

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **4.1. Alat Penelitian**

Adapun alat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari perangkat keras komputer (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), yaitu sebagai berikut.

a. Perangkat Keras (*Hardware*) Sistem

Perangkat keras komputer yang digunakan untuk mengimplementasikan perancangan sistem *e-marketing* antara lain sebagai berikut.

1. *Processor . Intel Core 2 Duo 3,2 Ghz*
2. *Harddisk 320 GB*
3. *Monitor 14”*
4. *Printer*
5. *Mouse dan Keyboard*

b. Perangkat Lunak (*Software*) Sistem

Selain perangkat keras, untuk membuat sistem *e-marketing* dibutuhkan spesifikasi perangkat lunak yang digunakan sebagai pendukung sistem adapun spesifikasi perangkat lunak yang digunakan antara lain sebagai berikut.

1. *Sistem operasi Microsoft Windows 10*
2. *Bahasa pemrograman PHP*
3. *PHPMyAdmin*
4. *Visual Studio Code*
5. *XAMPP*
6. *Browser (Google chrome, dan Mozilla Firefox)*

### **4.2. Implementasi Program**

Pada penelitian ini akan menjelaskan tentang pembuatan program penjualan dengan memberikan contoh tampilan *form*. Implementasi merupakan tahap dimana sistem siap dioperasikan pada tahap sebenarnya, sehingga akan diketahui apakah sistem yang akan dibuat benar-benar dapat menghasilkan tujuan yang

diinginkan. Dibawah ini adalah tampilan sistem yang telah dibuat yaitu sebagai berikut.

a. Implementasi Menu Utama

Pada halaman menu utama dalam *website* ini merupakan tampilan beranda mengenai keseluruhan dan garis besar mengenai isi-isi juga konten didalam *website* untuk melihat produk yang ditawarkan. Adapun tampilannya sebagai berikut.



**Gambar 4. 1** Implementasi Menu Utama

b. Implementasi Menu Pendaftaran

*Form* pendaftaran yang dirancang untuk memudahkan pelanggan dalam melakukan pendaftaran pemesanan yang tertera dalam *website*. Pelanggan bisa langsung mengisi data diri yang telah disediakan melalui *form* pendaftaran dengan syarat dan ketentuan yang berlaku di dalam *form* pendaftaran. Adapun tampilannya sebagai berikut pilihan menu pendaftaran untuk menjadi member.

**HONEY BEE FATNUN**    HOME    PROFIL    PETUNJUK PENGGUNAAN    BLOG    LOGIN    CONTACT

### Form Register

Nama Lengkap

Username

Password

Alamat Pengiriman

Alamat pengiriman harus di isi lengkap, termasuk daerah/kabupaten dan kode posnya.

**Gambar 4. 2 Implementasi Menu Pendaftaran**

c. Tampilan yang Diakses Pelanggan

1. Implementasi Menu Login

Menu login adalah tampilan untuk masuk ke dalam sistem, disini pelanggan dapat memasukan *email* dan *password* setelah mendaftar ataupun yang sudah terdaftar. Tombol *login* digunakan untuk masuk kedalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut.

**HONEY BEE FATNUN**    HOME    PROFIL    PETUNJUK PENGGUNAAN    BLOG    LOGIN    CONTACT

HOME LOGIN  
**HALAMAN LOGIN**

Username...

Password...

