

LAMPIRAN

Lampiran 1 wawancara



Lampiran 2 pengujian Black box

LAMPIRAN

Lampiran Pengujian Black Box Testing

Tabel 4.1 Pengujian Fungsi Login (Admin)

No	Tujuan	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Status
1	Mengetahui respon sistem setelah user login dengan username dan password yang benar	Admin mengisi data pada halaman login dengan memasukkan username dan password yang sesuai kemudian mengklik tombol login (username = admin, password = admin)	Admin diarahkan ke halaman utama sistem	✓
2	Mengetahui respon sistem saat tombol login diklik ketika field pada form login masih kosong	Admin tidak mengisi data pada field username dan password pada form login kemudian mengklik tombol login.	Tampil pesan kesalahan pada setiap field	✓
3	Mengetahui respon sistem setelah login dengan username yang benar dan password yang salah.	Admin mengisi data pada halaman login dengan memasukkan username yang benar dan password yang salah kemudian mengklik tombol login (username = admin, password = 12345)	Tampil pesan username atau password salah	✓
4	Mengetahui respon sistem setelah login dengan username yang salah dengan password yang benar.	Admin mengisi data pada halaman login dengan memasukkan username yang salah dan password yang benar kemudian mengklik tombol login (username = 123, password = admin)	Tampil pesan username atau password salah	✓

Tabel 4.5 Pengujian Fungsi Mengelola Data Produk

No	Tujuan	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Status
1	Mengetahui respon sistem saat data produk diklik	Admin mengklik data produk	Admin diarahkan ke halaman data produk	✓
2	Mengetahui respon sistem saat tombol tambah produk diklik	Admin mengklik tombol tambah produk	Tampil form tambah data produk	✓
3	Mengetahui respon sistem saat	Admin mengklik	Tampil pesan	

	tombol simpan diklik ketika <i>form</i> masih kosong	tombol simpan tanpa mengisi <i>form</i>	kesalahan pada <i>form</i>	✓
4	Mengetahui respon sistem saat salah satu <i>form</i> belum diisi dan tombol simpan diklik	Admin tidak mengisi salah satu <i>form</i> dan mengklik tombol simpan	Tampil pesan kesalahan pada <i>field</i> yang masih kosong	✓
5	Mengetahui respon sistem saat <i>form</i> telah diisi dan klik tombol simpan	Admin mengisi <i>form</i> dan mengklik tombol simpan	Tampil pesan data berhasil disimpan dan kembali ke tampilan halaman data produk	✓
6	Mengetahui respon sistem saat tombol <i>update</i> pada salah satu data diklik (Misalnya pada data no 1)	Admin mengklik tombol <i>update</i> pada data no 1	Tampil <i>form update</i> data produk	✓
7	Mengetahui respon sistem saat isi <i>form</i> telah diubah dan klik tombol <i>update</i>	Admin mengubah isi <i>form</i> dan mengklik tombol <i>update</i>	Tampil pesan data menu berhasil <i>diupdate</i> , kembali ke halaman data produk dan data yang <i>diupdate</i> telah berubah	✓
8	Mengetahui respon sistem saat isi <i>form</i> tidak diubah dan klik tombol <i>update</i>	Admin tidak mengubah isi <i>form</i> dan mengklik tombol <i>update</i>	Tampil pesan data produk berhasil <i>diupdate</i> , kembali ke halaman data produk dan data yang <i>diupdate</i> tidak berubah	✓
9	Mengetahui respon sistem saat salah satu <i>form</i> dikosongkan dan klik tombol <i>update</i>	Admin menghapus isi salah satu <i>form</i> dan mengklik tombol <i>update</i>	Tampil kesalahan/ <i>error</i>	✓

Tabel 4.6 Pengujian Fungsi Mengelola Data Transaksi

No	Tujuan	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Status
1	Mengetahui respon sistem saat data transaksi diklik	Admin mengklik data transaksi	Admin diarahkan ke halaman proses data transaksi	✓
2	Mengetahui respon sistem saat tombol update status diklik (Misalnya pada data no 1)	Admin mengklik tombol update status	Tampil pesan data transaksi berhasil update	✓
3	Mengetahui respon sistem saat	Admin	Tampil semua detail	✓

	tombol detail pada salah satu data diklik (Misalnya pada data no 1)	mengklik tombol detail transaksi pada data no 1	transaksi	✓
--	---	---	-----------	---

