

BAB IV

HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN

4.1 Analisa prancangan sistem

Analisa merupakan tahapan awal dalam pengembangan sistem yang berfokus pada pemahaman masalah dan kebutuhan pengguna. Dalam tahap ini, dilakukan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, atau studi dokumen untuk mengidentifikasi masalah yang ada dan merumuskan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh sistem baru. Perancangan sistem bertujuan untuk memastikan bahwa solusi yang dikembangkan tidak hanya memenuhi kebutuhan teknis tetapi juga mendukung pengguna dalam pengambilan Keputusan, (Hartono 2005). sistem informasi merupakan rangkaian elemen yang saling berhubungan untuk mengelola data menjadi informasi yang berguna bagi penggunanya (kadir abdul 2015), Tujuan dari pengembangan sistem ini adalah untuk menciptakan sistem informasi yang baru dan mampu mengatasi berbagai tantangan yang muncul dalam suatu organisasi, serta menawarkan suatu pengetahuan tentang suatu bentuk. (Indyah Hartami Santi, 2020). Analisis perancangan sistem ini harus didasarkan pada hasil analisis sistem yang sedang berjalan. Tulisan ini mengusulkan solusi terhadap permasalahan yang ada, yaitu Rancang Bangun Aplikasi Inventory Barang Berbasis WEB Dengan Metodologi Waterfall Pada Usaha Mebel d2d dadan production, sistem ini berisi informasi pembelian barang dan inventory data bahan baku yang tercatat ke dalam satu sistem agar mendapatkan keakuratan data dan informasi yang ada dalam bentuk laporan penjualan, aporan data bahan baku.

4.2 Perancangan Diagram Sistem Usulan

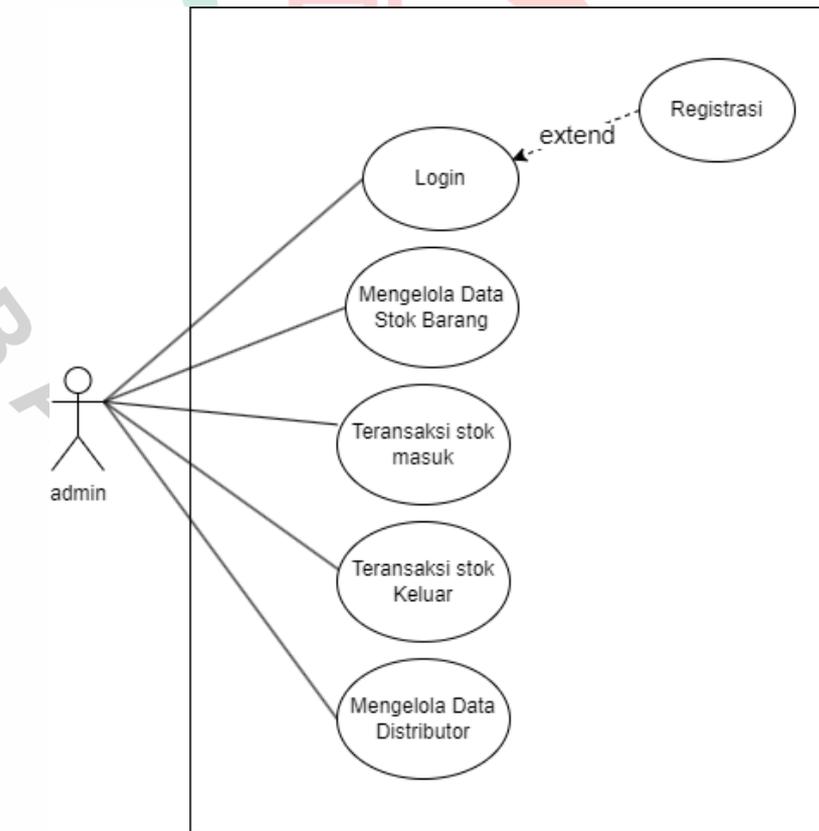
Sistem usulan merupakan bagian penting dalam membangun sistem yang diusulkan dengan menggunakan pendekatan Object-Oriented Analysis and Design (OOAD) dan teknologi Unified Modeling Language (UML), kerana diagram ini menggambarkan komponen dan hubungannya. Berikut merupakan beberapa diagram sistem yang digunakan dalam pendekatan:

Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, dan Class Diagram

4.3 Requirement Analyst

4.3.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan diagram yang di gunakan didalam perancangan sistem bertujuan menggambarkan keterkaitan aktor, pengguna, ataupun sistem, dalam perancangan sistem informasi stok pembelian barang, dan informasi berbasis WEB pada usaha d2d dadan production, pada sistem ini penggunanya yaitu pemilik usaha d2d dadan production, dibawah ini merupakan gambar dari *Use Case* diagram perancangan sistem gambar dibawah ini merupakan Gambaran interaksi.



Gambar 4.1 Use Case Diagram

Pada **Gambar 4.1** admin dapat mengakses apa aja

4.3.2 Spesifikasi Use Case

1. Spesifikasi Use Case login

Tabel 4.1 spesifikasi Use Case login

Use Case	Login	
Actor	Admin	
Pre Conditions	menampilkan form login berupa input Username dan password	
Post Conditions	user dapat melakukan akses kepada sistem	
Success Scenario	Actor	System
	1. User memasukan Username dan Password dalam form login	
		2. memeriksa dacosong pada Username dan password
		3. Melakukan validasi data login (Username dan Password) terhadap data user yang terdapat pada table_user.
		4. Jika data user yang di input sesuai dengan database, menampilkan notifikasi data berhasil di input.
	5. User berhasil login dan mengakses aplikasi dengan klik buton "Yes".	
		6. Mengalihkan halaman otomatis kedalam halaman dashboard.
Alternative Flows	Jika data user yang diinput tidak sesuai, tidak dapat mengakses halaman dashboard	

2. Spesifikasi Use case registrasi

Pada table di bawah menjelaskan alur proses dari Use Case registrasi.

Tabel 4.2 Spesifikasi Use Case Registrasi

Use Case	Registrasi	
Actor	Admin	
Pre Conditions	menampilkan form registrasi berupa input nama, Username dan password	
Post Conditions	user dapat melakukan akses kepada sistem	
Success Scenario	Actor	System
	1. User melakukan pendaftaran dengan memasukan nama, user name, password, ferifikasi password.	
		2. sistem menerima data yang di kirim oleh admin
		3. sistem akan melakukan pengecekan apakah ada kesamaan antara username di data base dan username yang di input, jika sama akan di tolak, jika beda akan di terima.
		4. Jika data user yang di input sesuai dengan database, menampilkan notifikasi data berhasil di input.
	5. User berhasil login dan mengakses aplikasi dengan klik button "Yes".	

	6. Mengalihkan halaman otomatis kedalam halaman dashboard.
Alternative Flows	Jika data user yang diinput tidak sesuai, tidak dapat melakukan login

3. Spesifikasi UseCase Data Stok Barang

Tabel 4.3 spesifikasi UseCase Data Persediaan

Use Case	Data Stok Barang	
Actor	Admin	
Pre Conditions	Menampilkan Data Barang	
Post Conditions	Admin dapat melakukan akses kepada sistem	
Success Scenario	Actor	System
	1. Setelah login user akan masuk ke bagian dashboard.	
		2. Setelah user masuk sistem akan menampilkan tabel yang berisi Kode Barang, Nama Barang, Stok Barang, Harga Barang,
	3. User dapat melakukan memantau data barang, dan dapat melakukan tambah data barang baru,	
		4. Sistem akan menampilkan tabel tambah data.
	5. user melakukan input tambah data.	

		6. sistem akan menerima data barang, dan akan menampilkan ke dalam tabel barang baru.
Alternative Flows	Jika data user yang diinput tidak sesuai, tidak dapat mengakses halaman dashboard	

4. Spesifikasi UseCase Transaksi Databarang Stok Masuk

Tabel 4.4 spesifikasi UseCase Transaksi Databarang Stok Masuk

Use Case	Transaksi Databarang Stok Masuk	
Actor	Admin	
Pre Conditions	Menampilkan Data Stok Barang Masuk	
Post Conditions	Admin dapat melakukan akses kepada sistem	
Success Scenario	Actor	System
	1. Admin dapat melakukan stok barang masuk, dengan cara klik Tambah Data barang.	
		2. Sitem akan menampilkan tambah data barang.
	3. admin dapat menambah data yang sudah ada di dalam data stok barang, dengan menggunakan kode barang sebagai kesamaan data,	
		4. sistem akan menerima data barang stok masuk. Dan memastikan apa data stok barang sama dengan data yang sudah di daftarkan. Dan sistem akan menambah jumlah stok dan harga yang ada pada table data barang,

	5, user akan menerima data yang sudah di input ke dalam table.
Alternative Flows	Jika data user yang diinput tidak sesuai, tidak dapat mengakses halaman dashboard

5. Spesifikasi UseCase Transaksi Databarang Stok keluar

Tabel 4.4 spesifikasi UseCase Transaksi Databarang Stok keluar

Use Case	Transaksi Databarang Stok keluar	
Actor	Admin	
Pre Conditions	Menampilkan Data Stok Barang Keluar	
Post Conditions	Admin dapat melakukan akses kepada sistem	
Success Scenario	Actor	System
	1. Admin dapat melakukan stok barang keluar, dengan cara klik pada navigasi transaksi stok keluar	
		2. Sitem akan menampilkan Data Barang Keluar.
	3. admin akan mengambil data yang di butuhkan.	
		4. sistem akan menerima data barang stok keluar, dan akan mengurangi stok barang dan total harga barang.
	5, user akan menerima data table barang mana saja yang sudah di ambil.	
Alternative Flows	Jika data user yang diinput tidak sesuai, tidak dapat mengakses halaman dashboard	