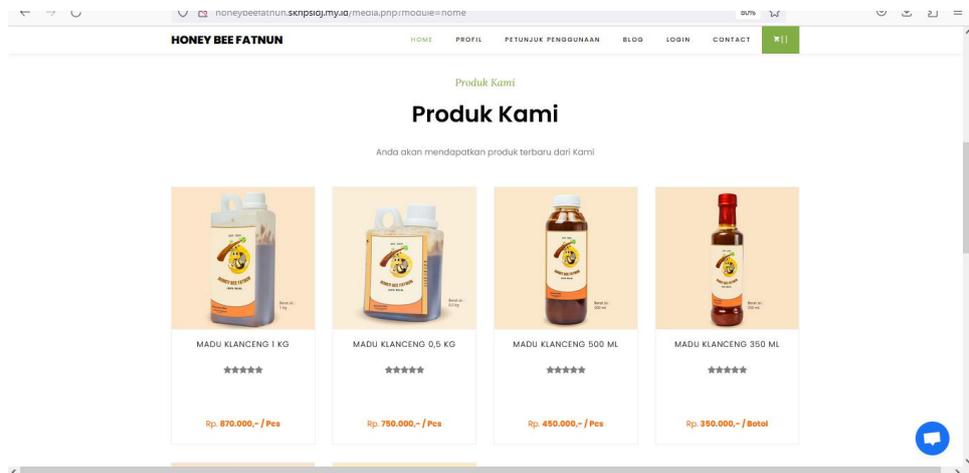
Masuk sekarang

Belum punya akun? silahkan daftar disini

**Gambar 4. 3 Implementasi Menu Login**

2. Implementasi Menu Utama

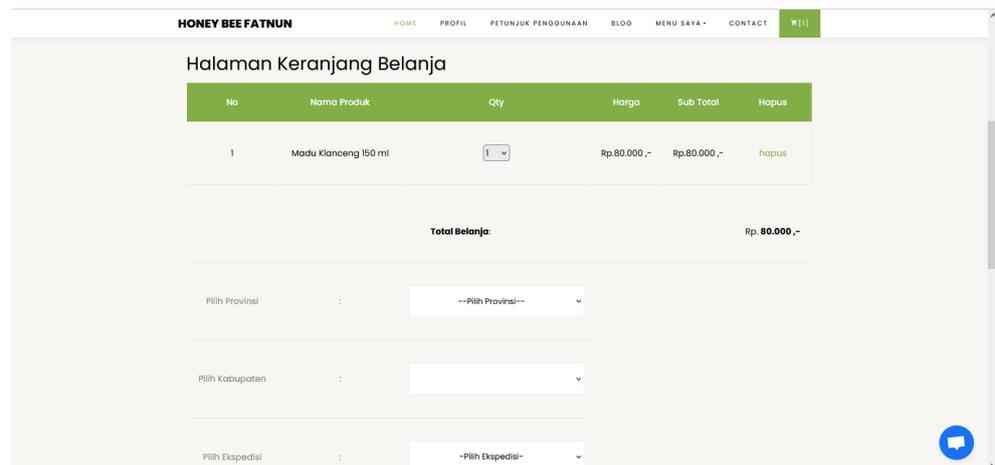
Menu utama adalah tampilan yang menampilkan tampilan awal program pelanggan dapat melihat produk yang ditawarkan dan jenis kategori yang dijual. Adapun tampilannya sebagai berikut.



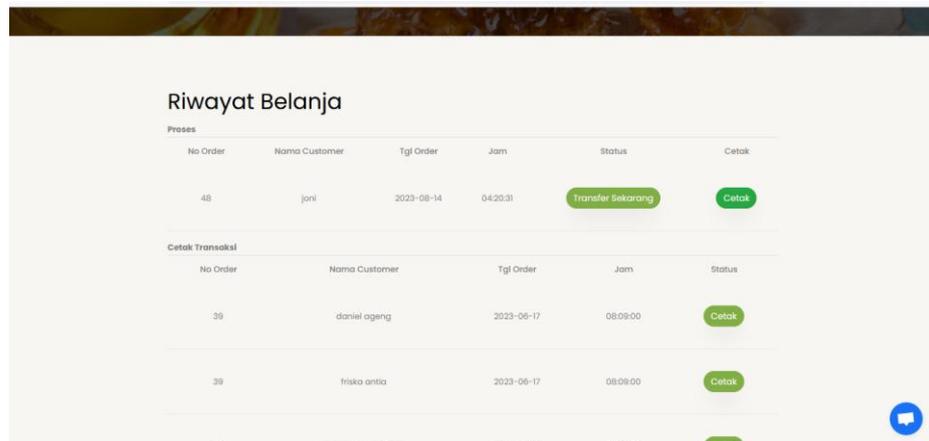
**Gambar 4. 4 Implementasi Menu Utama**

### 3. Implementasi Menu Pemesanan

Menu pemesanan adalah tampilan yang menampilkan untuk melakukan informasi pemesanan terhadap produk. Adapun tampilannya sebagai berikut.



