

Bab IV

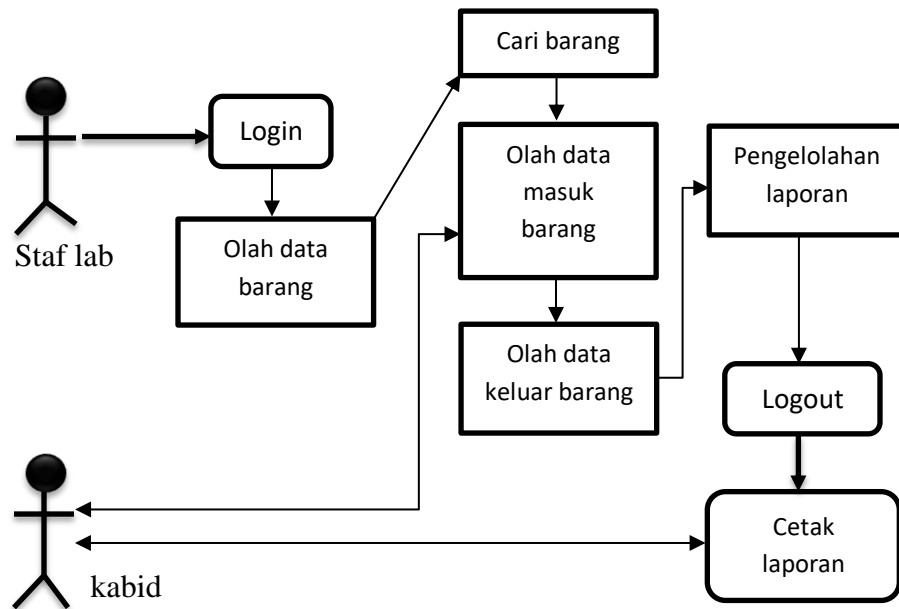
PERANCANGAN SISTEM

Perancangan system ini dibuat sebagai tahapan untuk mempersiapkan proses implementasi dan untuk memberikan gambaran umum tentang system yang dikembangkan kepada penggunaanya.

IV.1. Functional Design (*Rancangan Fungsional*)

Rancangan fungsional ini menggunakan Usecase diagram dan activity diagram yang digunakan untuk mengkounikasikan rancangan sisitem kepada user atau calon pengguna aplikasi.

IV.1.1 Use Case Diagram



Gambar 4.1 Diagram Use Case proses persediaan barang

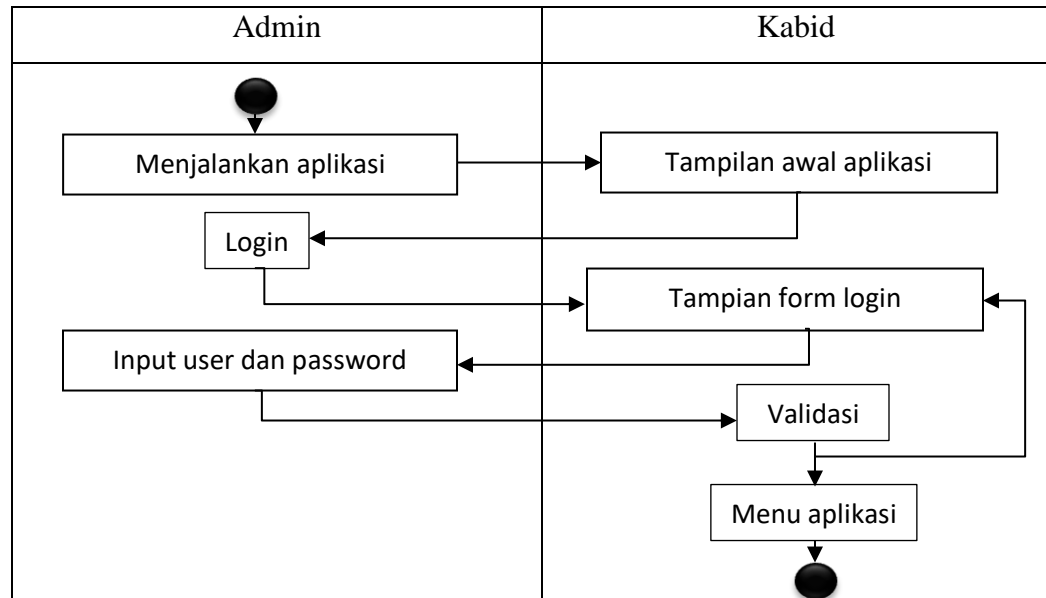
IV.1.2 Use Case Diagram

Skenario Use Case

1. Nama User Case : Log in
Aktor : Staf Lab
Tujuan : Log in ke dalam system
Staf Lab memasukan username dan password supaya bisa masuk kedalam system, apabila username dan password salah maka staf lab tidak bisa masuk kedalam sistem.
2. Nama Use Case : Olah data barang
Aktor : Staf Lab
Tujuan : Memasukan data-data barang
Staf Lab memasukan data-data tentang barang ke dalam system untuk data diperoleh seperti kode barang, nama barang, satuan dan lain-lain.
3. Nama Use Cse : Cari Barang
Aktor : Staf Lab
Tujuan : pencarian barang
Staf Lab mengisi kode barang lalu cari, staf gudang bias melihat dan mengetahui ke system data stok barang secara cepat dan akurat.
4. Nama Use Case : Olah data masuk barang
Aktor : Staf Lab, pusat
Tujuan : Memasukan data masuk barang
 - a) Staf akan memasukan data barang masuk yang dating dari lab pusat sesuai dengan surat pengantar barang sekaligus mengecek kembali apakah barang yang dating sesuai dan barang dalm kondisi baik.
 - b) Sekertaris mengirim barang berikut surat pengantar barang ke staf tersebut.