Tabel 4.6 Pengujian Fungsi Mengelola Data Pembayaran

No	Tujuan	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Status
1	Mengetahui respon sistem saat data pembayaran diklik	Admin mengklik data pembayaran	Admin diarahkan ke halaman proses data pembayaran	✓
2	Mengetahui respon sistem saat tombol update status diklik (Misalnya pada data no 1)	Admin mengklik tombol update status	Tampil pesan data pembayaran berhasil update	✓
3	Mengetahui respon sistem saat tombol detail pada salah satu data diklik (Misalnya pada data no 1)	Admin mengklik tombol detail pembayaran pada data no 1	Tampil semua detail pembayaran	✓

Tabel 4.2 Pengujian Fungsi Mengelola Data Sliders

No	Tujuan	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Status
1	Mengetahui respon sistem saat menu data slider diklik	Admin mengklik menu data slider	Admin diarahkan ke halaman data slider	✓
2	Mengetahui respon sistem saat tombol tambah slider diklik	Admin mengklik tombol tambah slider	Tampil <i>form</i> tambah data slider	✓
3	Mengetahui respon sistem saat tombol simpan diklik ketika <i>form</i> masih kosong	Admin mengklik tombol simpan tanpa mengisi <i>form</i>	Tampil pesan kesalahan <i>form</i>	✓
4	Mengetahui respon sistem saat <i>form</i> telah diisi dan klik tombol simpan	Admin mengisi <i>form</i> dan mengklik tombol simpan	Tampil pesan sukses simpan data	✓
5	Mengetahui respon sistem saat tombol <i>update</i> pada salah satu data diklik (Misalnya pada data no 3)	Admin mengklik tombol <i>update</i> pada data no 3	Tampil <i>form</i> <i>update</i> untuk memasukan gambar baru.	✓
6	Mengetahui respon sistem saat isi <i>form</i> telah diubah dan klik tombol <i>update</i>	Admin mengubah isi <i>form</i> dan mengklik tombol <i>update</i>	Tampil pesan sukses <i>update</i> data, kembali ke halaman data slider dan data yang di <i>update</i> telah berubah.	✓

Tabel 4.7 Pengujian Fungsi Mengelola Data *Users*

No	Tujuan	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Status
1	Mengetahui respon sistem saat data <i>users</i> diklik	Admin mengklik data <i>users</i>	Admin diarahkan ke halaman data <i>users</i>	✓
2	Mengetahui respon sistem saat tombol block pengguna	Admin mengklik tombol block	Tampil block pengguna atau batal	✓

Tabel 4.8 Pengujian Fungsi *Logout*

No	Tujuan	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Status
1	Mengetahui respon sistem saat menu <i>logout</i> diklik	Admin mengklik menu <i>logout</i>	Keluar dari sistem dan kembali ke halaman utama sistem	

Tabel 4.9 Pengujian Fungsi Login (Pengguna)

No	Tujuan	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Status
1	Mengetahui respon sistem setelah <i>user login</i> dengan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar	Pengguna mengisi data pada halaman <i>login</i> dengan memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang sesuai kemudian mengklik tombol <i>login</i> (<i>username</i> = endi, <i>password</i> = endi)	Pengguna diarahkan ke halaman utama sistem	✓
2	Mengetahui respon sistem saat tombol <i>login</i> diklik ketika <i>field</i> pada <i>form login</i> masih kosong	Pengguna tidak mengisi data pada <i>field username</i> dan <i>password</i> pada <i>form login</i> kemudian mengklik tombol <i>login</i> .	Tampil pesan kesalahan pada setiap <i>field</i>	✓
3	Mengetahui respon sistem setelah <i>login</i> dengan <i>username</i> yang benar dan <i>password</i> yang salah.	Admin mengisi data pada halaman <i>login</i> dengan memasukkan <i>username</i> yang benar dan <i>password</i> yang salah kemudian mengklik tombol <i>login</i> (<i>username</i> = endi, <i>password</i> = 12345)	Tampil pesan <i>username</i> atau <i>password</i> salah	✓
4	Mengetahui respon sistem setelah <i>login</i> dengan <i>username</i>	Admin mengisi data pada halaman <i>login</i>	Tampil pesan <i>username</i> atau	

	yang salah dengan <i>password</i> yang benar.	dengan memasukan <i>username</i> yang salah dan <i>password</i> yang benar kemudian mengklik tombol login (<i>username</i> = 123, <i>password</i> = endi)	<i>password</i> salah	✓
--	---	--	-----------------------	---

Tabel 4.10 Pengujian Fungsi Lihat Produk

No	Tujuan	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Status
1	Mengetahui respon sistem saat menu Produk diklik	Admin mengklik menu produk	Tampil produk dengan gambar, nama dan harga	✓

Tabel 4.11 Pengujian Fungsi Lihat Kategori

No	Tujuan	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Status
1	Mengetahui respon sistem saat menu Kategori diklik	Pengguna mengklik menu kategori	Tampil daftar kategori, sarung, kaos dan jaket	✓