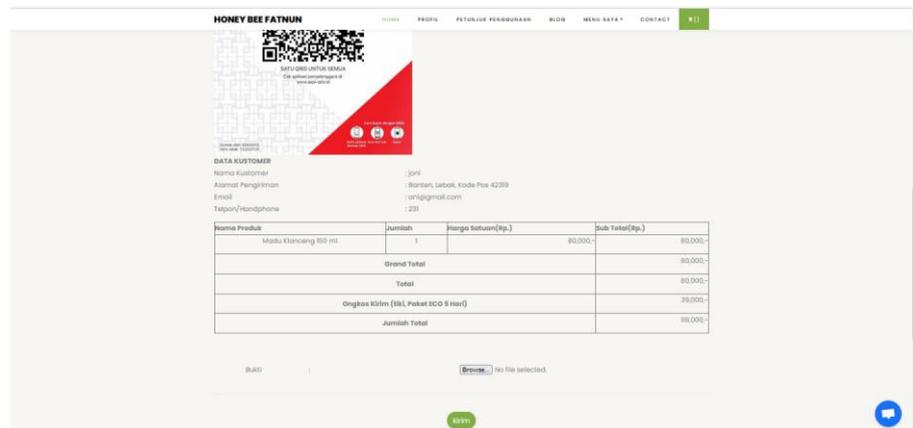
**Gambar 4. 5 Implementasi Menu Pemesanan**



**Gambar 4. 6** Implementasi Menu Riwayat Pemesanan

#### 4. Implementasi Menu Pembayaran

Menu pembayaran adalah tampilan yang menampilkan tampilan transaksi pembayaran barang yang dibeli. Didalam menu ini akan menampilkan menu *upload* bukti pembayaran. Adapun tampilannya sebagai berikut.



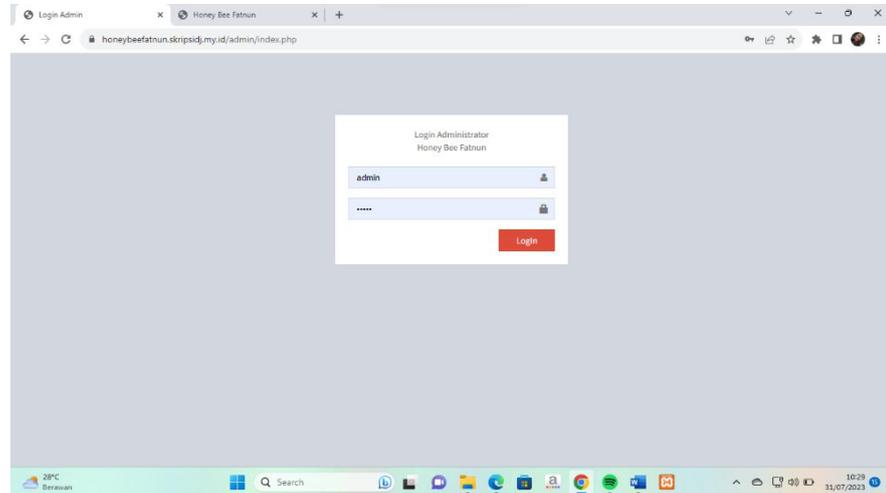
**Gambar 4. 7** Implementasi Menu Pembayaran

#### d. Tampilan yang Diakses Admin

##### 1. Implementasi Menu *Login*

Menu login adalah hak akses admin untuk masuk kedalam sistem disini pelanggan dapat memasukkan *username* dan *password* setelah mendaftar ataupun yang sudah terdaftar. Menu *login* ini terdapat

tombol *login* yang nantinya akan masuk kedalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut.