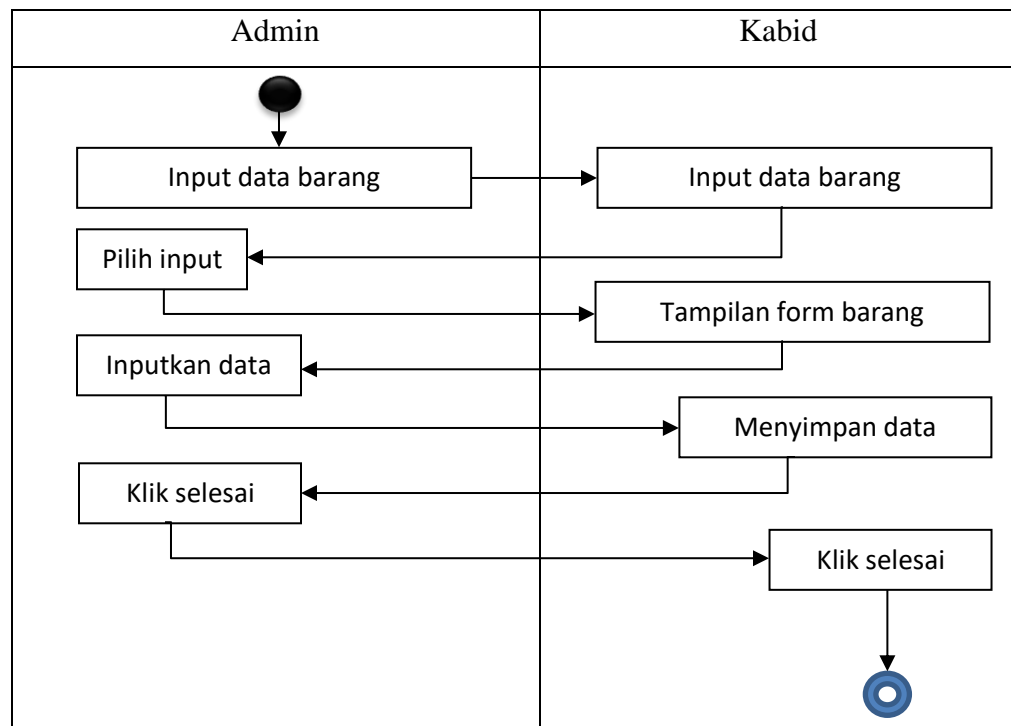
5. Nama Use Case : Olah data keluar barang
Aktor : Staf Lab
Tujuan : Memasukan data keluar barang
 - a) Staf akan memasukan data barang keluar yang sesuai dengan surat pengantar barang dari sekretaris sekaligus mengeluarkan barang yang diminta oleh sekretaris sesuai pengantar.
 - b) Sekretaris memberikan surat pengantar barang ke staf lab untuk mengambil barang sesuai kebutuhannya.
6. Nama Use Case : Pengelolaan laporan
Aktor : Staf Lab
Tujuan : Pengelolahn data untuk laporan
Di dalam pengelolaan laporan ini terdiri dari laporan data masuk barang, laporan data keluar barang dan laporan stok barang, staf lab bias mengolahnya secara *periodic* sesuai kebutuhan.
7. Nama User Case : Log out
Aktor : Staf Lab
Tujuan : Log out keluar system
Staf Lab keluar dari sistem supaya bisa keluar system, apabila semua beres di cek pengimputan data barang lalu save atau simpan.
8. Nama Use Case : Cetak laporan
Aktor : staf lab dan staf kabid
Tujuan : Hasil laporan
 - a) Staf lab mengeprint hasil laporan-laporan tersebut dari system dan mengirimkan hasil laporan tersebut ke kabid.
 - b) Kabid menerima hasil laporan-laporan yang dikirim oleh staf

