

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

IV.1. Tampilan Hasil

Berikut ini akan dijelaskan tentang tampilan hasil dari Aplikasi Sistem Penjualan Bahan baku furniture Dengan Menggunakan Model *Business to Business* (B to B) Pada CV. Lestari Inti Makmur Berbasis *Web* Dan *Android* dapat dilihat sebagai berikut:

IV.1.1. Tampilan Hasil Bagian Admin

1. Tampilan *Form* Login

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk melakukan login admin atau *user* dapat dilihat pada gambar IV.1.



CV. LESTARI INTI MAKMUR
Aplikasi Penjualan Bahan Baku Furniture Dengan Model Bussines To Bussines (B2B)

SILAHKAN LOGIN

USERNAME

PASSWORD

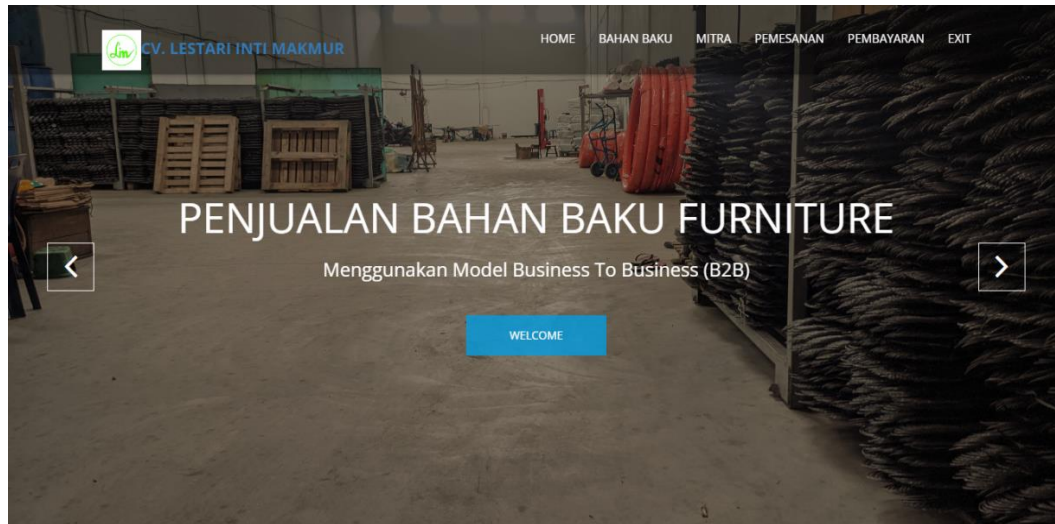
BAHAN BAKU
Bahan baku adalah bahan yang menjadi bagian produk jadi dan dapat diidentifikasi ke produk jadi.

BUSINESS TO BUSINESS (B2B)
Business To Business (B2B) adalah model e-commerce dimana pelaku bisnisnya adalah perusahaan, proses transaksi yang terjadi melibatkan antara satu perusahaan dengan perusahaan lainnya.

Gambar IV.1. Tampilan *Form* Login

2. Tampilan *Form* Menu

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan menu dapat dilihat pada gambar IV.2.