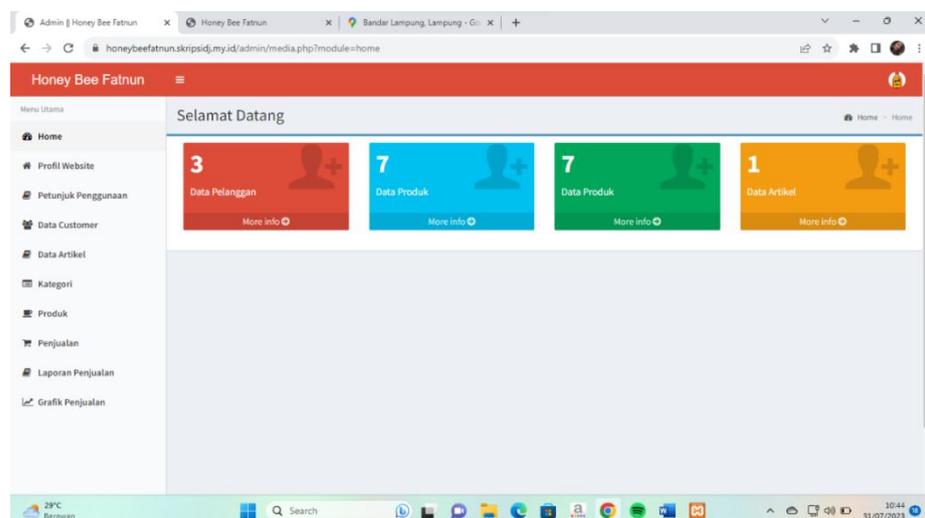


**Gambar 4. 8** Implementasi Menu Login Admin

## 2. Implementasi Menu Utama

Menu utama adalah adalah tampilan yang menampilkan tampilan awal program di menu *admin*. Didalam tampilan ini terdapat menu *home*, menu master *profile*, menu master data, dan data laporan untuk mencetak

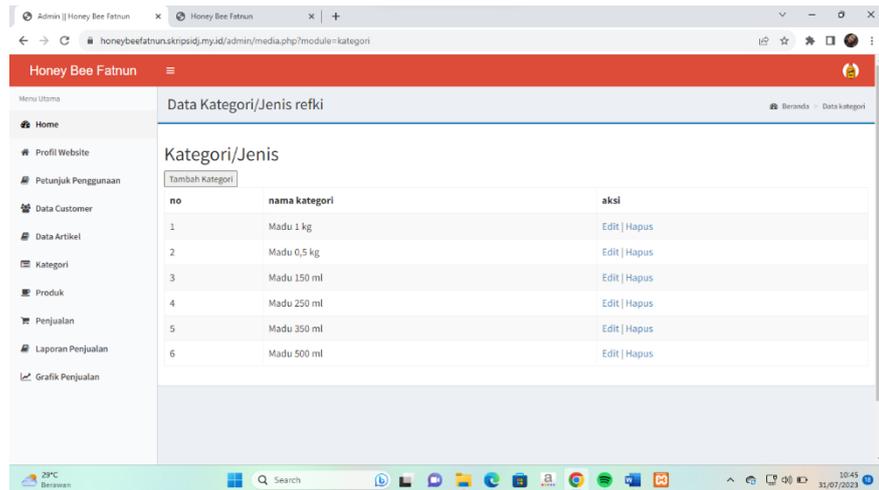
laporan penjualan dan laporan data pelanggan. Adapun tampilannya sebagai berikut.



**Gambar 4. 9** Implementasi Menu Utama Admin

### 3. Implementasi Menu Kategori

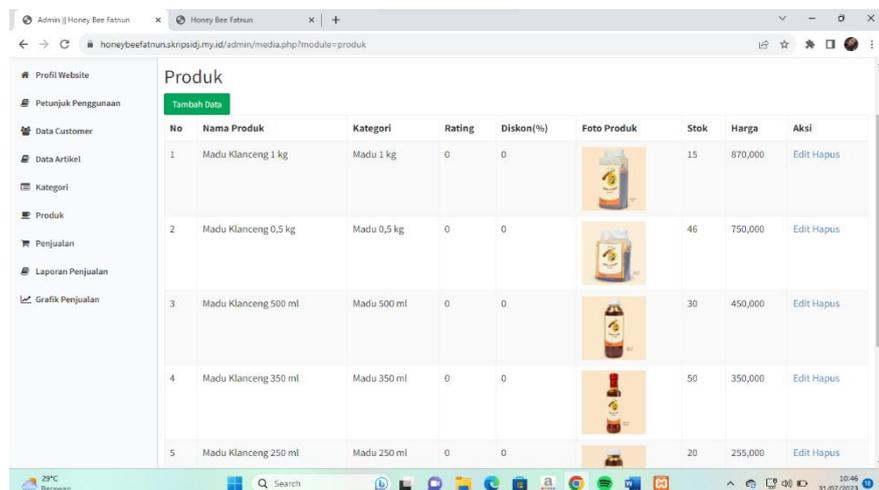
Tampilan menu data kategori adalah menu untuk melakukan pengeditan kategori. Adapun tampilan menu input data kategori sebagai berikut.