6. Spesifikasi Use Case Data Distributor

Tabel 4.6 Spesifikasi UseCase Data Distributor

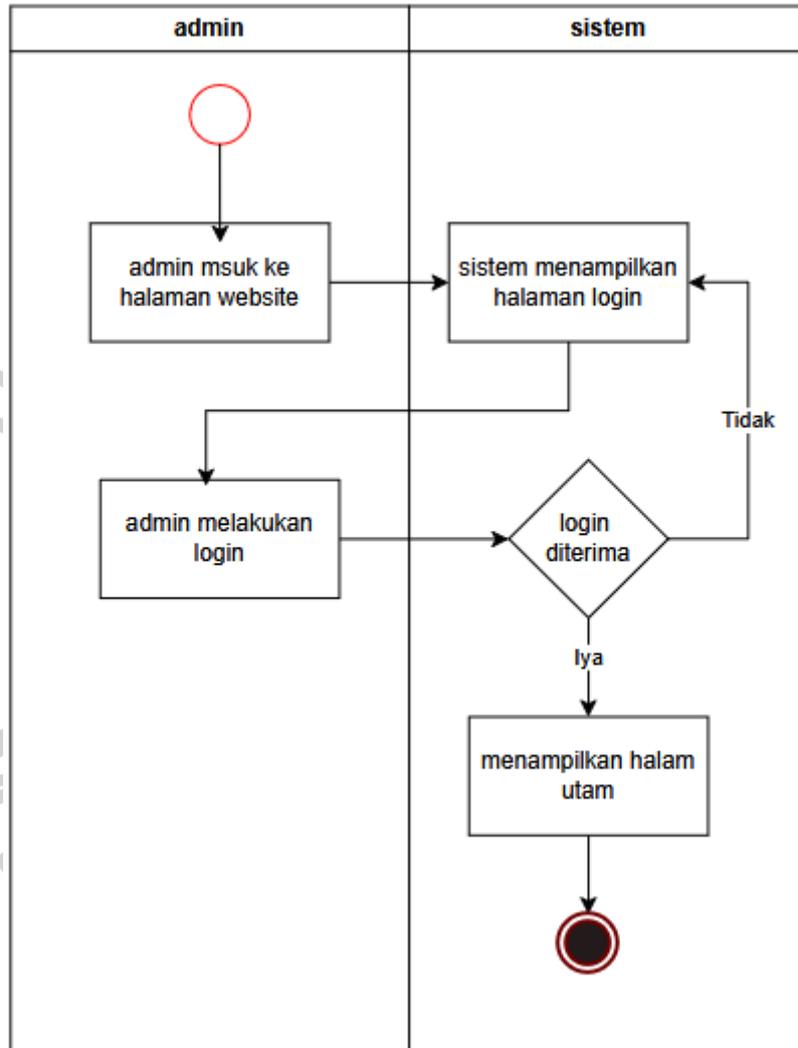
Use Case	Data Distributor	
Actor	admin	
PreConditions	Menampilkan Distributor	
Post Conditions	user dapat melakukan akses kepada sistem	
Success Scenario	Actor	System
	1. setelah login user akan masuk ke bagian dashboard admin dapat mengakses bagian data distributor.	
		2. di dalam data distributor user sistem akan menampilkan nama, alamat, nomor telepon.
	3. jika user ingin menambah data barang,	
		4. sistem akan menampilkan tabel baru untuk user melakukan tambah data.
	5. User mengisi data dan klik tambah data.	
		6. sistem akan menerima data dan menyimpan data ke dalam data base.
	7. jika user ingin update atau delet data	

	8. jika user akan melakukan updet, sistem akan menampilkan tabel updet, dan jika user ingin mendelet data sistem akan langung menerima perintah dan langus melakukan delet data.
Alternative Flows	Jika data user yang diinput tidak sesuai, tidak dapat mengakses halaman dashboard

4.4 Activity Diagram

Activity Diagram adalah bagian penting dari UML yang menggambarkan aspek dinamis dari sistem. Logika prosedural, proses bisnis, dan aliran kerja suatu bisnis dapat dengan mudah dideskripsikan dalam activity diagram. Tujuan dari activity diagram adalah untuk menangkap tingkah laku dinamis dari sistem dengan cara menunjukkan aliran pesan dari satu aktivitas ke aktivitas lain, Grafik di bawah ini menggambarkan Activity Diagram untuk menangani data barang. Gambar di bawah ini menggambarkan aliran aktor yang disebabkan oleh generalisasi pemilik dan pekerja saat menangani data bahan baku.

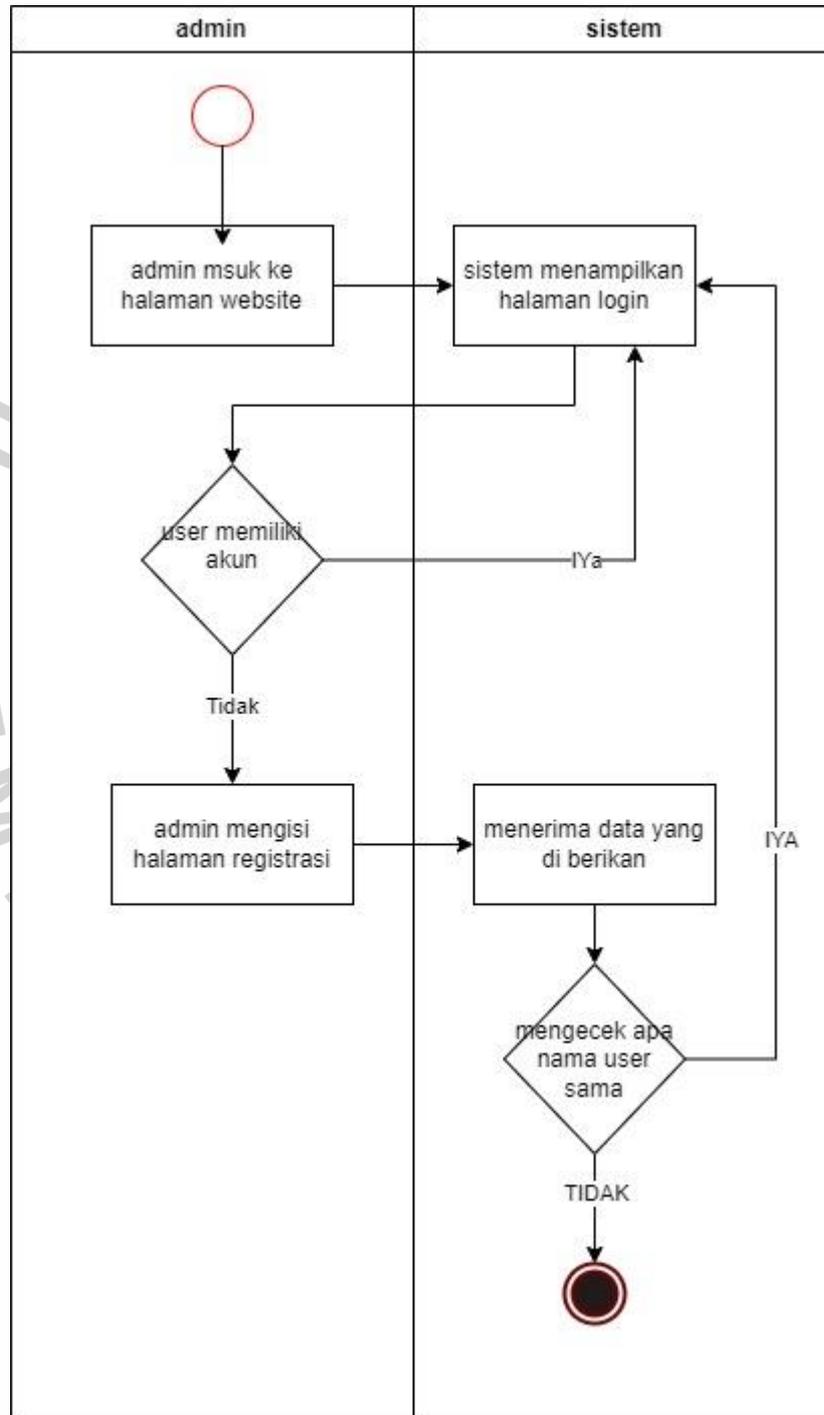
1. Activity Diagram login



Gambar 4.4 activity diagram login

Pad **Gamar 4.4** activity diagram di atas menjelaskan alur proses diagram login.

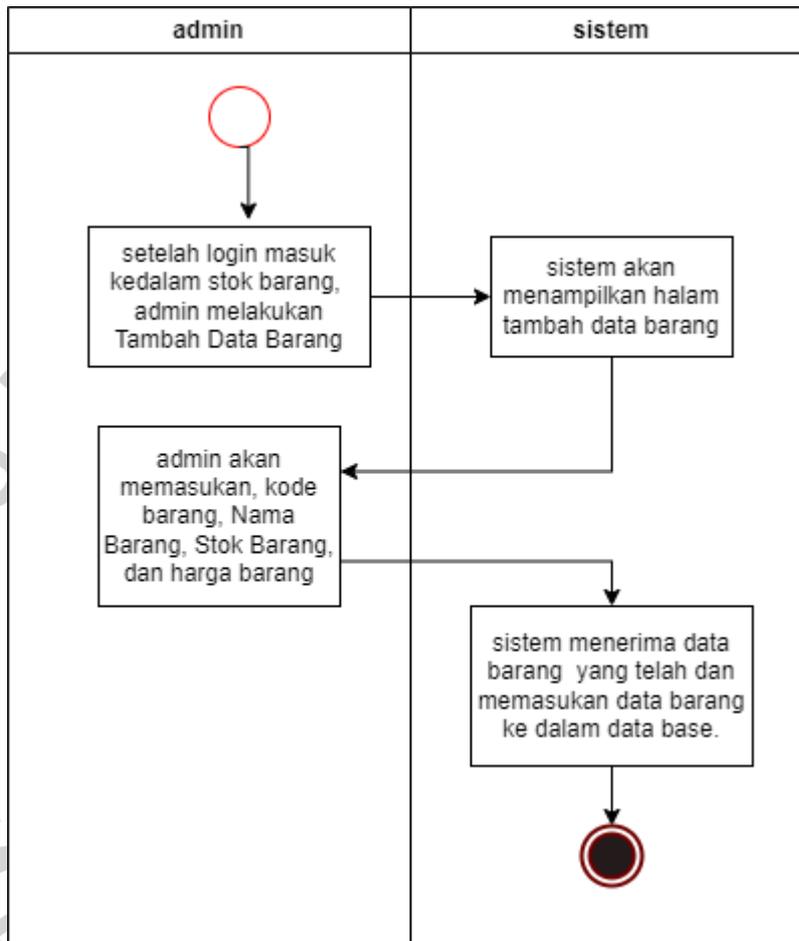
2. Activity Diagram registrasi



Gambar 4.5 activity diagram registrasi

Pad **Gamar 4.5** activity diagram di atas menjelaskan alur proses diagram registrasi.