Gambar IV.2. Tampilan *Form* Menu

3. Tampilan *Form* Bahan Baku

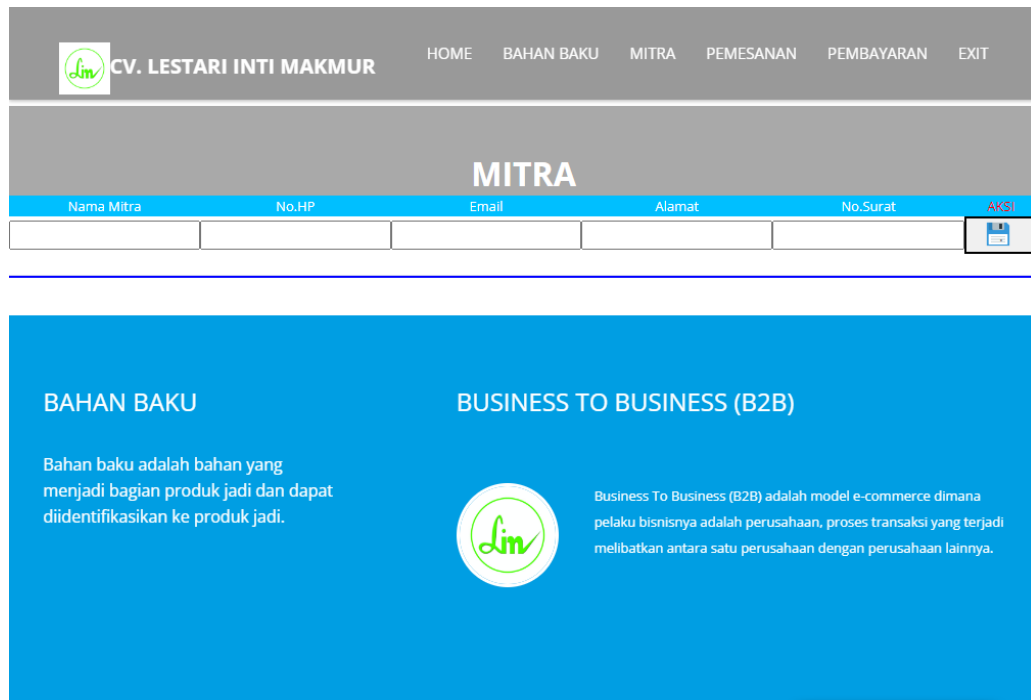
Tampilan *Form* Bahan Baku disajikan untuk menampilkan data Bahan Baku, tampilan *form* Penyajian dapat dilihat pada gambar IV.3.

The image displays the 'BAHAN BAKU' form page. The top navigation bar is identical to the previous screenshot. Below the navigation bar, the title 'BAHAN BAKU' is centered. Underneath the title is a table with the following columns: 'Jenis Produk', 'Nama Produk', 'Harga', 'Sisa', 'Gambar', 'Keterangan', and 'AKSI'. The 'Gambar' column contains a 'Pilih File' button, and the 'AKSI' column contains a button with a trash icon. Below the table, there is a large blue section with the title 'BAHAN BAKU' and 'BUSINESS TO BUSINESS (B2B)'. This section contains two columns of text. The left column defines 'Bahan baku' as materials that become part of finished products. The right column defines 'Business To Business (B2B)' as an e-commerce model involving transactions between businesses. A circular logo with the letters 'Lin' is positioned between the two columns of text.

Gambar IV.3. Tampilan *Form* Bahan Baku

4. Tampilan *Form* Mitra

Tampilan *Form* Mitra disajikan untuk menampilkan data Mitra, tampilan *form* Mitra dapat dilihat pada gambar IV.4.



CV. LESTARI INTI MAKMUR HOME BAHAN BAKU MITRA PEMESANAN PEMBAYARAN EXIT

MITRA

Nama Mitra	No.HP	Email	Alamat	No.Surat	AKSI

BAHAN BAKU

Bahan baku adalah bahan yang menjadi bagian produk jadi dan dapat diidentifikasi ke produk jadi.

BUSINESS TO BUSINESS (B2B)

Business To Business (B2B) adalah model e-commerce dimana pelaku bisnisnya adalah perusahaan, proses transaksi yang terjadi melibatkan antara satu perusahaan dengan perusahaan lainnya.

Gambar IV.4. Tampilan *Form* Mitra

5. Tampilan *Form* Pemesanan

Tampilan *Form* Pemesanan disajikan untuk menampilkan data Pemesanan yang tersedia, tampilan *form* Pemesanan dapat dilihat pada gambar IV.5.