1. Activity diagram login



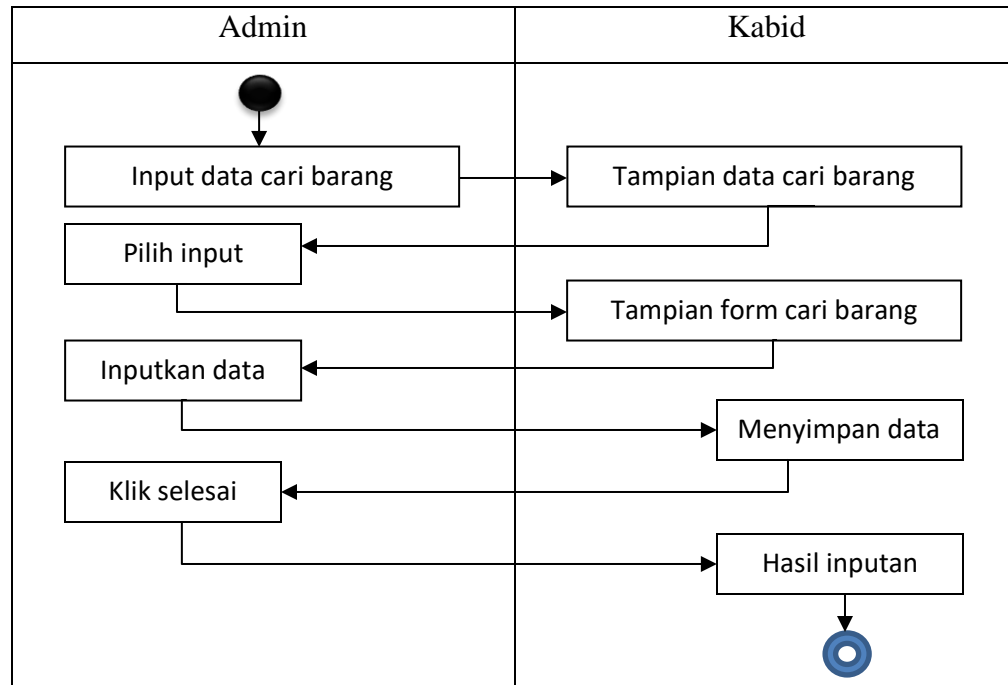
Gambar 4.2 activity diagram login

2. Activiti diagram data barang



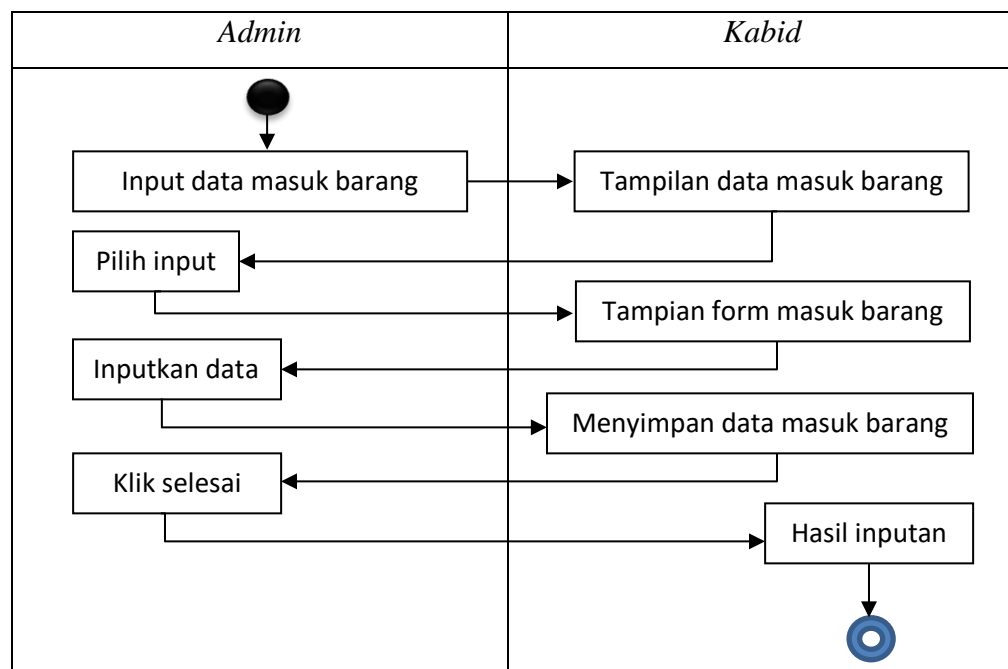
Gambar 4.3 activity diagram data barang

3. Activity diagram cari barang



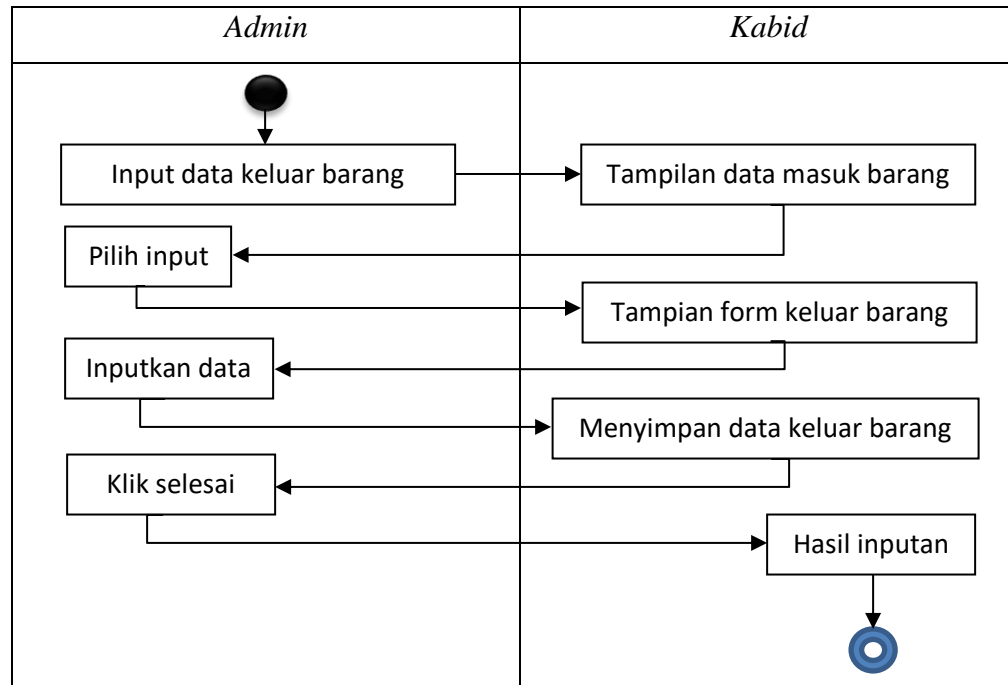
Gambar 4.4 activity diagram cari barang

4. Activity diagram olah data masuk barang



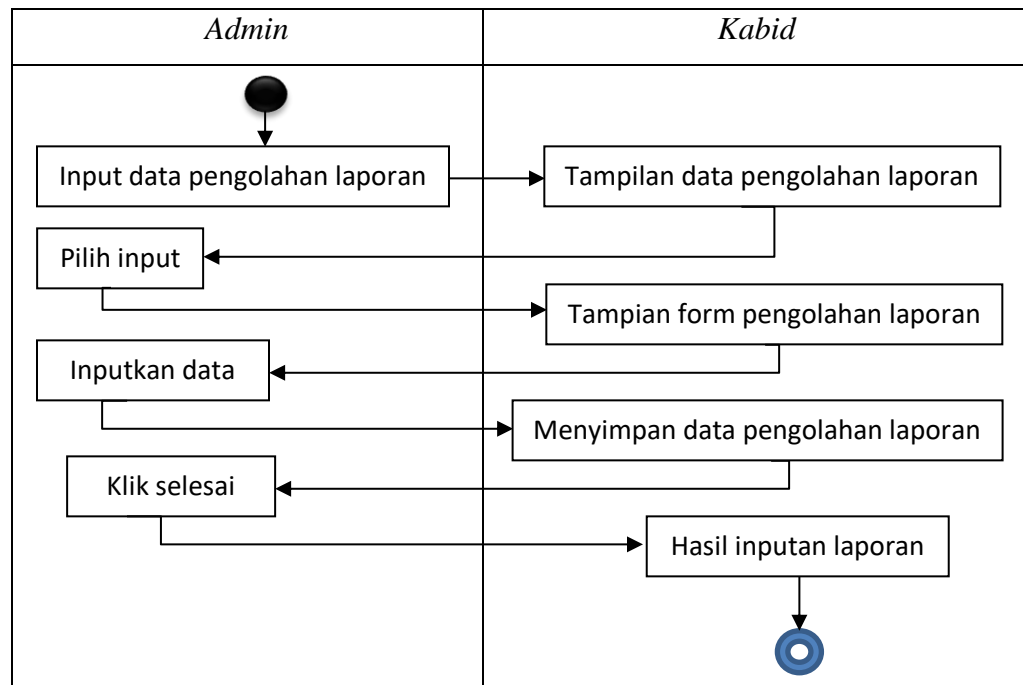
Gambar 4.5 activity diagram olah data masuk barang

