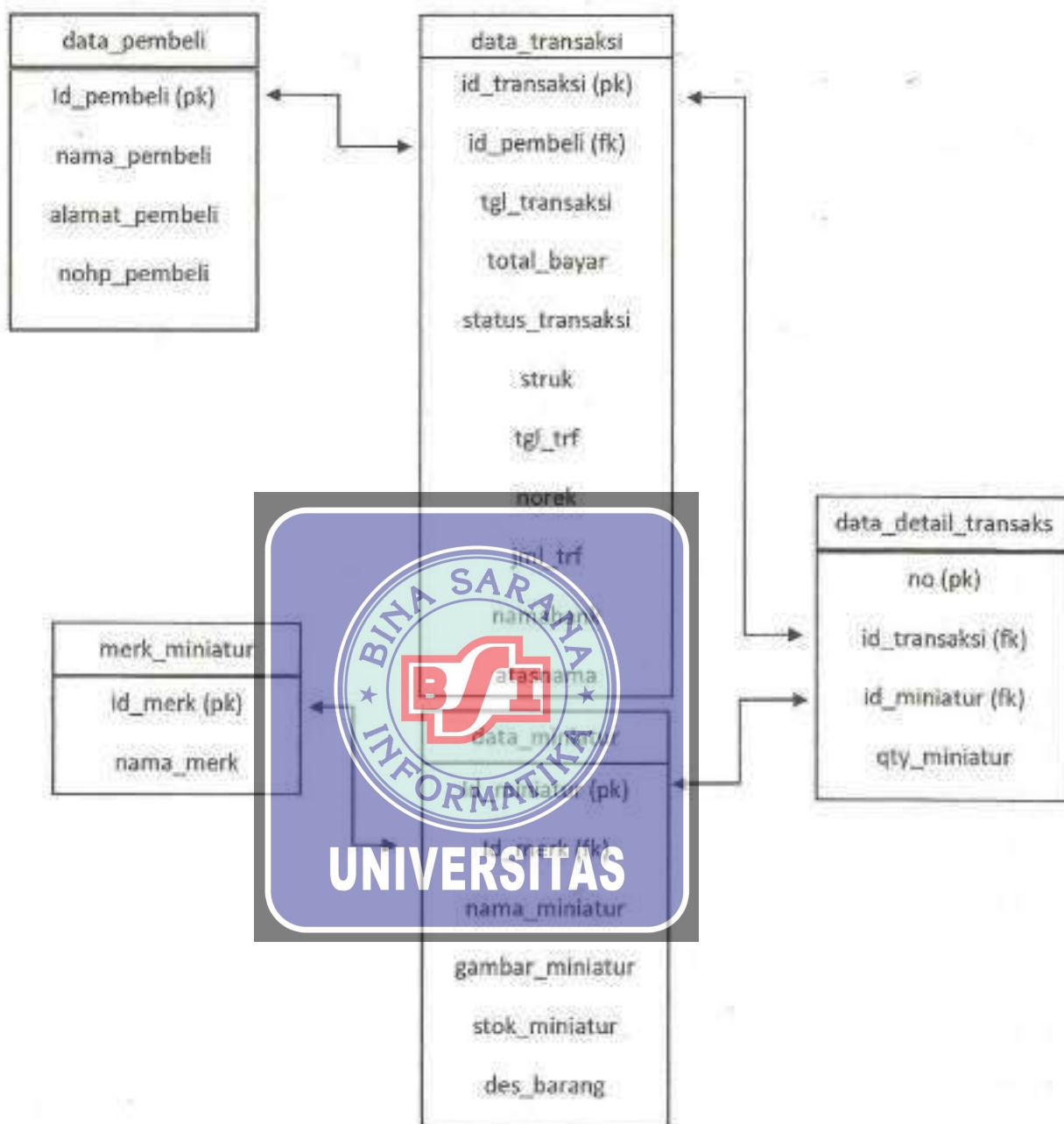
B. Rancangan Basis Data

A. *Entity Relationship Diagram (ERD)*



Gambar III.18.
Entity Relationship Diagram

B. Logical Record Structure (LRS)



Gambar III.19.
Logical Record Structure

C. Spesifikasi *File*

Spesifikasi *file* data merupakan jabaran yang lebih detail dari elemen yang ada pada kamus data. Pada spesifikasi *file* harus dijelaskan lebih rinci mengenai *field*, tipe dan lainnya. Penjelasan tabel-tabel yang digunakan dalam program yang diusulkan terdapat pada *file database* miniatur.

I. Spesifikasi *File* Miniatur

Nama *File* : Tabel Data miniatur

Akronim : Data miniatur

Fungsi : Untuk menyimpan data miniatur

Tipe *File* : *File* Transaksi

Organisasi *File* : *Index Sequential*

Akses *File* : *Random*

Media : *Hardisk*

Panjang *Record* : 60 *karakter*

Kunci *Field* : *id miniatur*

Software : *My-SQL*

Tabel III.1.
Spesifikasi *File* Data Miniatur

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Ket
1.	Kode miniatur	id_miniatur	Varchar	6	Primary key
2.	Kode merk	id_merk	Varchar	6	Foreign key
3.	Nama miniatur	Nama_miniatur	Varchar	40	
4.	Gambar miniatur	Gambar_miniatur	Text		
5.	Stok miniatur	Stok_miniatur	Integer	4	
6.	Deskripsi barang	Des_barang	text		
7.	Harga miniatur	Harga_miniatur	Integer	10	

2. Spesifikasi File Merk Miniatur

Nama File : Tabel merk miniatur

Akronim : merk miniatur

Fungsi : Untuk mengelola data merk

Tipe File : File Master

Organisasi File : Index Sequential

Akses File : Random

Media : Hardisk

Panjang Record : 36 karakter

Kunci Field : id_merk

Software



No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Ket
1.	Kode Merk	id_merk	Varchar	6	Primary key
2.	Nama Merk	nama_merk	Varchar	30	

3. Spesifikasi File Data Pengguna