CV. LESTARI INTI MAKMUR HOME BAHAN BAKU MITRA PEMESANAN PEMBAYARAN EXIT

PEMESANAN

Mitra	Bahan Baku	Tanggal	Jumlah	Total	AKSI
		dd/mm/yyyy			

BAHAN BAKU

Bahan baku adalah bahan yang menjadi bagian produk jadi dan dapat diidentifikasi ke produk jadi.

BUSINESS TO BUSINESS (B2B)

Business To Business (B2B) adalah model e-commerce dimana pelaku bisnisnya adalah perusahaan, proses transaksi yang terjadi melibatkan antara satu perusahaan dengan perusahaan lainnya.

Gambar IV.5. Tampilan *Form* Pemesanan

6. Tampilan *Form* Laporan Pemesanan

Tampilan *Form* Laporan Pemesanan disajikan untuk menampilkan data Pembayaran yang tersedia, tampilan *form* Laporan Pemesanan dapat dilihat pada gambar IV.6.



Gambar IV.6. Tampilan *Form* Laporan Pemesanan

7. Tampilan *Form* Pembayaran

Tampilan *Form* Pembayaran disajikan untuk menampilkan data Pembayaran yang tersedia, tampilan *form* Pembayaran dapat dilihat pada gambar IV.7.

The image shows a web application interface for 'PEMBAYARAN' (Payment). The header includes the company logo and name 'CV. LESTARI INTI MAKMUR' and navigation links: HOME, BAHAN BAKU, MITRA, PEMESANAN, PEMBAYARAN, and EXIT. The main section is titled 'PEMBAYARAN' and contains a table with the following columns: Konsumen, Status Admin, Status Pembeli, Tanggal, and AKSI. Below the table, there are two sections: 'BAHAN BAKU' (Raw Materials) and 'BUSINESS TO BUSINESS (B2B)'. The 'BAHAN BAKU' section describes raw materials as materials that become part of the finished product and can be identified as finished products. The 'BUSINESS TO BUSINESS (B2B)' section describes B2B as an e-commerce model where the business partner is a company, and the transaction process involves one company and another company. Both sections include a logo.