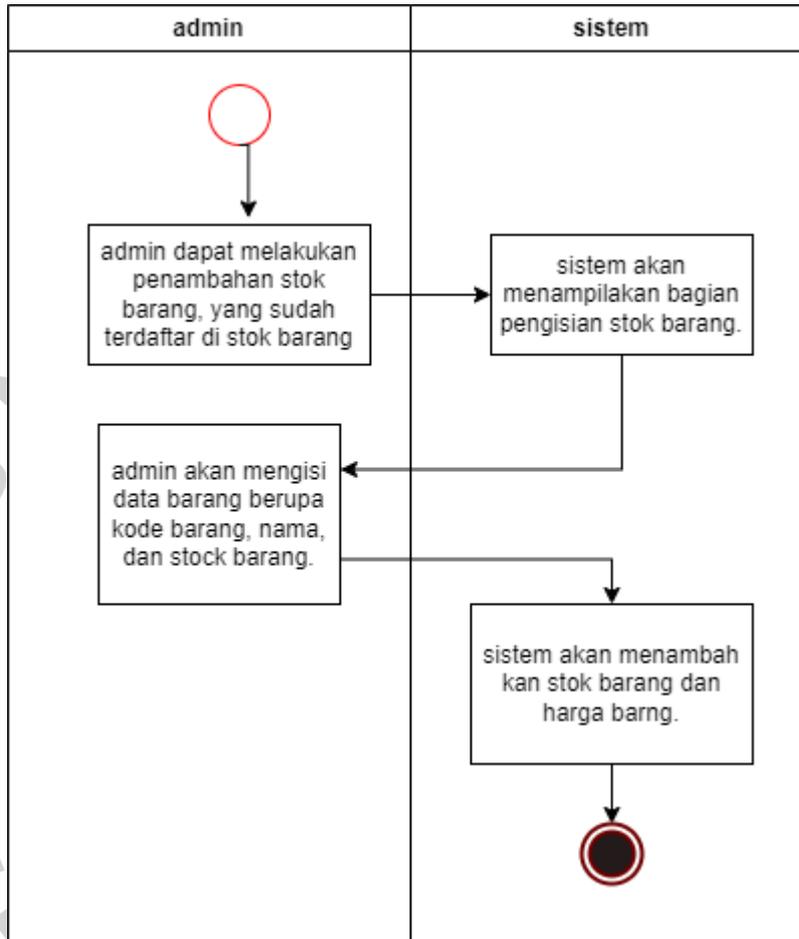
3. Activity Diagram Data Stok Barang



Gambar 4.6 Activity Diagram Data Stok Barang

Pada **Gambar 4.6** activity diagram di atas menjelaskan alur proses diagram input data utam stok barang.

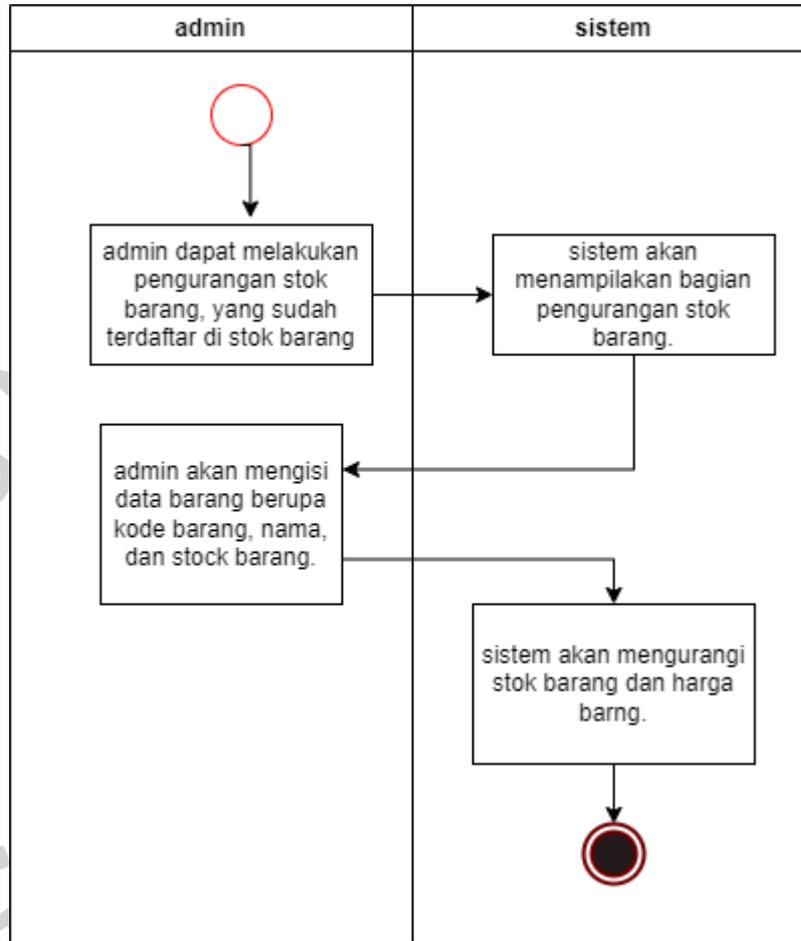
4. Activity Diagram data transaksi Stok Barang Masuk



Gambar 4.7 Ativity Diagram Data Stok Barang Masuk

Pada **Gamar 4.7** activity diagram di atas menjelaskan alur proses diagram tambah Stok data Barang masuk

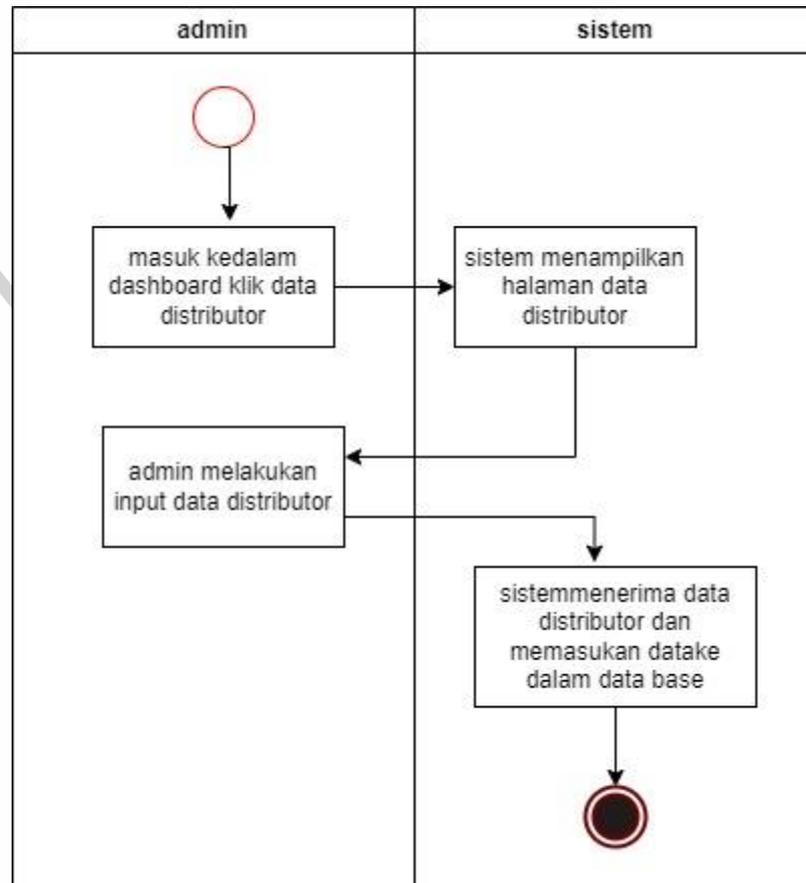
5. Activity Diagram data transaksi Stok Barang keluar



Gambar 4.8 Activity Diagram Data Stok Barang keluar

Pada **Gambar 4.8** activity diagram di atas menjelaskan alur proses diagram data stok barang keluar