Nama File : Tabel Data Pengguna

Akronim : data pengguna

Fungsi : Untuk menyimpan data pengguna

Tipe File : File Master

Organisasi File : Index Sequential

Akses File : Random

Media : Hardisk

Panjang Record : 34 karakter

Kunci Field : username

Software : My-SQL

Tabel III.3.
Spesifikasi File Data Pengguna

N o	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Ket
1.	Username	Username	Varchar	30	
2.	Password	Password	Varchar	4	

4. Spesifikasi File Data Pembeli

Nama File : Tabel Data Pembeli

Akronim : id_pembeli

Fungsi : Untuk menyimpan data detail pembeli

Tipe File : File Index

Organisasi File : Index Sequential

Akses File : Random

Media : Hardisk

Panjang Record : 49 karakter

Kunci Field : id_pembeli

Software : My-SQL

Tabel III.4.
Spesifikasi File Data Pembeli

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Ket
1.	Kode pembeli	id_pembeli	Varchar	7	Primary Key
2.	Nama pembeli	nama_pembeli	Varchar	30	
3.	Alamat pembeli	alamat_pembeli	Text		
4.	Telepon pembeli	nohp_pembeli	Varchar	12	
5.	Email pembeli	email_pembeli	Text		

5. Spesifikasi File Data Transaksi

Nama File : Tabel Data Transaksi

Akronim : data transaksi

Fungsi : Untuk menyimpan data transaksi pemesanan

Tipe File : File Transaksi

Organisasi File : Hierarchical

Akses File : Random

Media : Hardisk

Panjang Record : 115 karakter

Kunci Field : id transaksi

Software : My-SQL

Tabel III.5.
Spesifikasi File Data Transaksi

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Ket
1.	Kode transaksi	id_transaksi	Varchar	14	Primary key
2.	Kode pembeli	id_pembeli	Varchar	11	Foreign Key
3.	Tanggal transaksi	tgl_transaksi	Date		
4.	Total bayar	total_bayar	Double		
5.	Status transaksi	status_transaksi	Text		
6.	Bukti pembayaran	struk	Text		