5. Activity diagram olah data keluar barang



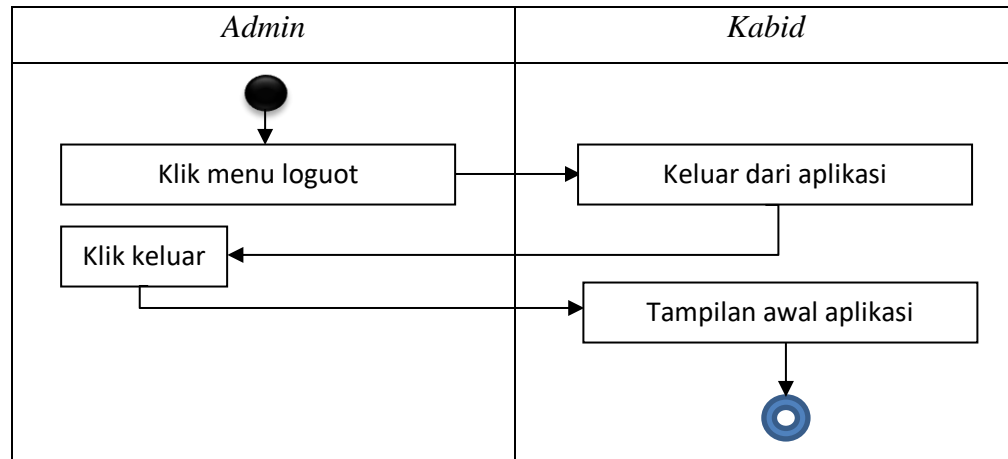
Gambar 4.6 activity diagram olah data keluar barang

6. Activity diagram pengolahan laporan



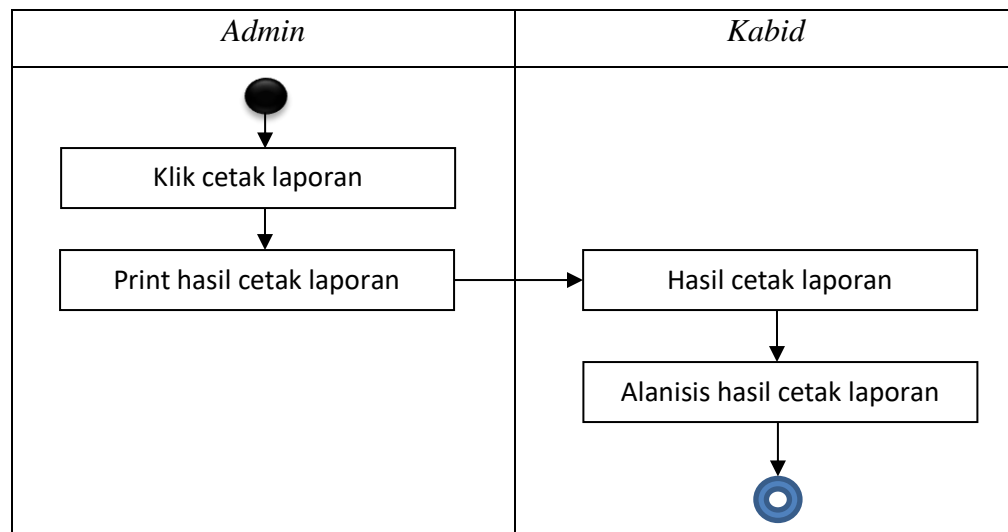
Gambar 4.7 activity diagram pengolahan laporan