6. Activity Diagram data distributor

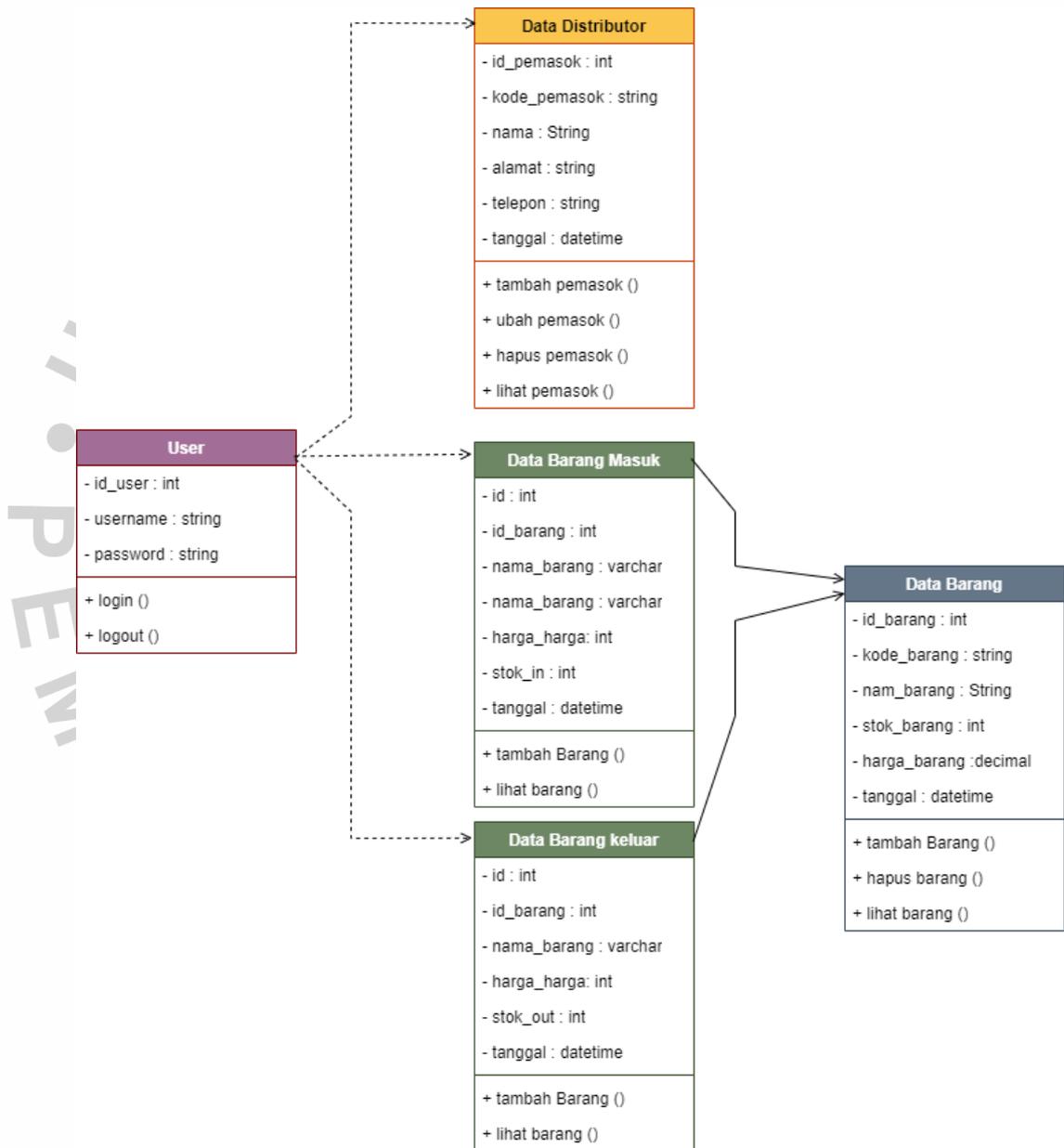


Gambar 4.9 activity diagram distributor

Pada **Gambar 4.9** activity diagram di atas menjelaskan alur proses diagram input data barang.

4.4.1 Class Diagram

Class diagram adalah sebuah diagram dalam Unified Modeling Language (UML) yang digunakan untuk merepresentasikan struktur statis dari sebuah sistem berorientasi objek. Diagram ini menggambarkan kelas-kelas dalam sistem beserta atribut, metode, dan hubungan antar kelas, Ini sering digunakan sebagai langkah awal dalam proses pengembangan perangkat lunak untuk menetapkan kerangka dasar sistem sebelum melangkah ke tahap implementasi. dibawah ini merupakan **Gambar 4.10** yang mendeskripsikan Class Diagram dari sistem yang akan dibangun.



Gambar 4.10 Class diagram

4.4.2 Spesifikasi Class Diagram

Spesifikasi Diagram Kelas merupakan dokument yang menjelaskan bagian serta koneksi yang ditemukan didalam diagram kelas sistem. Ini menjelaskan kelas-kelas secara mendalam, termasuk properti, metode, dan koneksinya. Detail-detail ini membantu tim

pengembangan dan pemangku kepentingan memahami bentuk statis sistem yang ditunjukkan pada diagram kelas. Table id yang diperoleh, yang berfungsi

Tabel 4.5 Spesifikasi Class Diagram Tabel user

Field Name	Data Type	Size	Descripton
Id_user	int	11	Primary Key (Auto Increment)
username	varchar	100	Username
password	varchar	255	Password

Pada **Tabel 4.5** di atas menjelaskan struktur tabel user dalam database, terdiri dari kolom Id_user (int, ukuran 11) sebagai Primary Key auto-increment untuk identifikasi unik pengguna, Nama (varchar, ukuran 50) untuk menyimpan nama pengguna, username (varchar, ukuran 100) untuk menyimpan nama pengguna unik saat login, dan password (varchar, ukuran 255) untuk menyimpan kata sandi dalam bentuk hash demi keamanan. Struktur ini dirancang untuk mendukung pengelolaan data pengguna secara efisien dan aman.

Tabel 4.6 Spesifikasi Class Diagram Tabel data_barang

Field Name	Data Type	Size	Descripton
Id_barang	Int	11	Primary Key (Auto Increment)
Nama_barang	varchar	200	Nama barang
Stok_barang	int	11	Jumlah stok barang
Harga_barang	int	20	Harga barang
tanggal	datetime	–	current_timestamp

Pada **Tabel 4.6** di atas menjelaskan struktur tabel data_barang dalam database, terdiri dari kolom Id_barang (int, ukuran 11) sebagai Primary

Key auto-increment untuk identifikasi unik barang, Nama_barang (varchar, ukuran 200) untuk menyimpan nama barang, Stok_barang (int, ukuran 11) untuk jumlah stok barang, Harga_barang (int, ukuran 20) untuk harga barang dengan presisi tiga angka desimal, dan tanggal (datetime) untuk menyimpan waktu pencatatan barang dengan default nilai current_timestamp. Struktur ini dirancang untuk mencatat data barang secara lengkap dan terorganisir

Tabel 4.7 Spesifikasi Class Diagram Tabel barang masuk

Field Name	Data Type	Size	Descripton
Id	Int	11	Primary Key (Auto Increment)
Id_barang	Int	11	trigger
Nama_barang	varchar	50	Nama barang
Stok_in	int	11	Jumlah stok barang
Harga	int	20	Harga barang
tanggal	datetime	–	current_timestamp

Pada **Tabel 4.7** menjelaskan alur poreses spesifikasi Tabel Data barang masuk, tabel ini bertugas untuk melakukan pengisian stock data barang

Tabel 4.8 Spesifikasi Class Diagram Tabel barang Keluar

Field Name	Data Type	Size	Descripton
Id	Int	11	Primary Key (Auto Increment)
Id_barang	Int	11	trigger
Nama_barang	varchar	50	Nama barang
Stok_out	int	11	Jumlah stok barang
Harga	int	20	Harga barang
tanggal	datetime	–	current_timestamp

Pada **Tabel 4.8** menjelaskan alur proses spesifikasi Tabel Data barang Keluar, tabel ini bertugas untuk melakukan pengeluaran stock data barang

Tabel 4.9 Spesifikasi Class Diagram Tabel distributor

Field Name	Data Type	Size	Descripton
Id_pemasok	Int	11	Primary Key (Auto Increment)
Nama_pemasok	varchar	100	Nama pemasok
Alamat	varchar	100	Alamat pemasok
Telepon	varchar	100	Nomor telepon pemasok
tanggal	datetime	_	current_timestamp

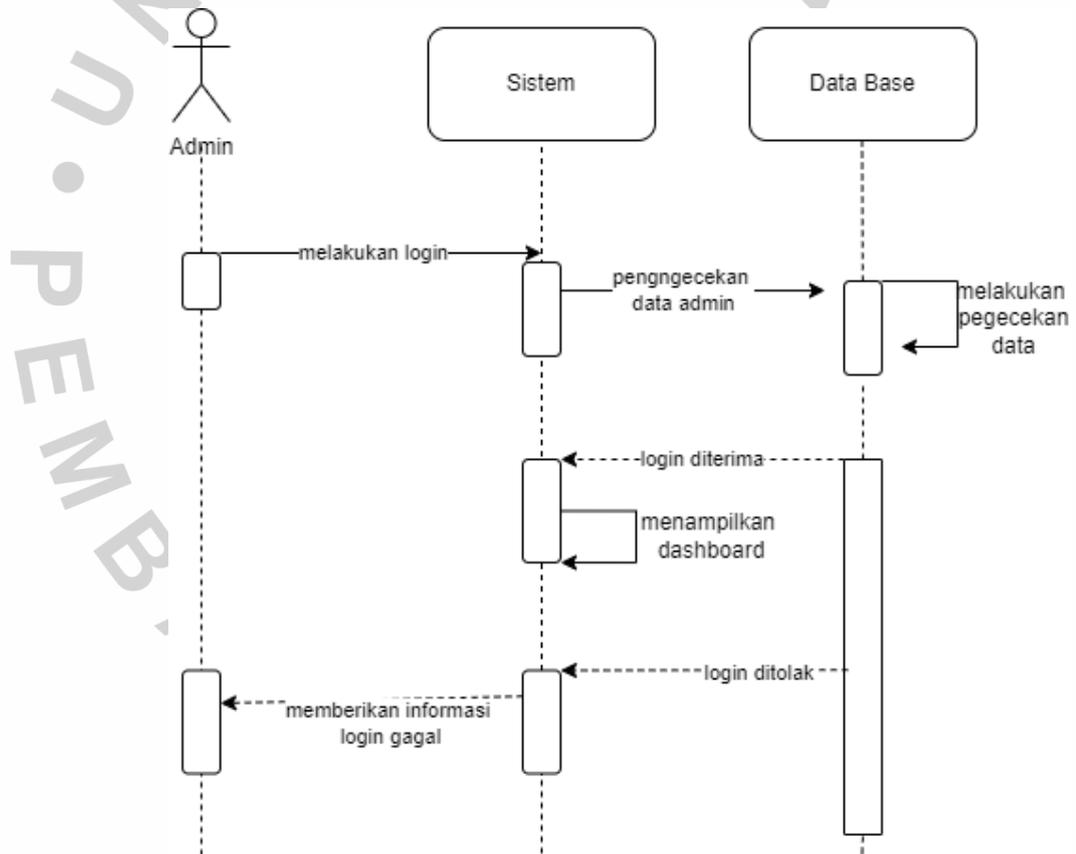
Pada **Tabel 4.9** di atas menjelaskan struktur tabel distributor dalam database, terdiri dari kolom Id_pemasok (int, ukuran 11) sebagai Primary Key auto-increment untuk identifikasi unik pemasok, Nama_pemasok (varchar, ukuran 100) untuk menyimpan nama pemasok, Alamat (varchar, ukuran 100) untuk alamat pemasok, Telepon (varchar, ukuran 100) untuk nomor telepon pemasok, dan tanggal (datetime) untuk mencatat waktu data dibuat dengan nilai default current_timestamp. Struktur ini memudahkan pengelolaan informasi pemasok secara terstruktur.

4.4.3 Sequence Diagram

Sequence diagram adalah jenis diagram dalam Unified Modeling Language (UML) yang menggambarkan interaksi antar objek dalam suatu sistem secara visual, diagram urutan Tindakan, komunikasi dan berinteraksi dalam situasi atau proses bisnis tertentu. Aspek utama dari sequence diagram adalah Objek dan pesan diteruskan di antara mereka, dan menambah, mengedit, dan menghapus subobjek yang membuat aliran alternatif yang berjalan secara terpisah dari diagram. Sequence diagram digunakan sepanjang fase analisis dan desain untuk

mewakili logika dan aliran kontrol dari suatu situasi atau proses, memungkinkan pengembang perangkat lunak untuk memahami bagaimana objek dalam suatu sistem berinteraksi, seperti urutan penyampaian pesan atau tanggapan yang diberikan akan membantu Anda memahami apa yang harus dilakukan.