7.	Tanggal Transfer	tgl trf	Date		
8.	Nomor Rekening	Norek	Int	12	
9.	Jumlah Transfer	jml trf	Int	8	
10.	Nama Bank Asal	namabank	Varchar	20	
11.	Atas nama	atasnama	Varchar	30	
12.	Nama Bank Tujuan	bank tujuan	Varchar	20	

6. Spesifikasi File Data Detail Transaksi

Nama File : Tabel Data Detail Transaksi

Akronim : data_detail_transaksi

Fungsi : Untuk menyimpan data detail transaksi

Tipe File : File Transaksi

Organisasi File : Index Sequential

Akses File : Random

Media : Hardisk

Panjang Record : 1 Karakter

Kunci Field : nomor

Software : My-SQL



Tabel III.6.
Spesifikasi File Detail Transaksi

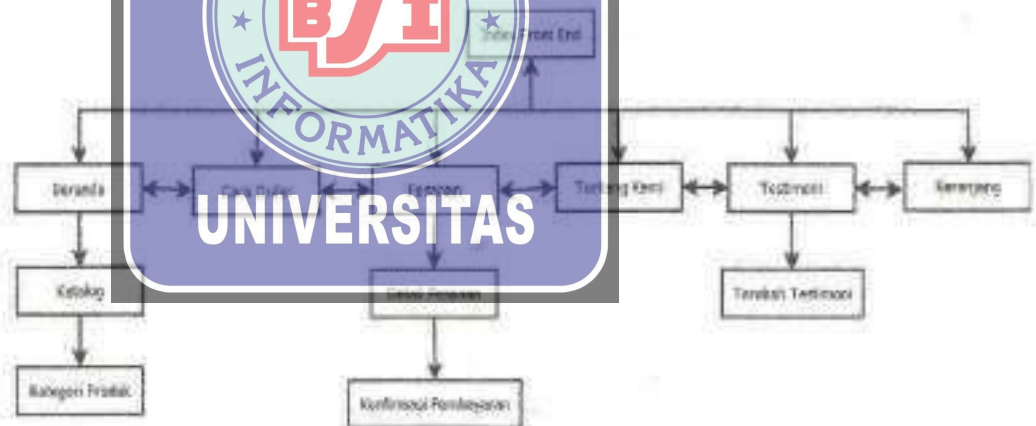
No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Ket
1.	Nomor	no	Int	11	Primary Key
1.	Kode transaksi	id_transaksi	Varchar	14	Foreign Key
2.	Kode miniatur	id_miniatur	Varchar	6	Foreign Key
3.	Qty miniatur	qty_miniatur	Int	4	

C. Rancangan Struktur Navigasi

Struktur navigasi sangat penting didalam pembuatan suatu aplikasi dan digunakan sebagai penuntun alur sebuah aplikasi atau disebut juga diagram alur dalam perancangan bahasa pemrograman. Struktur navigasi berfungsi untuk menggambarkan dengan sangat jelas rancangan hubungan dan rantai kerja dari beberapa cara yang berbeda. Dengan penggambaran struktur navigasi, memberikan kemudahan dalam menganalisa keinteraktifan seluruh objek dalam aplikasi multimedia. Berikut adalah struktur navigasi dari sistem informasi penjualan miniatur berbasis web.