7. Activity diagram logout



Gambar 4.8 activity diagram logout

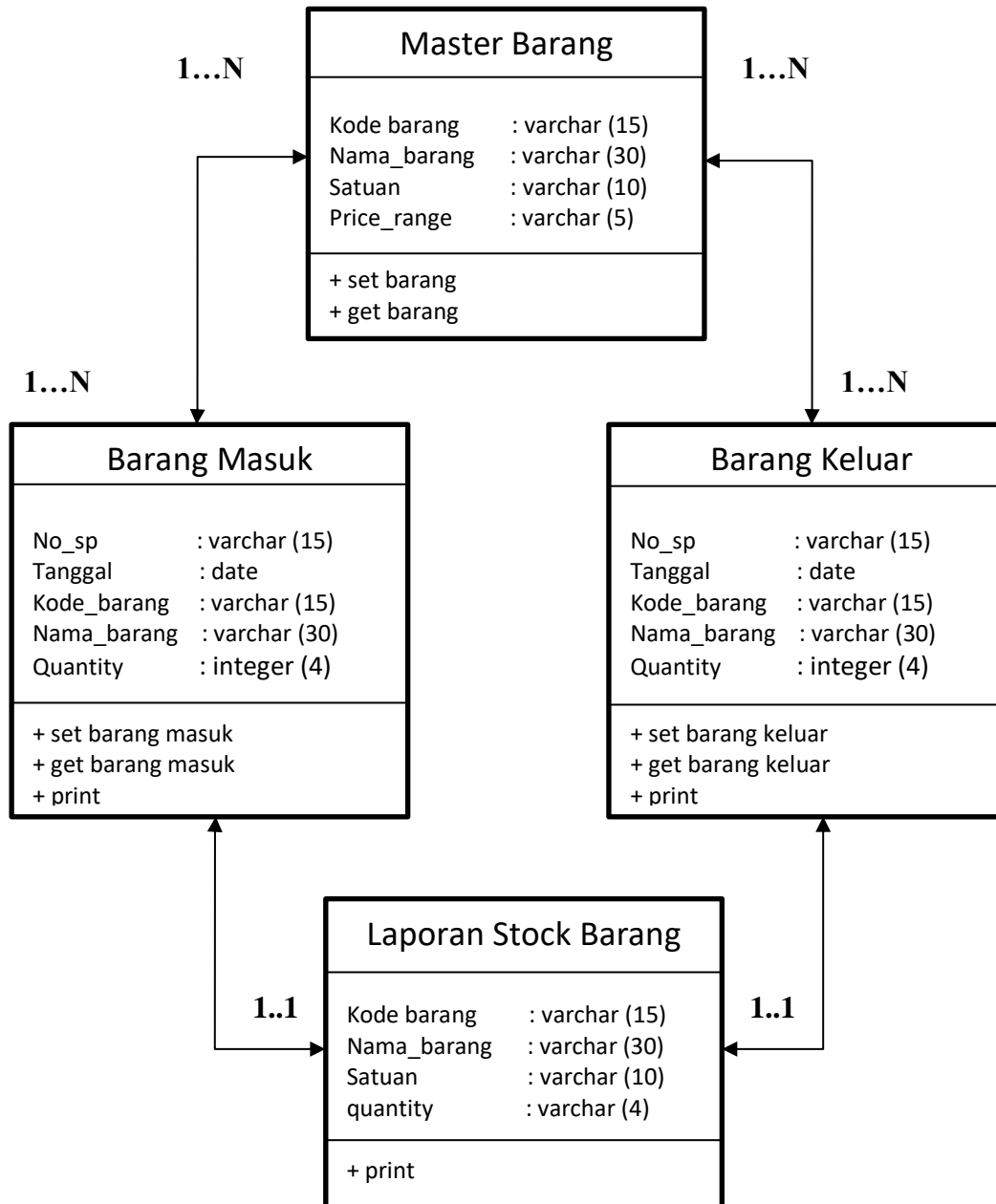
8. Activity diagram cetak laporan



Gambar 4.9 activity diagram cetak laporan

IV. 1.3 Class Diagram

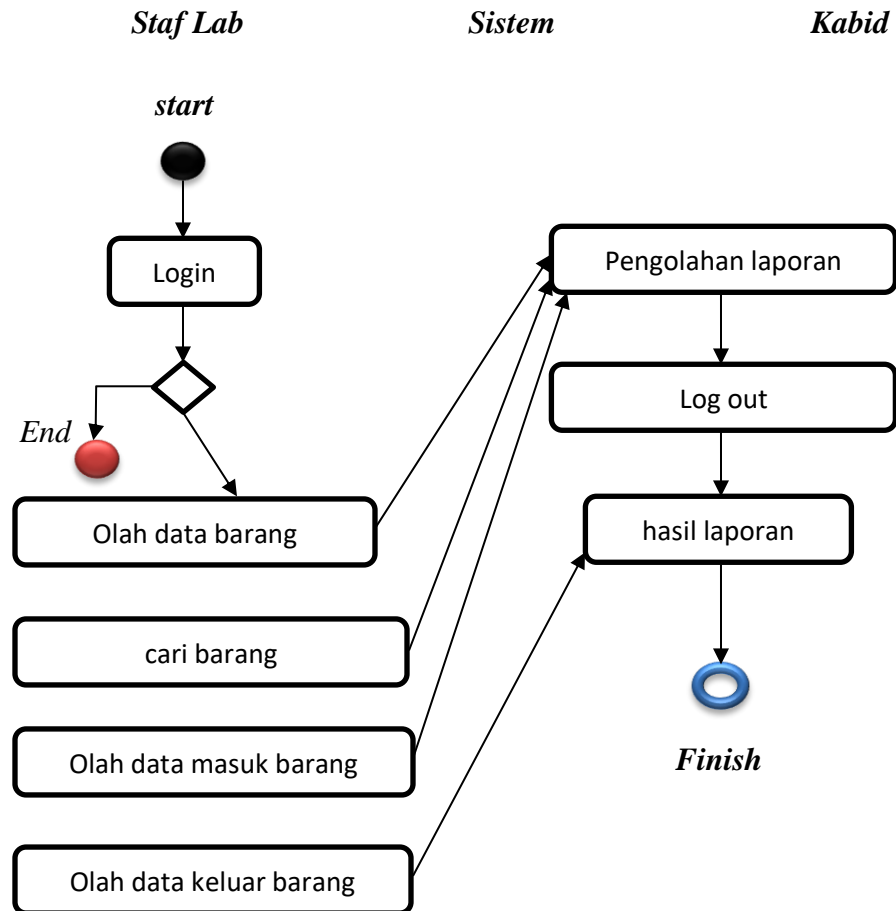
Class Diagram didalam perancangan dan data-data yang dikumpulkan sesuai dengan kebutuhan yang ada di Smk Banjar Asri Cimaung Kab. Bandung. Agar sistem yang diusulkan menjadi sesuai dengan kebutuhan yang ada di Smk Banjar Asri Ciumaung Kab. Bandung.



Gambar 4.10 Class Diagram

Penjelasan pada gambar diatas adalah relasi class diagram yang didalam perancangan dan data-data yang dikumpulkan sesuai dengan kebutuhan yang ada di Smk Banjar Asri cimaung Kabupaten Bandung, agar sistem yang diusulkan menjadi sesuai kebutuhan yang ada di Smk Banjar Asri cimaung Kabupaten Bandung.

IV. 1.4 Activity Diagram



Gambar 4.11 Activity.Diagram persediaan Barang

Penjelasan pada gambar diatas adalah aktifitas staf dalam menerima, mengeluarkan dan mencatat data barang yang ada di Smk Banjar Asri Cimaung Kab. Bandung. Staf akan membuat laporan untuk dilaporkan ke kabid, aktifitas diagram diatas merupakan Activity diagram yang diusulkan agar diagram diatas dapat mudah dipahami.