Gambar IV.7. Tampilan *Form* Pembayaran

IV.1.2. Tampilan Hasil Bagian Client

1. Tampilan *Activity Login*

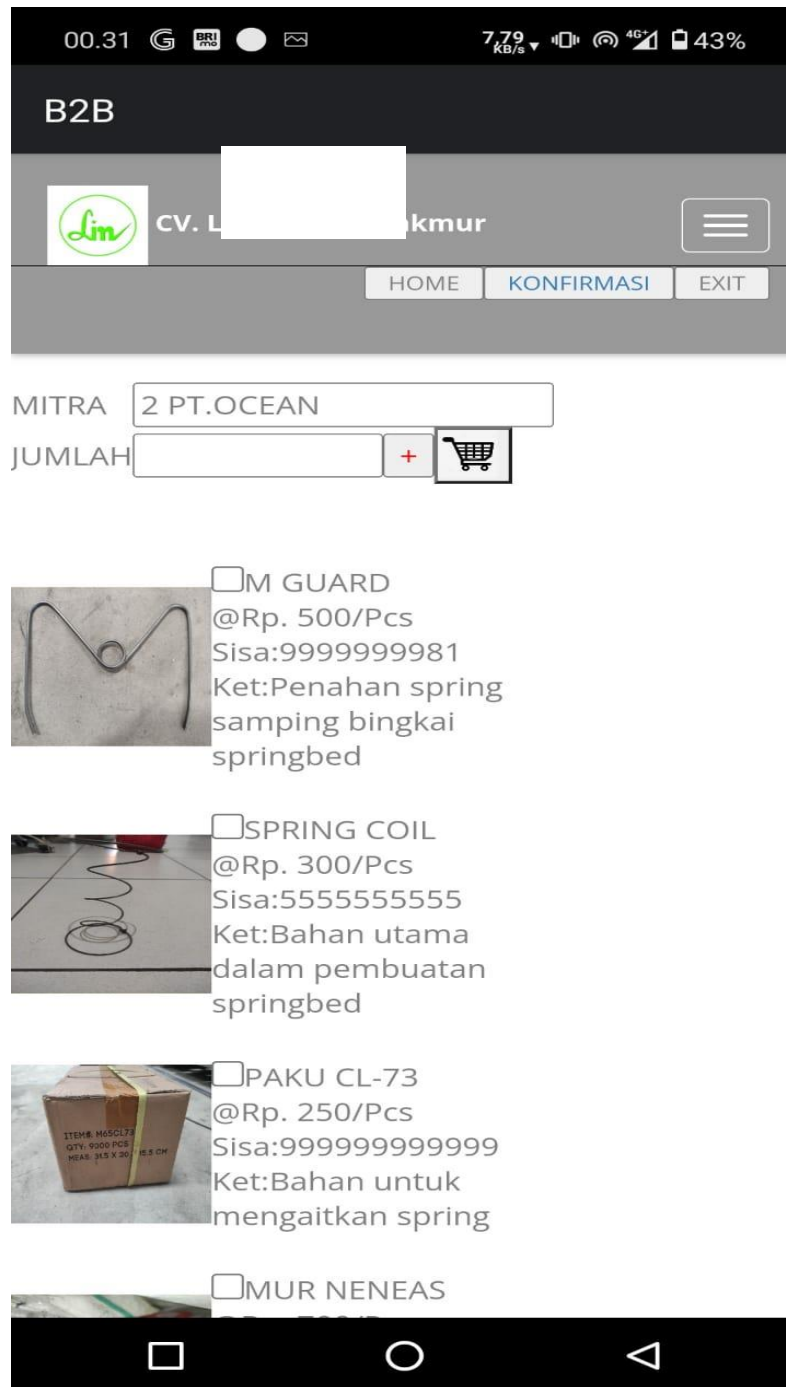
Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan *Activity Login* dapat dilihat pada gambar IV.8.



Gambar IV.8. Tampilan *Activity Login*

2. Tampilan *Activity Menu*

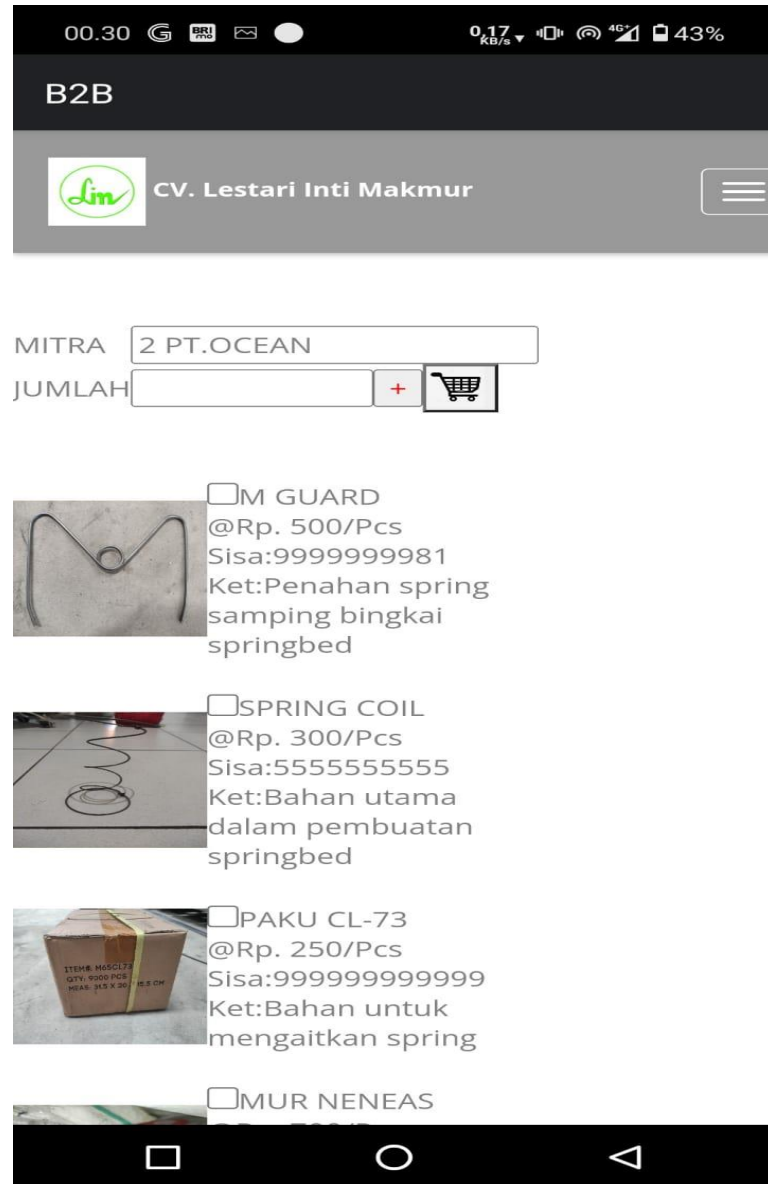
Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan *Activity Menu* dapat dilihat pada gambar IV.9.