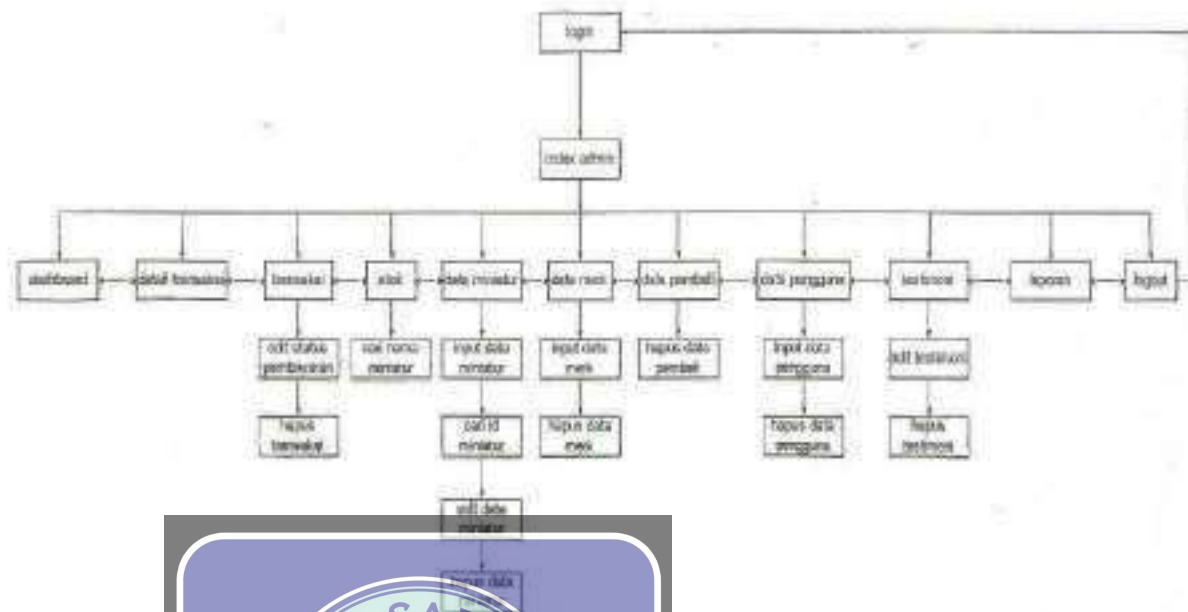
A.

Struktur Navigasi Konsumen



Gambar III.20.
Halaman Beranda Konsumen

B. Struktur Navigasi Admin



3.3. Implementasi dan Pengujian Unit

A. Implementasi

A. Implementasi Rancangan Antarmuka

Implementasi antarmuka pada aplikasi *website* penjualan miniatur berdasarkan rancangan antarmuka:

1. Halaman Beranda Konsumen

Pada halaman beranda, pengunjung dapat melihat kategori miniatur berdasarkan diameter, merk, dan warna yang ditawarkan N.A.W Miniatur.



Gambar III.22.
Halaman Beranda Konsumen

2. Halaman Cara Order Konsumen

Di halaman Cara Order, pengunjung dapat mengetahui informasi bagaimana cara melakukan pembelian.



Gambar HL23.
Halaman Cara Order Konsumen

3. Halaman Pesanan Konsumen

Pada halaman ini, pengunjung dapat mengecek pesanan berdasarkan kode pesanan yang sebelumnya sudah diinformasikan dan melakukan konfirmasi pembayaran.



Gambar III.28.
Halaman Pesanan Konsumen

5. Halaman Testimoni Konsumen

Pada halaman testimoni, pengunjung dapat memberikan pendapat mengenai pelayanan atau penyajian informasi yang telah diberikan.



Gambar III.26.
Halaman Testimoni Konsumen

6. Halaman Keranjang Konsumen

Pada halaman ini akan menampilkan daftar barang yang dibeli beserta link ubah banyaknya pembelian, hapus, belanja lagi dan selesai.



Gambar III.27.
Halaman Keranjang konsumen

7. Halaman Konfirmasi Pembayaran Konsumen

Pada halaman ini, pembeli mengisi data untuk konfirmasi pembayaran.