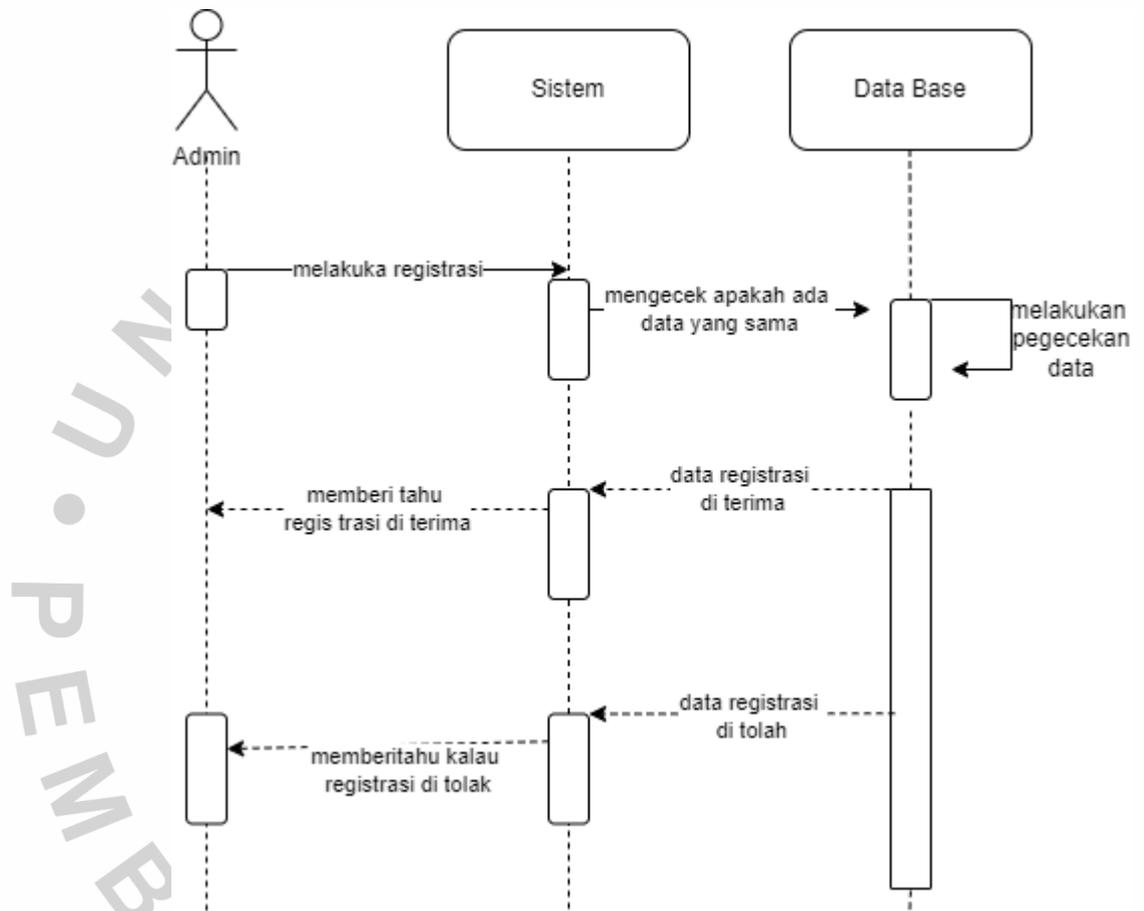
A). Kelola Data Login



Gambar 4.8 Sequence Diagram login

Pada gambar 4.8 sequence diagram login menjelaskan alur proses login

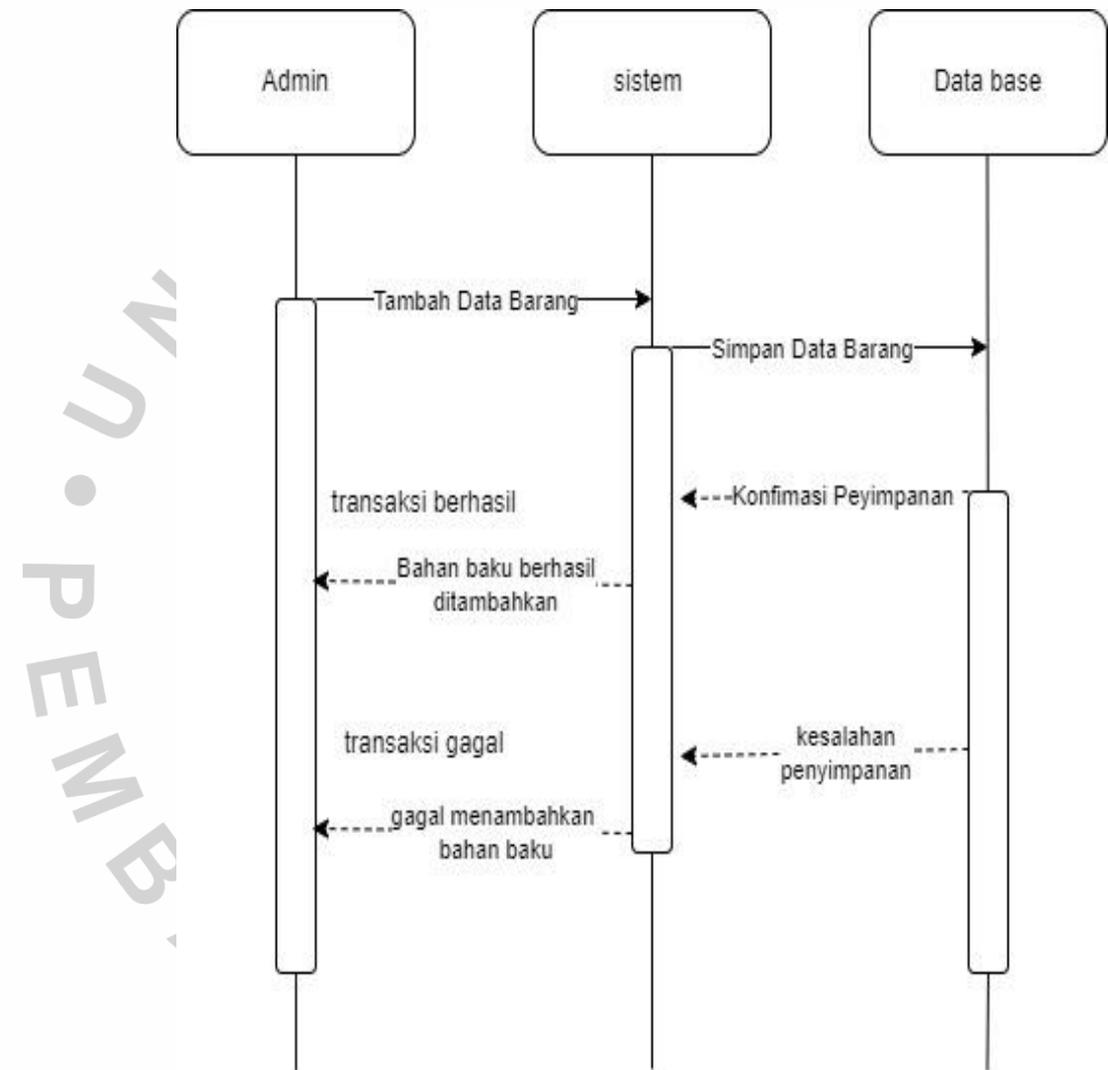
B). Kelola Data Registrasi



Gambar 4.9 Sequence Diagram registrasi

Pada gambar 4.9 sequence diagram registrasi menjelaskan alur proses registrasi

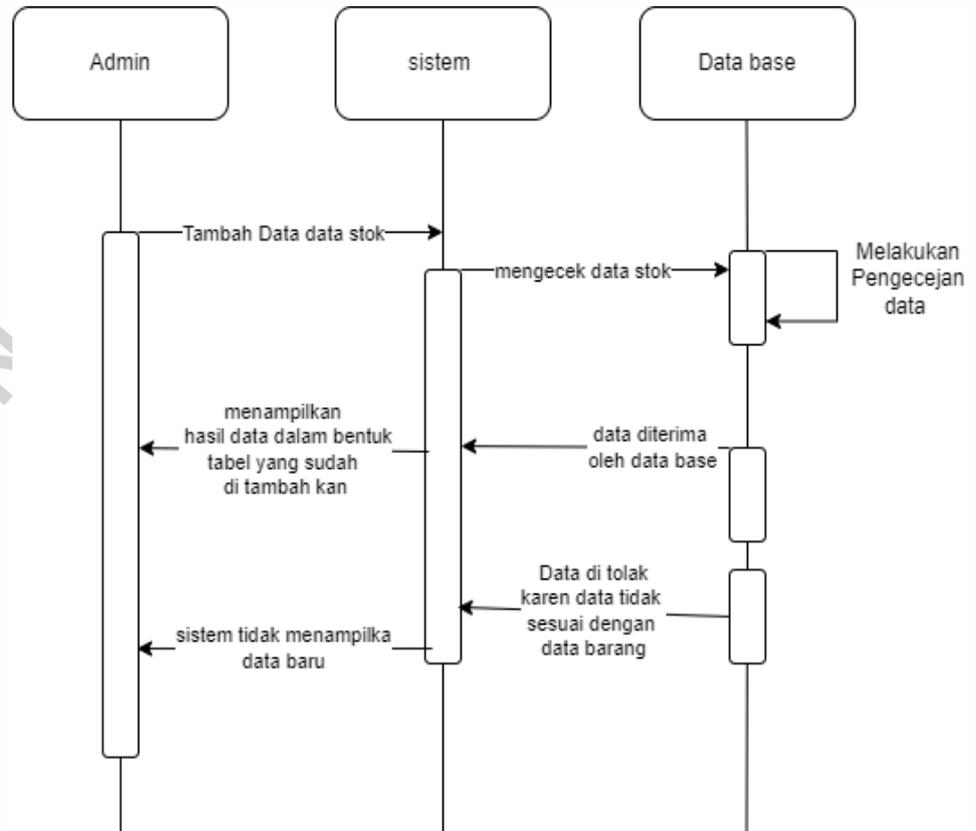
C). Kelola Data Stok Barang



Gambar 4.10 Sequence Diagram Data Barang

Pada gambar 4.9 sequence Diagram data barang menjelaskan alur proses data barang

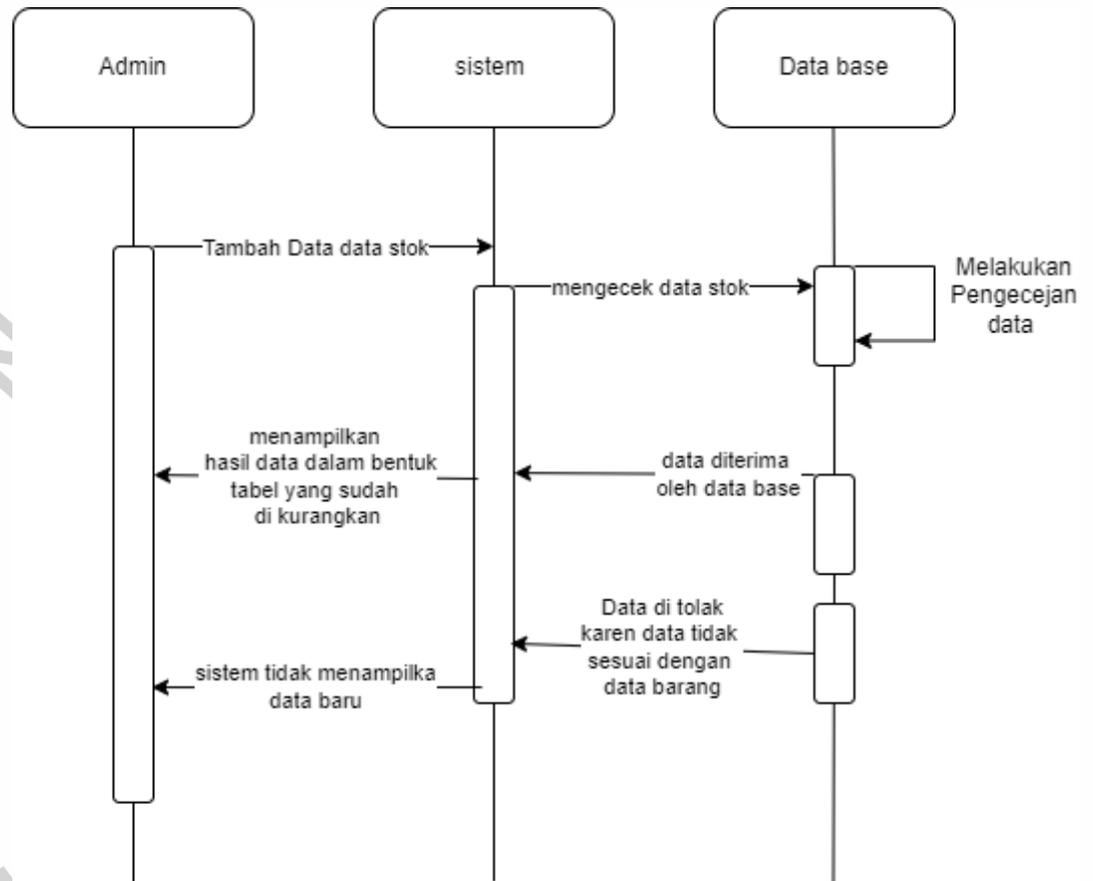
D). Transaksi Stok Masuk



Gambar 4.11 Sequence Diagram Data Barang Stok Masuk

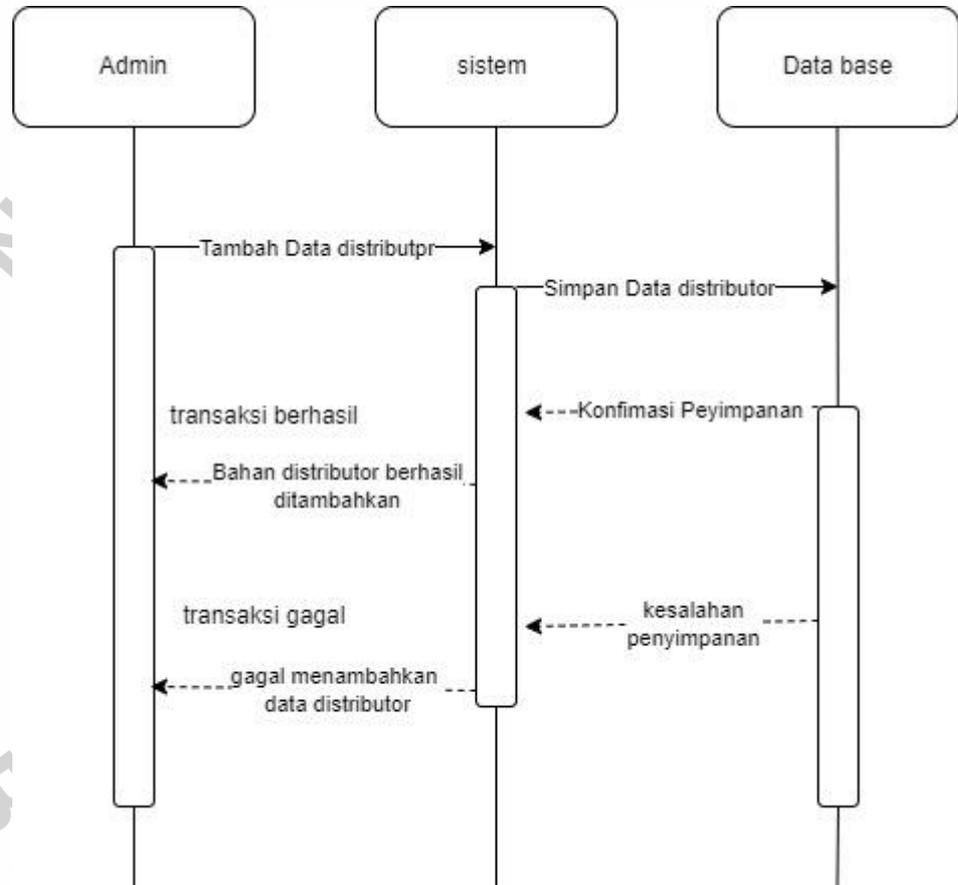
Pada **Gambar 4.11** sequence Diagram data barang menjelaskan alur Barang Stok Masuk

D). Transaksi Stok keluar



Gambar 4.12 Sequence Diagram Data Barang Stok Keluar
Pada **Gambar 4.12** sequence Diagram data barang menjelaskan alur
Barang Stok Keluar

F). Kelola Data Distributor



Gambar 4.13 Sequence Diagram distributor

Pada gambar 4.9 sequence Diagram data barang menjelaskan alur proses data barang

4.4.4 Perancangan Antar Muka Pengguna

Merancang dan menciptakan antarmuka yang fungsional, estetik, serta mudah digunakan untuk menjembatani pengguna dengan produk atau layanan disebut sebagai desain UI (User Interface). Fokus utamanya adalah menciptakan pengalaman pengguna yang nyaman sekaligus mendukung interaksi yang efisien dengan sistem. Dalam proses ini, penting untuk memperhatikan bagaimana elemen visual dan fungsi