Gambar 4. 10 Implementasi Menu Kategori

### 4. Implementasi Menu Produk

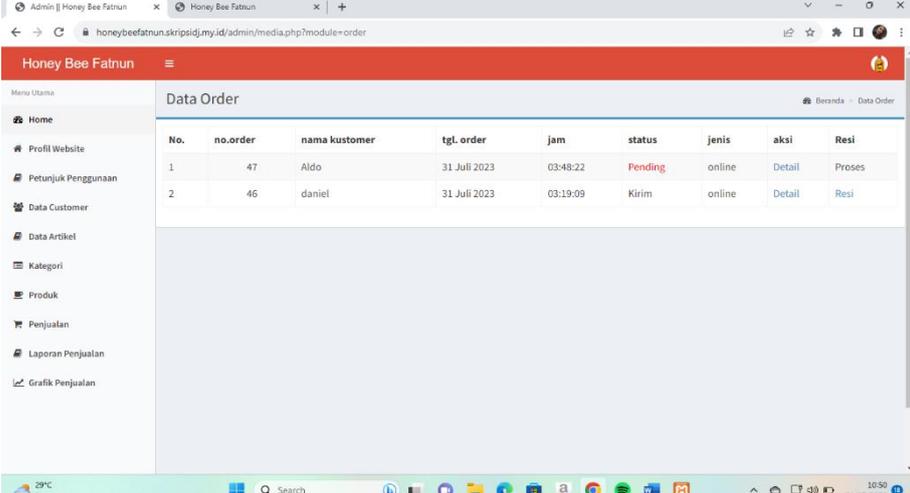
Tampilan menu produk digunakan untuk menambah data produk yang dijual, terdapat inputan data nama produk, kategori produk, harga, stok, dan disc, serta tombol simpan untuk menyimpan data yang telah diinputkan. Adapun tampilan menu input data produk sebagai berikut.



Gambar 4. 11 Implementasi Menu Produk

## 5. Implementasi Menu Pemesanan

Tampilan data pesanan bertujuan melihat data pesanan yang telah dipesan oleh pelanggan. Adapun tampilan order masuk sebagai berikut.

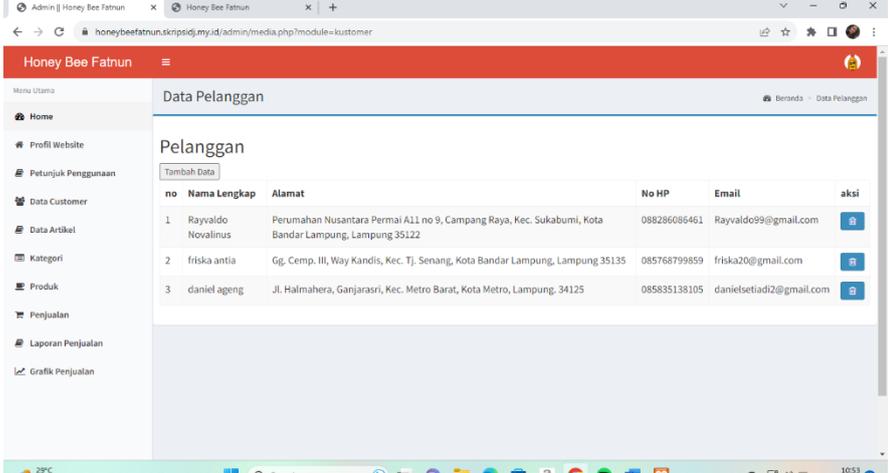


No.	no.order	nama.kustomer	tgl.order	jam	status	jenis	aksi	Resi
1	47	Aldo	31 Juli 2023	03:48:22	Pending	online	Detail	Proses
2	46	daniel	31 Juli 2023	03:19:09	Kirim	online	Detail	Resi

Gambar 4. 12 Implementasi Pemesanan

## 6. Implementasi Menu Pelanggan

Merupakan menu yang berfungsi untuk melihat data pelanggan yang telah melakukan registrasi akun. Adapun tampilannya sebagai berikut.