IV.2 Rancangan Basis Data

Rancangan basis data adalah perancangan data yang tersimpan dalam media penyimpanan dan perangkat lunak yang akan memanipulasinya. Untuk mendukung perancangan antar muka, maka diperlukan data masukan maupun keluaran sebagai hasil interaksi sistem dengan pemakai, maka rekayasa perangkat lunak menyediakan basis data untuk menyimpan data masukan dari pemakai.

IV.2.1 Spesifikasi Basis Data

Basis Data dalam perancangan sistem yang diusulkan ini adalah sebagai berikut.

1. Tabel Data Barang

Nama Tabel : Data Barang
 Primary Key : Kode Barang
 Fungsi : Untuk menyimpan data barang
 Media : Harddisk
 Struktur Tabel :

Tabel 4.1 Struktur Tabel Data Barang

No	Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
1.	Kode_barang	Varchar	15	Primary key
2.	Nama_barang	Varchar	30	
3.	Satuan	Varchar	10	
4.	Price_range	Varchar	5	

2. Tabel Data Barang Masuk

Nama Tabel : Data Barang Masuk
 Primary Key : No.Sp
 Fungsi : Untuk menyimpan data barang masuk
 Media : Harddisk
 Struktur Tabel :

Tabel 4.2 Struktur Tabel Data Barag Masuk

No	Field Name	Data Type	File Size	Keterangan
1.	No_Sp	Varchar	15	Primary key
2.	Tanggal	Date		
3.	Kode_barang	Varchar	15	
4.	Nama_barang	Varchar	30	
5.	Quantity	Integer	4	

3. Tabel Data Keluar Barang

Nama Tabel : Data Keluar Barang
 Primary Key : No.Sp
 Fungsi : Untuk menyimpan data keluar barang
 Media : Harddisk
 Struktur Tabel :

Tabel 4.3 Struktur Tabel Data Keluar Barang

No	Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
1.	No_Sp	Varchar	15	Primary key
2.	Tanggal	Date		
3.	Kode_barang	Varchar	15	
4.	Nama_barang	Varchar	30	
5.	Quantity	Integer	4	

4. Tabel Stock Barang

Nama Tabel : Stock Barang
 Primary Key : Kode_barang
 Fungsi : Untuk menyimpan data stock barang
 Media : Harddisk
 Struktur Tabel :

Tabel 4.4 Struktur Tabel Data Stock Barang

No	Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
1.	Kode_barang	Varchar	15	Primary key
2.	Nama_barang	Varchar	30	
3.	Satuan	Varchar	10	
4.	Quantity	Varchar	4	

IV.3 Rancangan Keluaran

Rancangan keluaran memberikan penjelasan mengenai keluaran dari hasil yang diolah sebelumnya yang terjadi pada proses pendataan persediaan barang dan menjelaskan apa saja yang menjadi hasil dari analisis tersebut.

1. Nama Keluaran : Laporan masuk barang
 Distribusi : Staf Lab
 Fungsi : Mengetahui data masuk barang
 Media : Kertas
 Atribut : No.Sp,Tanggal,Kode barang,
 Nama barang,Quantity.
 Frekuensi : Setiap sebulan sekali
 Keterangan :

Staf lab membuat laporan data masuk barang ini dan diserahkan ke pusat untuk mengetahui barang apa saja yang masuk.

2. Nama keluaran : Laporan keluar barang
- Distribusi : Staf Lab
- Fungsi : Mengetahui data keluar barang
- Media : Kertas
- Atribut : No.Sp, Tanggal, Kode barang
Nama barang,Quantity.
- Frekuensi : Setiap sebulan sekali
- Keterangan :

Staf lab membuat laporan stok barang ini untuk mengetahui seluruh barang yang ada di lab dan diserahkan kepada kabid bahwa barang yang ada di lab sesuai dengan hasil laporan stok barang.

IV.4 Rancangan Masukan

Analisis masukan memberikan penjelasan mengenai masukan yang terjadi pada proses penfdataan persediaan barang yang sedang berjalan saat ini dan menjelaskan apa saja yang menjadi hasil analisis tersebut. Setelah di analisis maka hasilkan gambaran tentang hasil keluaran sistem yang akan di rancang. Hasil sistem yang dirancang tersebut adalah sebagai berikut :

1. Nama keluaran : Data masuk barang
- Distribusi : Staf Lab
- Fungsi : Memasukan data barang masuk
- Media : PC (*Personal Computer*)
- Atribut : No.Sp,Tanggal,Kode barang,
Nama barang,Quantity
- Frekuensi : Setiap ada barang yang masuk
- Keterangan :

Staf akan memasukan data barang masuk yang sesuai dengan surat pengantar barang dari kabid.

2. Nama keluaran	: Data keluar barang
Distribusi	: Staf Lab
Fungsi	: Memasukan data barang keluar
Media	: PC (<i>Personal Computer</i>)
Atribut	: No.Sp,Tanggal,Kode barang, Nama barang,Quantity
Frekuensi	: Setiap ada barang yang masuk
Keterangan	:

Staf akan memasukan data keluar barang yang sesuai dengan surat pengantar barang dari sekretaris dan mengeluarkan barang dengan sesuai permintaan.

IV.5 Rancangan Dialog Layar

Tujuan dari rancangan dialog layar adalah merancang interface dan hasilnya sesuai dengan perangkat lunak. Efektif artinya siap digunakan dan hasilnya sesuai dengan kebutuhan. Kebutuhan disini adalah kebutuhan penggunaanya. Pengguna sering menilai sistem dari interface bukan dari yang buruk, maka itu sring jadi alasan untuk tidak menggunakan software. Selain itu interface yang buruk sebabkan pengguna membuat kesalahan fatal.