diatur serta dimanfaatkan guna memenuhi tujuan yang telah ditetapkan.

1. UI Login

Pada **Gambar 4.14** dibawah ini merupakan tabel user yang digunakan untuk login, User membutuhkan Username dan Password.

Registrasi'. At the bottom center is a dark grey button with the text 'Login'. A footer bar at the very bottom contains the text 'D2D Dadan Production - Shaif Zaman Khan'." data-bbox="357 269 779 769"/>

Halaman login



Username:

Password :

Belum punya akun? [Registrasi](#)

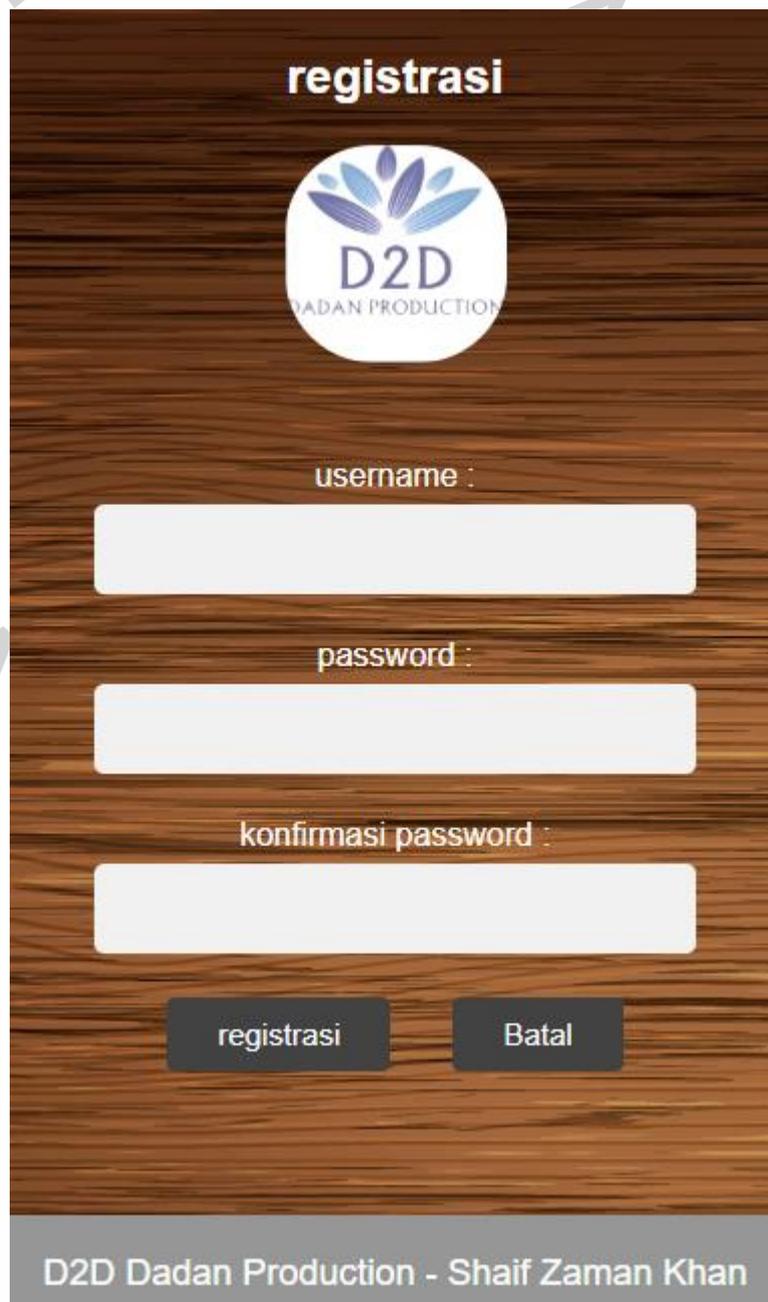
Login

D2D Dadan Production - Shaif Zaman Khan

Gambar 4.12 Login

2. UI Registrasi

Pada **Gambar 4.15** dibawah ini merupakan UI registrasi yang digunakan untuk login, User membutuhkan Nama, Username, Password, Konfirmasi password



The image shows a registration form with a dark wood-grain background. At the top, the word "registrasi" is written in white. Below it is a circular logo for "D2D DADAN PRODUCTION" featuring a stylized blue plant. The form contains three input fields: "username :", "password :", and "konfirmasi password :". At the bottom, there are two buttons: "registrasi" and "Batal". A footer at the very bottom reads "D2D Dadan Production - Shaif Zaman Khan".