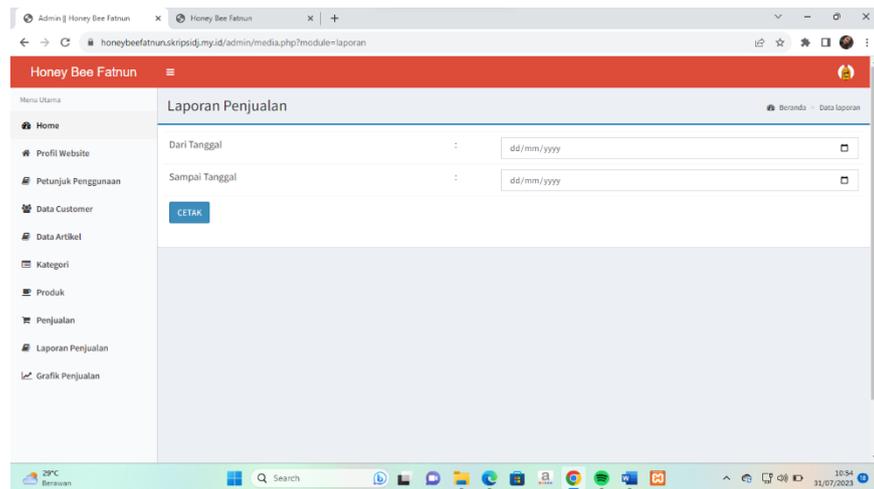


no	Nama Lengkap	Alamat	No HP	Email	aksi
1	Rayvaldo Novalinus	Perumahan Nusantara Permai A11 no 9, Campang Raya, Kec. Sukabumi, Kota Bandar Lampung, Lampung 35122	088286086461	Rayvaldo99@gmail.com	<a href="#">i</a>
2	friska antia	Gg. Comp. III, Way Kandis, Kec. Tj. Senang, Kota Bandar Lampung, Lampung 35135	085768799659	friska20@gmail.com	<a href="#">i</a>
3	daniel ageng	Jl. Halmahera, Ganjarasri, Kec. Metro Barat, Kota Metro, Lampung. 34125	085835138105	danielsetiad2@gmail.com	<a href="#">i</a>

Gambar 4. 13 Implementasi Menu Pelanggan

## 7. Implementasi Menu Laporan

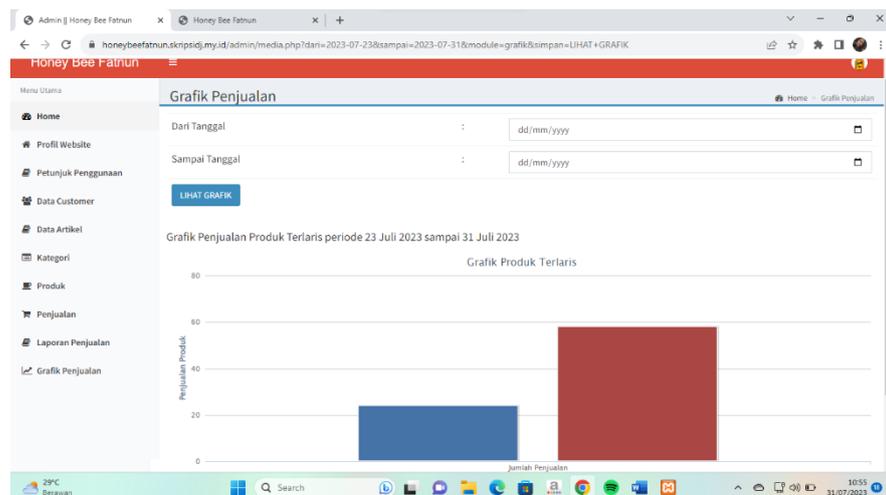
Laporan adalah tampilan yang menampilkan laporan. Laporan ini dapat dicetak sesuai dengan periode yaitu dengan cara menginputkan tanggal yang ingin dilakukan pencetakan lalu menekan tombol simpan. Adapun tampilannya sebagai berikut.



Gambar 4. 14 Implementasi Menu Laporan Penjualan

## 8. Implementasi Menu Grafik

Grafik adalah tampilan yang menampilkan grafik. Adapun tampilannya sebagai berikut.