N.A.W. MINIATUR

#Drama @Drama @Drama #Drama #Drama #Drama

N.A.W.

KATEGORI

Daftar Isi

No Transaksi: 6170420001

Rekening: 40240001414

Tanggal Pembayaran: 2015-06-02

Saluran Pembayaran: Bank BCA

Saluran Pembayaran: Bank BCA

No	Nama Barang	Harga	Jumlah Beli	Total
1	Jumaf. Sah	10000	1	Rp.10000
2	Buku	20000	1	Rp.20000
3	Buku	20000	1	Rp.20000
4	Buku	20000	1	Rp.20000
5	Buku	20000	1	Rp.20000
6	Buku	20000	1	Rp.20000
7	Buku	20000	1	Rp.20000
8	Buku	20000	1	Rp.20000
9	Buku	20000	1	Rp.20000
10	Buku	20000	1	Rp.20000
11	Buku	20000	1	Rp.20000
12	Buku	20000	1	Rp.20000
13	Buku	20000	1	Rp.20000
14	Buku	20000	1	Rp.20000
15	Buku	20000	1	Rp.20000
16	Buku	20000	1	Rp.20000
17	Buku	20000	1	Rp.20000
18	Buku	20000	1	Rp.20000
19	Buku	20000	1	Rp.20000
20	Buku	20000	1	Rp.20000
21	Buku	20000	1	Rp.20000
22	Buku	20000	1	Rp.20000
23	Buku	20000	1	Rp.20000
24	Buku	20000	1	Rp.20000
25	Buku	20000	1	Rp.20000
26	Buku	20000	1	Rp.20000
27	Buku	20000	1	Rp.20000
28	Buku	20000	1	Rp.20000
29	Buku	20000	1	Rp.20000
30	Buku	20000	1	Rp.20000
31	Buku	20000	1	Rp.20000
32	Buku	20000	1	Rp.20000
33	Buku	20000	1	Rp.20000
34	Buku	20000	1	Rp.20000
35	Buku	20000	1	Rp.20000
36	Buku	20000	1	Rp.20000
37	Buku	20000	1	Rp.20000
38	Buku	20000	1	Rp.20000
39	Buku	20000	1	Rp.20000
40	Buku	20000	1	Rp.20000
41	Buku	20000	1	Rp.20000
42	Buku	20000	1	Rp.20000
43	Buku	20000	1	Rp.20000
44	Buku	20000	1	Rp.20000
45	Buku	20000	1	Rp.20000
46	Buku	20000	1	Rp.20000
47	Buku	20000	1	Rp.20000
48	Buku	20000	1	Rp.20000
49	Buku	20000	1	Rp.20000
50	Buku	20000	1	Rp.20000
51	Buku	20000	1	Rp.20000
52	Buku	20000	1	Rp.20000
53	Buku	20000	1	Rp.20000
54	Buku	20000	1	Rp.20000
55	Buku	20000	1	Rp.20000
56	Buku	20000	1	Rp.20000
57	Buku	20000	1	Rp.20000
58	Buku	20000	1	Rp.20000
59	Buku	20000	1	Rp.20000
60	Buku	20000	1	Rp.20000
61	Buku	20000	1	Rp.20000
62	Buku	20000	1	Rp.20000
63	Buku	20000	1	Rp.20000
64	Buku	20000	1	Rp.20000
65	Buku	20000	1	Rp.20000
66	Buku	20000	1	Rp.20000
67	Buku	20000	1	Rp.20000
68	Buku	20000	1	Rp.20000
69	Buku	20000	1	Rp.20000
70	Buku	20000	1	Rp.20000
71	Buku	20000	1	Rp.20000
72	Buku	20000	1	Rp.20000
73	Buku	20000	1	Rp.20000
74	Buku	20000	1	Rp.20000
75	Buku	20000	1	Rp.20000
76	Buku	20000	1	Rp.20000
77	Buku	20000	1	Rp.20000
78	Buku	20000	1	Rp.20000
79	Buku	20000	1	Rp.20000
80	Buku	20000	1	Rp.20000
81	Buku	20000	1	Rp.20000
82	Buku	20000	1	Rp.20000
83	Buku	20000	1	Rp.20000
84	Buku	20000	1	Rp.20000
85	Buku	20000	1	Rp.20000
86	Buku	20000	1	Rp.20000
87	Buku	20000	1	Rp.20000
88	Buku	20000	1	Rp.20000
89	Buku	20000	1	Rp.20000
90	Buku	20000	1	Rp.20000
91	Buku	20000	1	Rp.20000
92	Buku	20000	1	Rp.20000
93	Buku	20000	1	Rp.20000
94	Buku	20000	1	Rp.20000
95	Buku	20000	1	Rp.20000
96	Buku	20000	1	Rp.20000
97	Buku	20000	1	Rp.20000
98	Buku	20000	1	Rp.20000
99	Buku	20000	1	Rp.20000
100	Buku	20000	1	Rp.20000