IV.5.1 Struktur Tampilan

Tujuan dari desain interface program adalah merancang interface yang efektif untuk sistem perangkat lunak. Efektif artinya siap digunakan dan hasilnya sesuai dengan kebutuhan. Kebutuhan disini adalah kebutuhan penggunaanya. Pengguna sering menilai sistem dari interface bukan dari fungsinya melainkan dari *user interfacenya*.

Dibawah ini terdapat desain pada tampilan program yang akan dibuat.

1. Perancangan Tampilan Menu Utama

i-inventory	Log Out
Master Data Barang Cari Barang TRANSAKSI Data Masuk Barang Data Keluar Barang LAPORAN Lap.Barang Masuk Lap.Barang Keluar Lap.Stock Barang ABOUT	<div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 100px; margin: 20px auto; text-align: center; line-height: 100px;">Logo</div>

Gambar 4.12 Perancangan Tampilan Menu Utama

2. Perancangan Tampilan Login

Username

Password

Log in

Gambar 4.13 Perancangan Tampilan Login

3. Perancangan Tampilan Data Barang

i-inventory	Log Out
Master Transaksi Laporan About	Form Data Barang Kode Barang <input type="text"/> Nama Barang <input type="text"/> Satuan <input type="text"/> Price range <input type="text"/> <input type="button" value="Submit"/> <input type="button" value="Reset"/> <input type="button" value="Lihat"/>

Gambar 4.14 Perancangan Tampilan Data Barang

4. Perancangan Tampilan Lihat Data Barang

i-inventory	Log Out																
Master Transaksi Lampiran About	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Kode Barang</th> <th>Nama Barang</th> <th>Satuan</th> <th>Edit Range</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>	Kode Barang	Nama Barang	Satuan	Edit Range												
Kode Barang	Nama Barang	Satuan	Edit Range														

Gambar 4.15 Perancangan Tampilan Lihat Data Barang

5. Perancangan Tampilan Cari Barang

i-inventory	Log Out
Master Transaksi Laporan About	Form Cari Barang
	Masukan Kode Barang
	Cari

Gambar 4.16 Perancangan Tampilan Cari Barang

6. Perancangan Tampilan Hasil Cari Barang

i-inventory	Log Out																
Master Transaksi Laporan About	Hasil Cari Barang																
	<table border="1"> <tr> <th>Kode Barang</th> <th>Nama Barang</th> <th>Satuan</th> <th>Quantity</th> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Kode Barang	Nama Barang	Satuan	Quantity												
	Kode Barang	Nama Barang	Satuan	Quantity													

Gambar 4.17 Perancangan Tampilan Hasil Cari Barang

7. Perancangan Tampilan Data Masuk Barang

i-inventory	Log Out
Master Transaksi Laporan About	Form Data Masuk Barang
	No.Sp <input type="text"/>
	Tanggal <input type="text"/>
	Kode Barang <input type="text"/>
	Nama Barang <input type="text"/>
	Quantity <input type="text"/>
	<input type="button" value="Submit"/> <input type="button" value="Reset"/> <input type="button" value="Lihat"/>

Gambar 4.18 Perancangan Tampilan Data Masuk Barang

8. Perancangan Tampilan Lihat Data Masuk Barang

i-inventory	Log Out																				
Master Transaksi Laporan About	<table border="1"> <tr> <th>No.Sp</th> <th>Tanggal</th> <th>Kode Barang</th> <th>Nama Barang</th> <th>Quantity</th> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </table>	No.Sp	Tanggal	Kode Barang	Nama Barang	Quantity															
	No.Sp	Tanggal	Kode Barang	Nama Barang	Quantity																
	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>																				

Gambar 4.19 Perancangan Tampilan Lihat Data Masuk Barang

9. Perancangan Tampilan Data Keluar Barang

i-inventory	Log Out
Master Transaksi Laporan About	Form Data Keluar Barang
	No.Sp <input type="text"/>
	Tanggal <input type="text"/>
	Kode Barang <input type="text"/>
	Nama Barang <input type="text"/>
	Quantity <input type="text"/>
	<input type="button" value="Submit"/> <input type="button" value="Reset"/> <input type="button" value="Lihat"/>

Gambar 4.20 Perancangan Tampilan Data Keluar Barang

10. Perancangan Tampilan Lihat Data Keluar Barang

i-inventory	Log Out																				
Master Transaksi Laporan About	<table border="1"> <tr> <th>No.Sp</th> <th>Tanggal</th> <th>Kode Barang</th> <th>Nama Barang</th> <th>Quantity</th> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </table>	No.Sp	Tanggal	Kode Barang	Nama Barang	Quantity															
	No.Sp	Tanggal	Kode Barang	Nama Barang	Quantity																
	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>																				

Gambar 4.21 Perancangan Tampilan Lihat Data KeluarBarang

11. Perancangan Tampilan Laporan Barang Masuk

i-inventory	Log Out
Master Transaksi Laporan About	Laporan Barang Masuk
	Dari Tanggal <input type="text"/>
	S/d Tanggal <input type="text"/>
	<input type="button" value="Cari"/>

Gambar 4.22 Perancangan Tampilan Laporan Barang Masuk

12. Perancangan Hasil Laporan Barang Masuk

i-inventori	Log Out										
Master Transaksi Laporan About	Laporan Barang Masuk										
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No.Sp</th> <th>Tanggal</th> <th>Kode Barang</th> <th>Nama Barang</th> <th>Quantity</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	No.Sp	Tanggal	Kode Barang	Nama Barang	Quantity					
	No.Sp	Tanggal	Kode Barang	Nama Barang	Quantity						
<input type="button" value="Printer"/>											

Gambar 4.23 Perancangan Hasil Laporan Barang Masuk

13. Perancangan Tampilan Laporan Barang Keluar

i-inventory	Log Out
Master Transaksi Laporan About	Laporan Barang Keluar
	Dari Tanggal <input type="text"/>
	S/d Tanggal <input type="text"/>
	<input type="button" value="Cari"/>