Gambar 4.15 Registrasi

3. UI Data Barang

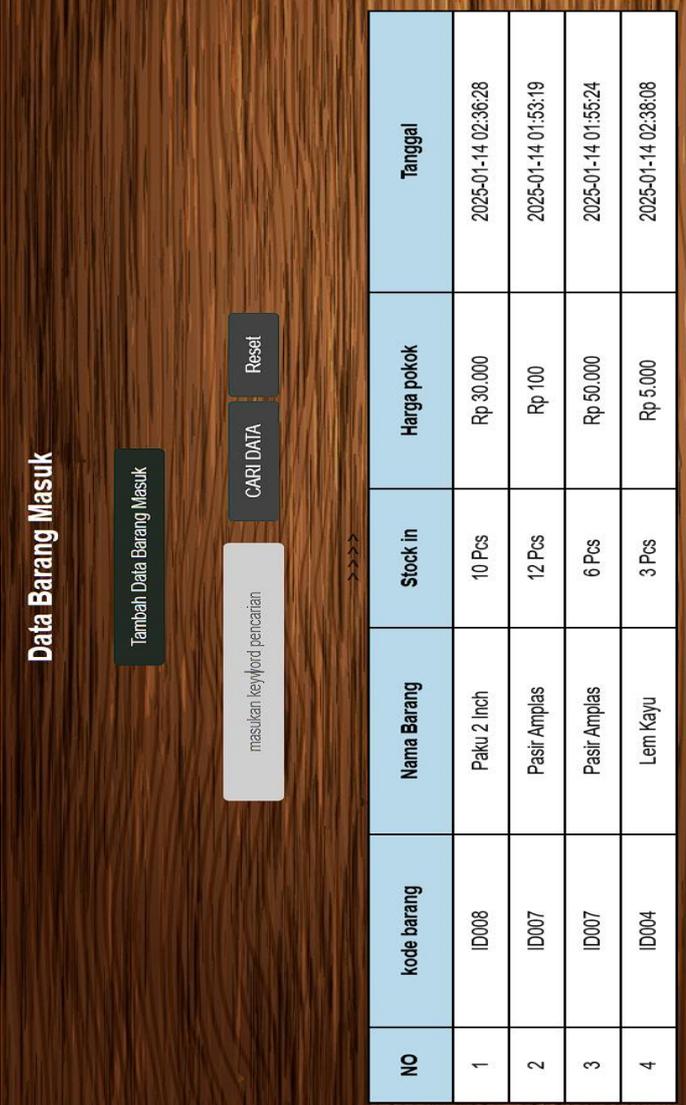
Pada **Gambar 4.16** dibawah ini merupakan tampilan UI Data Barang.

NO	kode barang	Nama Barang	Stock Barang	Harga Barang	Tanggal	Aksi
1	ID011	Karpas Persia 3x4m	13 Pcs	Rp 2.900.000	2025-01-13 12:41:10	
2	ID008	Paku 2 Inch	25 Pcs	Rp 530.000	2025-01-13 10:19:31	
3	ID007	Pasir Amplas	153 Pcs	Rp 705.100	2025-01-13 10:19:31	

Gambar 4.16 UI Data Barang

4. UI Data Barang Masuk

Pada **Gambar 4.17** dibawah ini merupakan UI Data barang Masuk

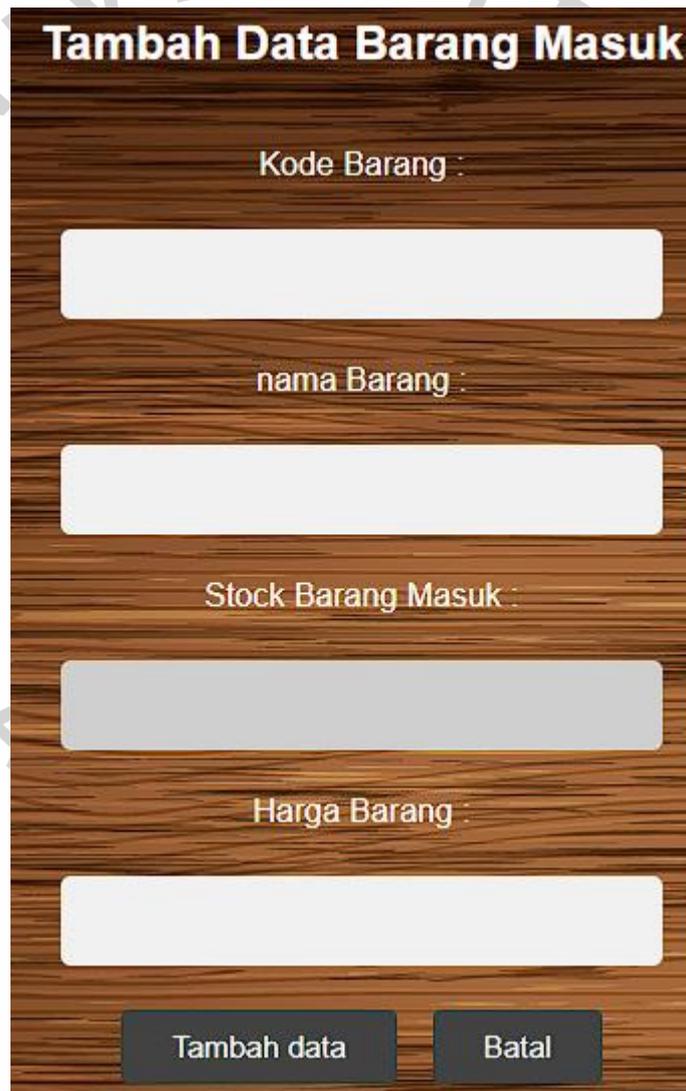


NO	kode barang	Nama Barang	Stock in	Harga pokok	Tanggal
1	ID008	Paku 2 Inch	10 Pcs	Rp 30.000	2025-01-14 02:36:28
2	ID007	Pasir Ampas	12 Pcs	Rp 100	2025-01-14 01:53:19
3	ID007	Pasir Ampas	6 Pcs	Rp 50.000	2025-01-14 01:55:24
4	ID004	Lem Kayu	3 Pcs	Rp 5.000	2025-01-14 02:38:08

Gambar 4.17 UI Data Barang Masuk

5. UI Tambah barang Masuk

Pada **Gambar 4.18** dibawah ini merupakan UI Tambah barang Masuk



Tambah Data Barang Masuk

Kode Barang :

nama Barang :

Stock Barang Masuk :

Harga Barang :

Tambah data Batal

Gambar 4.18 UI Tambah barang Masuk

6. UI Data Barang Keluar

Pada **Gambar 4.19** dibawah ini merupakan UI Data barang keluar

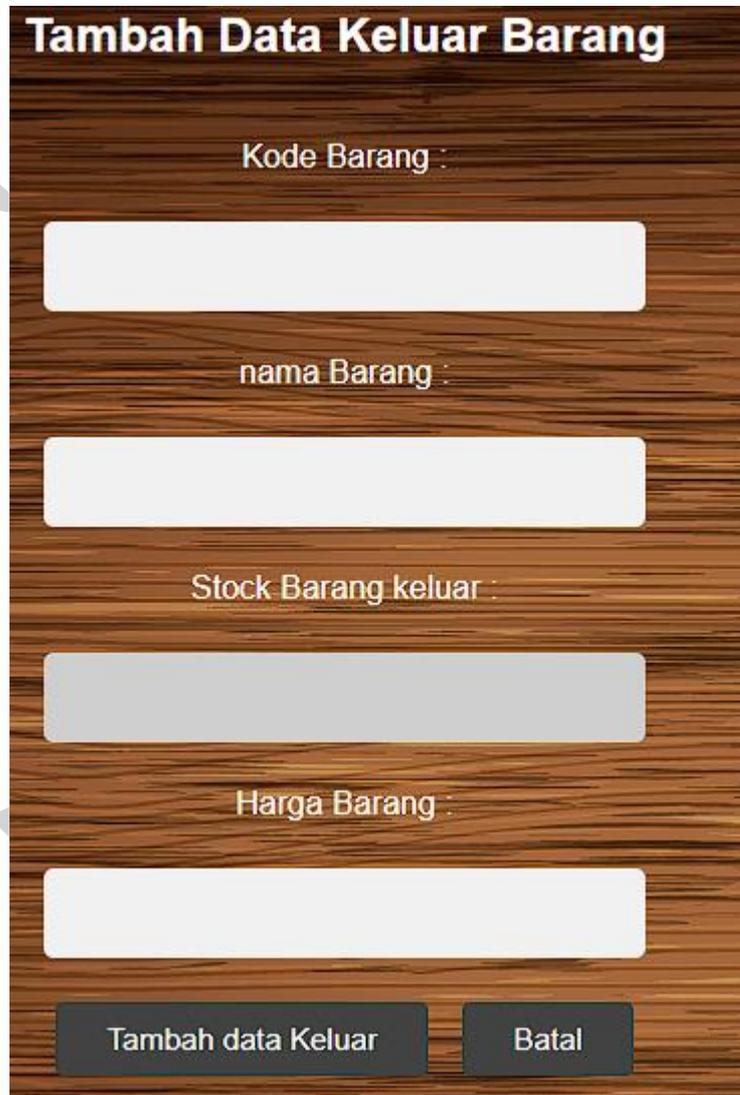
The screenshot shows a web application interface for 'Data Barang Keluar'. The interface includes a navigation menu with options like 'Data stok barang', 'transaksi stok masuk', 'transaksi stok keluar', and 'Data distributor'. The main content area features a table with columns for 'NO', 'kode barang', 'Nama Barang', 'Stock out', 'Harga pokok', and 'Tanggal'. The table contains three rows of data. Below the table are buttons for 'Tambah Data Barang', 'CARI DATA', and 'Reset'.