BINA SARANA INFORMATIKA

UNIVERSITAS

Gambar III.28.
Halaman Konfirmasi Pembayaran Konsumen

8. Halaman *Login Admin*

Pada halaman ini, admin diharuskan *input username* dan *password* yang sebelumnya sudah dibuat.



Gambar III.29.
Halaman *Login Admin*

9. Halaman *Detail Transaksi Admin*

Pada halaman ini admin dapat melihat berapa banyak miniatur yang terjual pertransaksi.



Gambar III.30.
Halaman *Detail Transaksi Admin*

10. Halaman Transaksi Admin

Admin dapat melihat rincian transaksi yang telah dilakukan oleh *user* juga dapat mengubah status transaksi pada halaman transaksi.



ID	USER	ITEM	DATE	TIME	LOCATION	STATUS	AMOUNT	ACTION
1	123456789	123456789	2023-01-01	10:00	123456789	Success	1000.00	Detail, Status, Cancel
2	123456789	123456789	2023-01-01	10:00	123456789	Success	1000.00	Detail, Status, Cancel
3	123456789	123456789	2023-01-01	10:00	123456789	Success	1000.00	Detail, Status, Cancel



Gambar III.31.

Halaman Transaksi Admin

11. Halaman Stok Admin

Pada halaman ini admin dapat melihat stok ter-update yang dimiliki setelah transaksi.



ID	ITEM	STOCK
1	MINIATUR KAKI BAKAR BAKAR	20
2	MINIATUR KAKI BAKAR BAKAR	24
3	MINIATUR KAKI BAKAR BAKAR	40
4	MINIATUR KAKI BAKAR BAKAR	20
5	MINIATUR KAKI BAKAR BAKAR	10

Gambar III.32.

Halaman Stok Admin

12. Halaman Data Miniatur Admin

Pada halaman ini admin dapat menambahkan data *miniatur* terbaru atau mengubah data *miniatur*.



13. Halaman Data Merk admin

Admin dapat menambahkan atau menghapus data *merk* pada halaman ini.



Gambar III.34.
Halaman Data Merk admin

B. Spesifikasi Sistem Komputer

Berikut spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan aplikasi *website* penjualan miniatur.