Gambar 4. 15 Implementasi Menu Grafik

## 4.3. Pengujian *Black Box*

Dalam pengujian perangkat lunak ini penulis menggunakan suatu metode pengujian yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibangun. Metode yang diambil adalah metode pengujian *Black Box*. Pengujian *Black Box* adalah pengujian yang sistemnya tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Ada dua komponen yang harus diperhatikan dalam strategi pengujian, yaitu sebagai berikut.

- a. Faktor pengujian yang merupakan hal-hal yang harus diperhatikan selama melakukan pengujian. Faktor pengujian ini dipilih sesuai dengan sistem yang akan diuji.
- b. Tahapan pengujian yang merupakan langkah-langkah dalam melakukan pengujian.

Berikut adalah beberapa kasus dan hasil pengujian yang telah dilakukan, diantaranya sebagai berikut.

**Tabel 4. 1** Pengujian Form Registrasi (Pendaftaran)

<b>Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)</b>			
<b>Data Masukan</b>	<b>Yang diharapkan</b>	<b>Pengamatan</b>	<b>Kesimpulan</b>
Registrasi (pendaftaran)	Masuk ke login akan tampil menu daftar disini.	Klik menu login lalu pilih menu daftar disini.	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Diterima [ <input type="checkbox"/> ] Ditolak
<b>Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)</b>			
<b>Data Masukan</b>	<b>Yang diharapkan</b>	<b>Pengamatan</b>	<b>Kesimpulan</b>
Registrasi salah	Tidak dapat mendaftar dan tampil pesan <i>error</i>	Menampilkan keterangan <i>error</i>	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Diterima [ <input type="checkbox"/> ] Ditolak

**Tabel 4. 2** Pengujian Form Login

<b>Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)</b>			
<b>Data Masukan</b>	<b>Yang diharapkan</b>	<b>Pengamatan</b>	<b>Kesimpulan</b>
<i>Username</i> dan <i>password</i> terdaftar	Masuk ke halaman utama	Menampilkan halaman utama	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Diterima [ <input type="checkbox"/> ] Ditolak
<b>Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)</b>			
<b>Data Masukan</b>	<b>Yang diharapkan</b>	<b>Pengamatan</b>	<b>Kesimpulan</b>
<i>Username</i> dan <i>Password</i> salah	Tidak dapat <i>login</i> dan tampil pesan <i>username</i> dan <i>password</i> salah	Menampilkan keterangan <i>username</i> dan <i>password</i> salah	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Diterima [ <input type="checkbox"/> ] Ditolak

**Tabel 4. 3** Pengujian Form Pembelian

<b>Kasus dan Pengujian (Data Normal)</b>			
<b>Data Masukan</b>	<b>Data Diharapkan</b>	<b>Pengamatan</b>	<b>Kesimpulan</b>
Tekan tombol add to card	Jika memilih tombol add to card maka barang akan masuk kedalam keranjang belanja	Masuk ke menu keranjang belanja	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Diterima [ <input type="checkbox"/> ] Ditolak
Tekan tombol lanjutkan belanja	Jika memilih tombol lanjutkan belanja maka akan kembali kehalaman utama	Kembali kehalaman utama	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Diterima [ <input type="checkbox"/> ] Ditolak
Tekan tombol selesai belanja	Jika memilih tombol selesai belanja maka akan masuk kehalaman selanjutnya dan menampilkan informasi pembayaran	Masuk kehalaman selanjutnya dan menampilkan informasi pembayaran	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Diterima [ <input type="checkbox"/> ] Ditolak
<b>Kasus dan Pengujian (Data Salah)</b>			
Memilih menu keranjang belanja	Maka akan menampilkan pesan “ <i>Keranjang belanja masih kosong</i> ”	Menampilkan pesan “ <i>Keranjang belanja masih kosong</i> ”	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Diterima [ <input type="checkbox"/> ] Ditolak