NO	kode barang	Nama Barang	Stock out	Harga pokok	Tanggal
1	ID007	Pasir Amplas	10 Pcs	Rp 80.000	2025-01-14 02:13:06
2	ID006	Engsel Pintu	2 Pcs	Rp 20.000	2025-01-14 02:59:49
3	ID004	Lem Kayu	20 Pcs	Rp 100.000	2025-01-14 02:38:56

Gambar 4.19 UI Data Barang Keluar

7. UI Data Tambah Barang Keluar

Pada **Gambar 4.20** dibawah ini merupakan UI Tambah Data barang keluar



Tambah Data Keluar Barang

Kode Barang :

nama Barang :

Stock Barang keluar :

Harga Barang :

Tambah data Keluar Batal

Gambar 4.20 UI Tambah Data barang keluar

8. UI Data Distributor

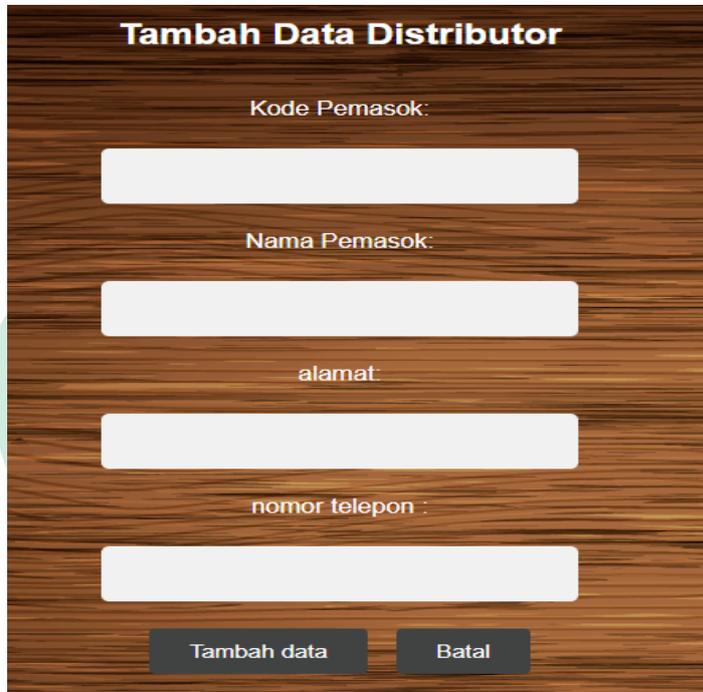
Pada **Gambar 4.21** dibawah ini merupakan UI Data Distributor.

NO	Kode Pemasok	Nama Pemasok	Alamat	Telepon	Tanggal	Aksi
1	DS007	PT Amplias Prima	Jl. Kapuk No. 17, Medan	0851-7890-1234	2025-01-13 10:40:01	UBAH Hapus
2	DS006	CV MDF Lestari	Jl. Merak No. 12, Malang	0823-4567-8901	2025-01-13 10:40:01	UBAH Hapus
3	DS005	UD Paku dan Sekrup	Jl. Kenari No. 3, Semarang	0819-8765-4321	2025-01-13 10:40:01	UBAH Hapus
4	DS004	PT Politur Indonesia	Jl. Cendana No. 88, Yogyakarta	0852-2345-6789	2025-01-13 10:40:01	UBAH Hapus
5	DS003	CV Lem Sejahtera	Jl. Pelita No. 7, Surabaya	0821-1234-5678	2025-01-13 10:40:01	UBAH Hapus

Gambar 4.21 UI Data Distributor

9. UI Tambah dan ubah Data Distributor

Pada **Gambar 4.22** dan **Gambar 4.23** dibawah ini merupakan UI Tambah dan Ubah Datan Distributor.



Tambah Data Distributor

Kode Pemasok:

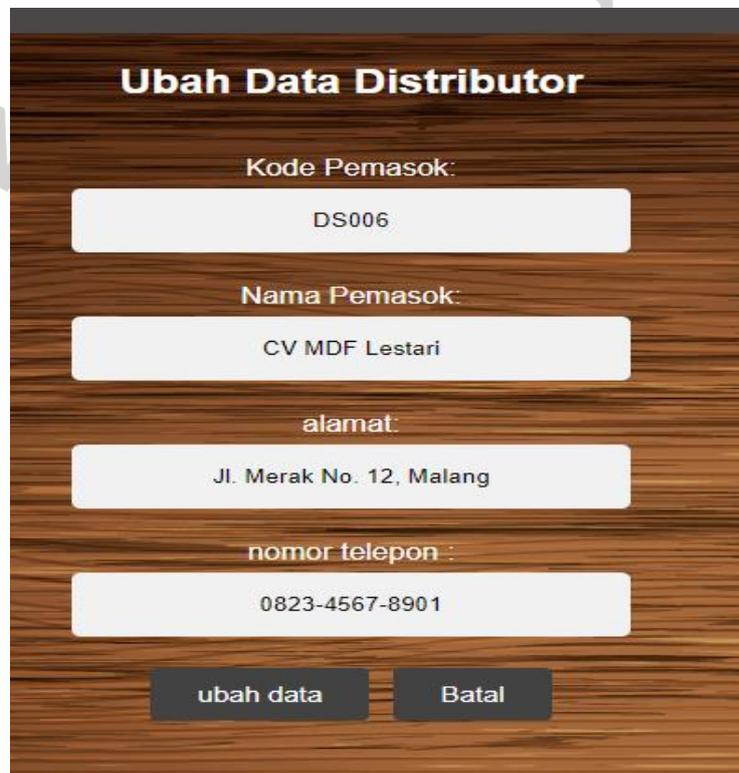
Nama Pemasok:

alamat:

nomor telepon :

Tambah data Batal

Gambar 4.22 UI Tambah Datan Distributor.



Ubah Data Distributor

Kode Pemasok:

Nama Pemasok:

alamat:

nomor telepon :

ubah data Batal

Gambar 4.23 UI Ubah Data Distributor.

4.5 Perancangan implementasi

4.5.1 Blackbox Testing

Tahap terakhir adalah pengujian untuk menjamin bahwa aplikasi yang dikembangkan berjalan dengan lancar dan akurat dengan menggunakan Blackbox Testing. Pengujian kotak hitam adalah pendekatan pengujian perangkat lunak yang berfokus pada verifikasi operasi aplikasi daripada struktur yang mendasarinya. Selama metode pengujian ini, aplikasi diawasi untuk menemukan masalah kapasitas seperti bug atau kesalahan secara lebih akurat. Selama tahap ini, dimaksudkan agar kesalahan dalam program ini dapat dengan mudah diselesaikan dan diperbaiki.

Implementasi tahap ini dilakukan oleh pemilik usaha D2D dengan bersama penulis, tahap ini bertujuan untuk memberitahu kepada pengguna bahwa aplikasi dapat digunakan sesuai keinginan pemilik usaha D2D, untuk memandu proses pengujian rancangan kasus ujian yang telah disusun dan didokumentasikan dalam bentuk table dapat di temukan di Tabael, 4.8 di bawah ini.

Tabel 4.8 Blacbox Testing

NO	Fitur yang diuji	butir uji	Skenario tes	hasil yang di harapkan	keterangan
1	login	login	1. Buka WEBSITE 2. Masuk halaman login 3. Masukkan username 4. Masukkan password 5. Klik button login	User login berhasil	Berhasil

2	registrasi	registrasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masuk halaman registrasi 2. masukan nama 3. Masukan username 4. Masukan password 5. Masukan Password ferifikasi 5. Klik button registrasi 	User Registrasi berhasil	Berhasil
3	Tambah data barang	Menambahkan Data barang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buka WEBSITE 2. Login sebagai admin 3. Klik Data barang 4. Masuk dalam data barang 5. Klik button tambah data barang 6. Isi form data barang 7. Klik button tambah 	Admin berhasil menambahkan Data Barang	Berhasil
4	transaksi stok barang masuk	transaksi stok barang masuk	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buka WEBSITE 2. Login sebagai admin 3. masuk halaman transaksi stok barang masuk 4. klik tambah barang masuk, masukan kode barang, nama barang, harga barang. 5. Klik button tambah 	Admin berhasil menambah barang masuk	Berhasil
5	Transaksi stok barang keluar	Transaksi stok barang keluar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buka WEBSITE 2. Login sebagai admin 3. masuk halaman transaksi stok barang keluar 4. klik tambah barang keluar, masukan kode barang, nama barang, harga barang. 5. Klik button tambah 	Admin berhasil membuat barang keluar	Berhasil

6	Tambah data Distributor	Menambahkan Data distributor	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buka WEBSITE 2. Login sebagai admin 3. Klik distributor 4. Masuk halaman distributor 5. Klik button tambah distributor 6. Isi form distributor 7. Klik button tambah 	Admin berhasil menambahkan Data distributor	Berhasil
7	Edit data Distributor	Mengubah Data Distributor	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buka WEBSITE 2. Login sebagai admin 3. Klik Distributor 4. Masuk halaman Distributor 5. Klik button ubah Distributor 6. Isi form Distributor 7. Klik button Ubah 	Admin berhasil Mengubah Data distributor	Berhasil
8	hapus data Distributpr	Mengubah Data Distributor	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buka WEBSITE 2. Login sebagai admin 3. Klik Distributor 4. Masuk halaman Distributor 5. Klik button hapus Distributor 	Admin berhasil menghapus Data distributor	Berhasil