Gambar IV.9. Tampilan Activity Menu

3. Tampilan Activity Bahan Baku

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan *Activity* Bahan Baku dapat dilihat pada gambar IV.10.



Gambar IV.10. Tampilan Activity Bahan Baku

4. Tampilan Activity Pemesanan

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan *Activity* Pemesanan dapat dilihat pada gambar IV.11.



Gambar IV.11. Tampilan Activity Pemesanan

5. Tampilan Activity Pembayaran

Tampilan yang disajikan oleh sistem untuk menampilkan *Activity* Pembayaran dapat dilihat pada gambar IV.13.



Gambar IV.13. Tampilan Activity Pembayaran

IV.2. Pembahasan

Berikut ini adalah spesifikasi dari perangkat keras dan perangkat lunak dalam pembuatan Aplikasi Sistem Penjualan Bahan baku furniture Dengan Menggunakan Model *Business to Business* (B to B) Pada CV. Lestari Inti Makmur Berbasis *Web* Dan *Android*:

1. Perangkat keras yaitu satu unit laptop atau PC dengan spesifikasi sebagai berikut:

- a. Processor Minimal Core 2 duo
 - b. RAM minimal 2 Gb
 - c. Hardisk minimal 80 Gb
2. Perangkat Lunak dengan spesifikasi sebagai berikut:
- a. Sistem Operasi Windows
 - b. Notepad++
 - c. Xampp/Appserv
 - d. Emulator *Android*

IV.2.1 Uji Coba Program

Uji coba terhadap sistem bertujuan untuk memastikan bahwa sistem sudah berada pada kondisi siap pakai. Instrumen yang digunakan untuk melakukan pengujian ini yaitu dengan menggunakan *Blackbox Testing*:

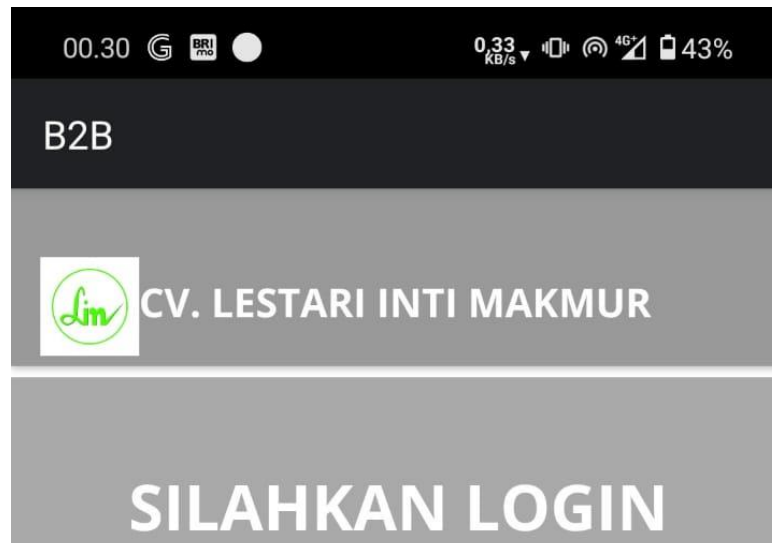
Tabel. IV.1. Blackbox Testing Form Login