1. Spesifikasi Perangkat Keras

a. Server

1) CPU

(a) *Processor Intel® Pentium® Core 2 Duo*

(b) *RAM DDR2 4 GB*

(c) *Hard Disk 500 GB*

2) Mouse

3) Keyboard

4) *Monitor dengan resolusi layar minimum 1024x768*

5) *Koneksi internet dengan kecepatan 7 Mbps.*

2. Spesifikasi Perangkat Lunak

1. Server

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

b. *Aplikasi bundle web server seperti: Xampp yang terdiri dari beberapa komponen, diantaranya:*

(1) *Aplikasi PHP Server*

(2) *Aplikasi MySQL Server*

(3) *Aplikasi phpMyAdmin*

c. *Aplikasi Web Lihat seperti Mozilla Firefox, Google Chrome.*

B. Pengujian Unit

A. Pengujian Terhadap *Form Login Admin*

Tabel III.9.
Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman *Login Admin*

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Username dan Password tidak diisi kemudian klik tombol masuk	Username : (kosong) Password : (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan "Login Gagal"	Sesuai harapan	Valid
2.	Memasukkan username dan password tidak diisi kemudian klik tombol masuk	Username : admin Password : (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan "Login Gagal"	Sesuai harapan	Valid
3.	Tidak memasukkan username dan password kemudian klik tombol masuk	Username : (kosong) Password : admin	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan "Login Gagal"	Sesuai harapan	Valid
4.	Memasukkan salah satu kondisi salah pada username atau password yang salah kemudian klik tombol masuk	Username : admin (benar) Password : rachma (salah)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan "Login Gagal"	Sesuai harapan	Valid
5.	Memasukkan username dan password yang benar kemudian klik tombol masuk	Username : admin (benar) Password : admin (benar)	Sistem menerima akses login dan kemudian menampilkan menu utama.	Sesuai harapan	Valid

Tabel III.10.
Hasil Pengujian Black Box Testing Halaman Tambah Barang Baru

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Id Merk, Nama Merk, jenis, Nama miniatur, Stok, Deskripsi, dan Harga Tidak Diisi kemudian klik tombol simpan	Id Merk: (kosong) Nama Merk: (kosong) Gambar: (kosong) jenis : (kosong) nama miniatur: (kosong) Stok : (kosong) Deskripsi: (kosong) Harga : (kosong)	Sistem akan Menolak dan menampilkan Pesan "Harap diisi bidang ini"	Sesuai harapan	Valid
2.	Stok dan Harga Diisi dengan Huruf	Stok "x" Harga "x"	Sistem Tidak menampilkan karakter yang diinput	Sesuai Harapan	Valid
3.	Gambar tidak dipilih, kemudian klik tombol simpan	Gambar: (kosong)	Sistem menolak lalu menampilkan pesan "harap diisi bidang ini"	Sesuai Harapan	Valid
4.	Semua <i>textfield</i> diisi, Gambar Dipilih, Harga dan Stok Diisi dengan angka kemudian Klik Tombol Simpan	Id Merk: "xxx" Nama Merk: "xxx" Gambar: "xxx.jpg" Stok: "99" Deskripsi: "xxx" Harga: "999"	Sistem Menampilkan Pesan "Data Tersimpan" lalu data yang diinput masuk ke basis data	Sesuai Harapan	Valid

Tabel III.11.
Hasil Pengujian Black Box Testing Halaman Tambah Merk Baru

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Merk Miniatur tidak diisi lalu di klik tombol simpan	Merk : (kosong)	Sistem akan Menolak dan menampilkan Pesan "Harap isi bidang ini".	Sesuai harapan	Valid
2.	Merk Miniatur diisi lalu di klik tombol simpan	Merk Miniatur: "xxx"	Sistem Menampilkan Pesan "Data Tersimpan" lalu data yang diinput masuk ke basis data	Sesuai harapan	Valid

Tabel III.12.
Hasil Pengujian Black Box Testing Halaman Tambah Pengguna Baru

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Username, password, tidak diisi lalu di klik tombol simpan	Username: (kosong), password: (kosong)	Sistem akan Menolak dan menampilkan Pesan "Harap isi bidang ini".	Sesuai harapan	Valid
2.	Username, dan password diisi lalu di klik tombol simpan	Username: "xxx", password: "****"	Sistem Menampilkan Pesan "Data Tersimpan" lalu data yang diinput masuk ke basis data	Sesuai harapan	Valid