Tabel 4.12 Pengujian Fungsi Tambah Keranjang

No	Tujuan	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Status
1	Mengetahui respon sistem saat pengguna memilih produk dan memasukkan dalam keranjang	Pengguna mengklik tambah keranjang	Produk masuk dalam daftar keranjang	✓

Tabel 4.13 Pengujian Fungsi Checkout

No	Tujuan	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Status
1	Mengetahui respon sistem saat pengguna melakukan checkout	Pengguna mengklik menu Checkout dan isi form	Proses checkout berhasil	✓

Tabel 4.14 Pengujian Fungsi Konfirmasi Pembayaran

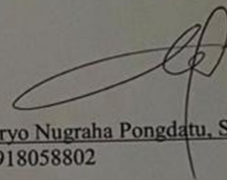
No	Tujuan	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Status
1	Mengetahui respon sistem saat menu Konfirmasi Pembayaran diklik	Pengguna mengklik menu pembayaran	Tampil form pembayaran, kemudian isi dan klik konfirmasi	✓

Tabel 4.15 Pengujian Fungsi Logout

No	Tujuan	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Status
1	Mengetahui respon sistem saat menu Keluar diklik	Pengguna mengklik menu Keluar	Keluar dari sistem dan kembali ke halaman utama sistem	

Toraja Utara, Juli 2025

Penguji,



Gidion Aryo Nugraha Pongdatu, S.kom., M.Kom.
NIDN. 0918058802

Lampiran 3 naskah pengujian UAT

KUESIONER IMPLEMENTASI SISTEM

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DI TOKO STAN LIMBU BERBASIS WEBSITE DENGAN METODE WATERFALL

Nama Responden :

Pekerjaan :

Berikan tanda centang(✓) pada bobot nilai alternatif jawaban yang anda anggap paling tepat yang merefleksikan persepsi anda pada setiap pertanyaan. Terdapat lima alternatif jawaban yang dapat digunakan untuk masing-masing pertanyaan, yaitu:

5 = Sangat Setuju(SS)

4 = Setuju(S)

3 = Cukup(C)

2 = Tidak Setuju(TS)

1 = Sangat Tidak Setuju(STS)

PENGUJIAN IMPLEMENTASI SISTEM						
No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	C	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Apakah website sistem informasi penjualan di toko stan limbu Tallunglipu mudah digunakan dan dimengerti?					
2	Apakah dengan adanya website ini dapat membantu customer dalam pemesanan produk di toko stan limbu Tallunglipu?					
3	Apakah informasi yang ditampilkan cukup lengkap dan detail?					
4	Apakah tulisan yang digunakan dalam website ini mudah dipahami?					
5	Apakah kegunaan tiap tombol dalam website ini mudah dimengerti?					

6	Apakah tampilan dari website ini menarik dan mudah dimengerti?					
7	Apakah menu-menu pada website ini mudah dipahami dan tidak membingungkan?					
8	Apakah website sistem informasi penjualan di toko stan limbu Tallunglipu sudah cukup baik dalam memberikan informasi?					

Lampiran 4 kuesioner yang telah diisi responden

KUESIONER IMPLEMENTASI SISTEM

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DI TOKO STAN LIMBU BERBASIS WEBSITE DENGAN METODE WATERFALL

Nama Responden : Martus Banni
Pekerjaan : Guru

Berikan tanda centang(✓) pada bobot nilai alternatif jawaban yang anda anggap paling tepat yang merefleksikan persepsi anda pada setiap pertanyaan. Terdapat lima alternatif jawaban yang dapat digunakan untuk masing-masing pertanyaan, yaitu:

5 = Sangat Setuju(SS)
4 = Setuju(S)
3 = Cukup(C)
2 = Tidak Setuju(TS)
1 = Sangat Tidak Setuju(STS)

PENGUJIAN IMPLEMENTASI SISTEM						
No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	C	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Apakah website sistem informasi penjualan di toko stan limbu Tallunglipu mudah digunakan dan dimengerti?	✓				
2	Apakah dengan adanya website ini dapat membantu customer dalam pemesanan produk di toko stan limbu Tallunglipu?	✓				
3	Apakah informasi yang ditampilkan cukup lengkap dan detail?		✓			
4	Apakah tulisan yang digunakan dalam website ini mudah dipahami?		✓			
5	Apakah kegunaan tiap tombol dalam website ini mudah dimengerti?		✓			
6	Apakah tampilan dari website ini menarik dan mudah dimengerti?		✓			

7	Apakah menu-menu pada website ini mudah dipahami dan tidak membingungkan?			✓	
8	Apakah website sistem informasi penjualan di toko stan limbah Tallunglipu sudah cukup baik dalam memberikan informasi?	✓			