No.	Form Login	Keterangan	Hasil
1.	Isi Sandi Dan Klik Tombol Submit	Jika sandi benar, maka sistem akan menampilkan form menu utama. Jika sandi salah, maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan	Valid

Tabel. IV.2. Blackbox Testing Form Menu

No.	Form Menu	Keterangan	Hasil
1.	Klik Tombol Home	Sistem akan menampilkan <i>form</i> menu	Valid
2.	Klik Tombol Bahan Baku	Sistem akan menampilkan <i>form</i> Bahan Baku	Valid

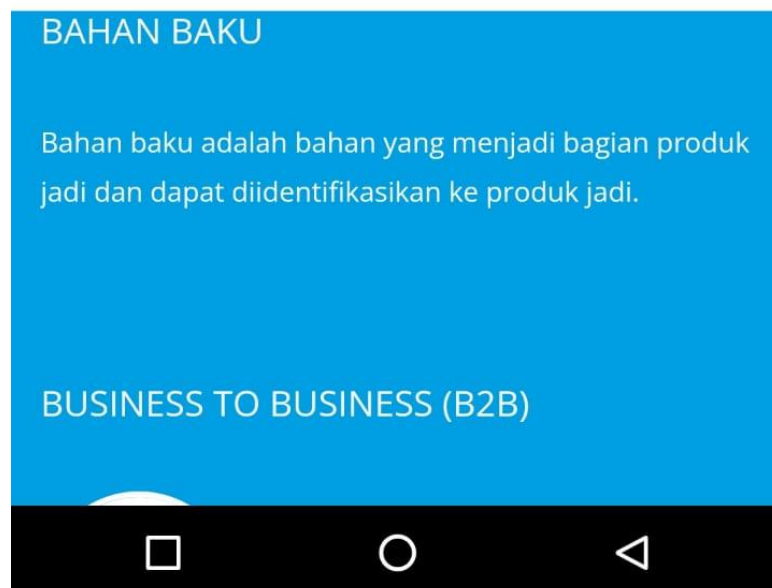
3.	Klik Tombol Mitra	Sistem akan menampilkan <i>form</i> Pelanggan	Valid
4.	Klik Tombol Pemesanan	Sistem akan menampilkan <i>form</i> Pemesanan	Valid
5.	Klik Tombol Pembayaran	Sistem akan menampilkan <i>form</i> Pembayaran	Valid
6.	Klik Tombol Keluar	Sistem akan menampilkan <i>form</i> Login	Valid



Silahkan Login :

Email

Password



Tabel. IV.3. *Blackbox Testing Form* Bahan Baku

No.	Form Bahan Baku	Keterangan	Hasil
1.	Klik Tombol <i>Choose File</i>	Sistem akan menampilkan jendela pemilihan <i>file</i>	Valid
2.	Klik Tombol Simpan	Sistem akan menyimpan seluruh isi <i>text</i> ke dalam <i>database</i>	Valid
3.	Klik Tombol Ubah	Sistem akan merubah isi <i>database</i> sesuai dengan kode pencarian	Valid
4.	Klik Tombol Hapus	Sistem akan menghapus isi <i>database</i> sesuai dengan kode pencarian	Valid
5.	Klik Tombol Ubah Gambar	Sistem akan merubah data gambar di dalam <i>database</i> sesuai dengan kode pencarian	Valid