Tabel III.13
Hasil Pengujian Black Box Testing Halaman Data Pembeli

No	Skenario pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1	tidak mengisi nama, Pilih Kota, alamat, telpon/hp, email kemudian klik tombol simpan	Nama : (kosong) Pilih Kota : (kosong), Alamat : (kosong) Email : (kosong) No. HP : (kosong)	Sistem akan menolak akses <i>user</i> dan menampilkan "Harap isi bidang ini"	Sesuai harapan	Valid
2	Memasukan nomor telpon tidak menggunakan angka kemudian klik tombol simpan	Nama : "xxx" Pilih Kota : "xxx" Alamat : "xxx" Telpon/hp : "xxx" Email : "xxx@xxx.com"	Sistem akan menolak akses <i>user</i> dan menampilkan "Harap isi bidang ini"	Sesuai harapan	Valid
3	Memasukan email tidak dengan format yang benar lalu klik tombol simpan	Nama : "xxx" Pilih Kota : "xxx" Alamat :	Sistem akan menolak akses <i>user</i> dan menampilkan "Harap masukkan '@'	Sesuai harapan	Valid

		"xxx" Email : (salah) No. HP : "999"	pada alamat email, 'xxx' kehilangan huruf '@'		
4	Memasukan data dengan format yang benar dan sesuai lalu klik tombol simpan	Nama: "xxx" Pilih Kota : "xxx" Alamat: "xxx" Telepon: "999" Email: "xx@xx.com"	Sistem akan menerima akses dan akan masuk pada halaman selesai belanja	Sesuai harapan	<i>Valid</i>



Tabel 4.14
 Hasil Pengujian Black Box Testing Halaman Cek Pesanan Konsumen

No	Skenario pengujian	Tindakan	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1	Tidak mengisi kode pesanan dan email kemudian klik tombol simpan	Kode Pesanan : (kosong) Email : (kosong),	Sistem akan menolak akses <i>user</i> dan menampilkan "Harap isi bidang ini"	Sesuai harapan	Valid
2	Memasukan kode pesanan, email tidak diisi kemudian klik tombol	Kode Pesanan : "x9999" Email :	Sistem akan menolak akses <i>user</i> dan menampilkan "Harap isi	Sesuai harapan	Valid

	simpan	(kosong)	bidang ini"		
3	Memasukan email tidak dengan format yang benar lalu klik tombol simpan	Kode Pesanan : "x9999" Email : (salah)	Sistem akan menolak akses <i>user</i> dan menampilkan" Harap masukkan '@' pada alamat email, 'xxx' kehilangan huruf '@'	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
4	Memasukan data dengan format yang benar dan sesuai lalu klik tombol simpan	Kode Pesanan: "x9999" Email: "xxx.com"	Sistem akan menerima akses dan akan masuk pada halaman Data Pesanan untuk Konfirmasi Pembayaran	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman Konfirmasi Pembayaran *Front End*

No	Skenario pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1	Tidak mengisi semua <i>field</i> kemudian klik tombol simpan	Semua <i>field</i> : (kosong)	Sistem akan menolak akses <i>user</i> dan menampilkan" Harap isi bidang ini"	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
2	Memasukan nomor rekening dan jumlah transfer tidak	Nomor Rekening : "xxx" Jumlah	Sistem akan menolak akses <i>user</i> dan menampilkan"	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

	dengan format yang benar lalu klik tombol simpan	Transfer : "xxx"	Harap isi bidang ini"		
3	Memasukan data dengan format yang benar dan sesuai lalu klik tombol simpan	Tanggal Transfer: "yyyy-mm-dd" Jumlah Transfer: "999" Nomor Rekening : "999" Upload bukti pembayaran : "xxx.jpg" Nama Bank Anda : "xxx"	Sistem akan menerima akses dan akan masuk pada halaman Selesai Belanja	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