**Tabel 4. 4** Pengujian *Form* Pembayaran

<b>Kasus dan Pengujian (Data Normal)</b>			
<b>Data Masukan</b>	<b>Data Diharapkan</b>	<b>Pengamatan</b>	<b>Kesimpulan</b>
Tekan tombol transfer sekarang	Jika memilih tombol transfer sekarang maka akan masuk ke form upload bukti pembayaran belanja	Masuk ke form upload bukti pembayaran belanja	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Diterima [ <input type="checkbox"/> ] Ditolak
Tekan tombol upload	Pengisian data lengkap dan jika memilih tombol kirim maka akan menampilkan pesan "Data berhasil ditambah"	Menampilkan pesan "Data berhasil ditambah"	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Diterima [ <input type="checkbox"/> ] Ditolak
<b>Kasus dan Pengujian (Data Salah)</b>			
Memilih menu upload	Jika gambar bukti tidak diupload maka akan menampilkan pesan "Gambar gagal diupload"	Menampilkan pesan "Gambar gagal diupload"	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Diterima [ <input type="checkbox"/> ] Ditolak

**Tabel 4. 5 Pengujian Form Data Produk**

<b>Kasus dan Pengujian (Data Normal)</b>			
<b>Data Masukan</b>	<b>Data Diharapkan</b>	<b>Pengamatan</b>	<b>Kesimpulan</b>
Tekan tombol simpan	Pengisian data lengkap maka akan menampilkan pesan "Data berhasil ditambah"	Menampilkan pesan "Data berhasil ditambah"	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Diterima [ <input type="checkbox"/> ] Ditolak
Tekan tombol batal	Jika memilih tombol batal maka akan kembali ke halaman data produk	Kembali ke halaman data produk	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Diterima [ <input type="checkbox"/> ] Ditolak
Tekan tombol edit	Jika memilih tombol edit maka akan masuk ke halaman edit produk dan memilih tombol update maka akan menampilkan pesan "Data berhasil"	Menampilkan pesan "Data berhasil diedit"	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Diterima [ <input type="checkbox"/> ] Ditolak

	diedit”		
Tekan tombol hapus	Jika memilih tombol hapus maka akan menampilkan pesan “Data berhasil dihapus”	Menampilkan pesan “Data berhasil dihapus”	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Diterima [ <input type="checkbox"/> ] Ditolak
<b>Kasus dan Pengujian (Data Salah)</b>			
Memilih tombol simpan	Jika gambar tidak diupload maka akan menampilkan pesan “Gambar gagal diupload”	Menampilkan pesan “Gambar gagal diupload”	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Diterima [ <input type="checkbox"/> ] Ditolak

**Tabel 4. 6** Pengujian *Form* Cetak Laporan Penjualan

<b>Kasus dan Pengujian (Data Normal)</b>			
<b>Data Masukan</b>	<b>Data Diharapkan</b>	<b>Pengamatan</b>	<b>Kesimpulan</b>
Menginput tanggal laporan penjualan, lalu klik tombol cetak	Tampil laporan penjualan siap cetak sesuai tanggal yang sudah diinput	Menampilkan laporan penjualan yang akan dicetak sesuai tanggal yang telah diinput	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Diterima [ <input type="checkbox"/> ] Ditolak
<b>Kasus dan Pengujian (Data Salah)</b>			
Menginput tanggal atau tahun kosong, lalu klik tombol cetak	Tidak menampilkan laporan	Tidak menampilkan laporan	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Diterima [ <input type="checkbox"/> ] Ditolak

**Tabel 4. 7** Pengujian *Form* Cetak Laporan Stok

<b>Kasus dan Pengujian (Data Normal)</b>			
<b>Data Masukan</b>	<b>Data Diharapkan</b>	<b>Pengamatan</b>	<b>Kesimpulan</b>
mengklik tombol cetak	Tampil laporan stok siap	Menampilkan laporan stok	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Diterima [ <input type="checkbox"/> ] Ditolak

**Tabel 4. 8** Pengujian *Form* Grafik

<b>Kasus dan Pengujian (Data Normal)</b>			
<b>Data Masukan</b>	<b>Data Diharapkan</b>	<b>Pengamatan</b>	<b>Kesimpulan</b>
mengklik tombol lihat dan memilih tahun	Tampil grafik sesuai tahun yang dipilih	Menampilkan grafik	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Diterima [ <input type="checkbox"/> ] Ditolak

**Tabel 4. 9** Pengujian Menu Logout

<b>Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)</b>			
<b>Data Masukan</b>	<b>Yang diharapkan</b>	<b>Pengamatan</b>	<b>Kesimpulan</b>
Sign out	Dapat keluar dari system	Klik tombol <i>sign out</i> maka akan keluar	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Diterima [ <input type="checkbox"/> ] Ditolak