Tabel. IV.4. Blackbox Testing Form Mitra

No.	Form Mitra	Keterangan	Hasil
1.	Klik Tombol Simpan	Sistem akan menyimpan seluruh isi <i>text</i> ke dalam <i>database</i>	Valid
2.	Klik Tombol Ubah	Sistem akan merubah isi <i>database</i> sesuai dengan kode pencarian	Valid
3.	Klik Tombol Hapus	Sistem akan menghapus isi <i>database</i> sesuai dengan kode pencarian	Valid

Tabel. IV.5. Blackbox Testing Form Pemesanan

No.	Form Pemesanan	Keterangan	Hasil
-----	----------------	------------	-------

1.	Klik Tombol Simpan	Sistem akan menyimpan seluruh isi <i>text</i> ke dalam <i>database</i>	Valid
2.	Klik Tombol Ubah	Sistem akan merubah isi <i>database</i> sesuai dengan kode pencarian	Valid
3.	Klik Tombol Hapus	Sistem akan menghapus isi <i>database</i> sesuai dengan kode pencarian	Valid

Tabel. IV.6. Blackbox Testing Activity Login

No.	Form Login	Keterangan	Hasil
1.	Isi Email dan Password Dan Klik Tombol Submit	Jika sandi benar, maka sistem akan menampilkan activity menu utama. Jika sandi salah, maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan	Valid

Tabel. IV.7. Blackbox Testing Activity Menu

No.	Activity Menu	Keterangan	Hasil
1.	Klik Tombol Home	Sistem akan menampilkan <i>activity</i> Bahan Baku	Valid
2.	Klik Tombol Daftar	Sistem akan menampilkan <i>activity</i> Daftar	Valid
3.	Klik Tombol Konfirmasi	Sistem akan menampilkan <i>activity</i> Pemesanan	Valid

Tabel. IV.8. Blackbox Testing Activity Bahan Baku

No.	Activity Bahan Baku	Keterangan	Hasil
1.	Pilih Pemesanan Dan Klik	Sistem akan menampilkan <i>activity</i>	Valid

	Keranjang	Pemesanan	
--	-----------	-----------	--

Tabel. IV.9. Blackbox Testing Activity Daftar

No.	Activity Daftar	Keterangan	Hasil
1.	Klik Tombol Submit	Sistem akan mengirim data Pendaftaran ke Admin	Valid

Tabel. IV.10. Blackbox Testing Activity Pemesanan

No.	Activity Pemesanan	Keterangan	Hasil
1.	Klik Tombol Submit	Sistem akan mengirim data Pemesanan ke Admin	Valid

Tabel. IV.11. Blackbox Testing Activity Konfirmasi

No.	Activity Konfirmasi	Keterangan	Hasil
1.	Klik Tombol Cari	Sistem akan menampilkan status pembayaran	Valid
2.	Klik Tombol Submit	Sistem akan mengirim data konfirmasi pembayaran ke Admin	Valid

IV.2.2 Hasil Uji Coba

Setelah melakukan uji coba terhadap sistem, maka dapat disimpulkan hasil yang didapatkan yaitu:

1. Sistem dapat berjalan dengan baik.
2. Metode yang diterapkan dalam sistem berjalan dengan baikn.
3. Koneksi antar data berjalan dengan baik.
4. Aplikasi mudah untuk digunakan.

IV.3. Kelebihan dan Kekurangan Sistem

Setiap sistem memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan sistem yang telah dibuat.

IV.3.1. Kelebihan Sistem

Adapun kelebihan sistem yang telah dibuat diantaranya yaitu:

1. Mudah dalam melakukan Penjualan.
2. Pemesanan dapat dilakukan kapan saja.
3. Dapat menyajikan informasi dengan cepat.

IV.3.2. Kekurangan Sistem

Adapun kekurangan sistem yang telah dibuat diantaranya yaitu:

1. Pada bagian Admin tidak menggunakan pemrograman *visual*.
2. Aplikasi tidak memiliki petunjuk penggunaan.
3. Aplikasi tidak diterapkan secara *online*.