Gambar 4.24 Perancangan Tampilan Laporan Barang Keluar

14. Perancangan Tampilan Hasil Laporan Barang Keluar

i-inventory	Log Out										
Master Transaksi Laporan About	Laporan Barang Keluar										
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No.Sp</th> <th>Tanggal</th> <th>Kode Barang</th> <th>Nama Barang</th> <th>Quantity</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	No.Sp	Tanggal	Kode Barang	Nama Barang	Quantity					
	No.Sp	Tanggal	Kode Barang	Nama Barang	Quantity						
<input type="button" value="Print"/>											

Gambar 4.25 Perancangan Tampilan Hasil Laporan Barang Keluar

15. Perancangan Tampilan Stock Barang

i-inventory	Log Out										
Master Transaksi Laporan About	Laporan Stock Barang										
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No.Sp</th> <th>Tanggal</th> <th>Kode Barang</th> <th>Nama Barang</th> <th>Quantity</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	No.Sp	Tanggal	Kode Barang	Nama Barang	Quantity					
	No.Sp	Tanggal	Kode Barang	Nama Barang	Quantity						
<div>Print</div>											

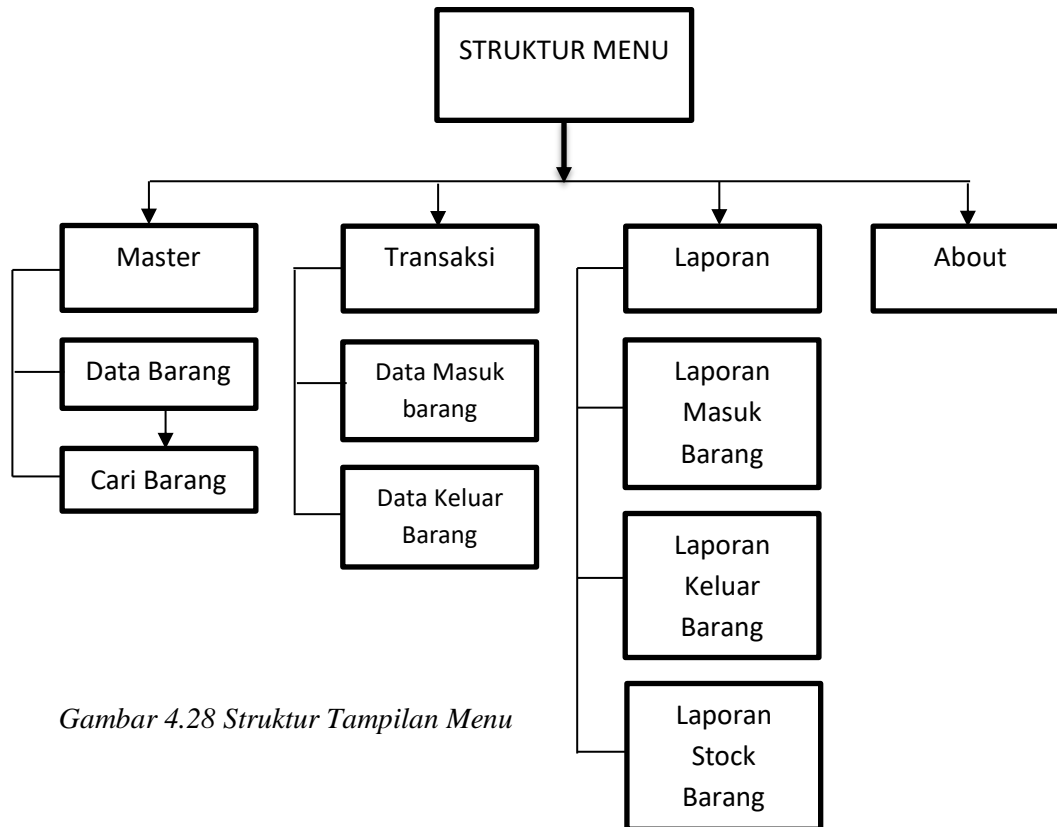
Gambar 4.26 Perancangan Tampilan Stock Barang

16. Perancangan Tampilan About

i-inventory	Log Out
Master Transaksi Laporan About	<div> <div>Foto</div> <div>Daftar Riwayat Hidup</div> </div>

Gambar 4.27 Perancangan Tampilan About

IV.5.2 Struktur Menu



Gambar 4.28 Struktur Tampilan Menu

Berikut ini merupakan daftar dari keterangan struktur menu yang ada pada menu utama sistem persediaan barang sperpart mesin di PT. Trijata Nusa cabang bandung untuk Smk Banjar Asri Cimaung Kabupaten Bandung.

Tabel 4.5 Keterangan Struktur Tampilan Menu Utama

SUB MENU	KETERANGAN
Data Barang	Digunakan untuk menginput data master barang
Cari Barang	Digunakan untuk mencari data barang secara cepat
Data Masuk Barang	Digunakan untuk menginput data barang masuk
Data Keluar Barang	Digunakan untuk menginput data barang keluar
Laporan Masuk Barang	Digunakan untuk membuat laporan masuk barang
Laporan Keluar	Digunakan untuk membuat laporan keluar barang
Barang	

Laporan Stock Barang	Digunakan untuk membuat laporan barang keseluruhan
About	Tentang pembuatan perancangan sistem informasi.

IV.6 Spesifikasi Hardware dan Software

Tahap ini bertujuan untuk menyiapkan perangkat keras dan lunak yang akan digunakan dalam sistem. Perangkat keras dan perangkat lunak perlu dipersiapkan agar sistem berjalan baik. Perangkat keras yang dipersiapkan haruslah oleh perangkat lunak yang sesuai dengan kinerjanya.

IV.6.1 Spesifikasi Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang akan digunakan untuk perancangan persediaan barang oleh Smk Banjar Asri Cimaung Kabupaten Bandung.

1. Prosesor : Pentium®dual-coreE5400
2. Memori : 1 GB
3. Harddisk : Kapasitas 160 GB
4. Monitor : Philips LED 15”
5. Mouse dan Keyboard : Standar
6. Printer : Sharp Copier Type L110

IV.6.2 Spesifikasi Perangkat Lunak (*Software*)

Kebutuhan perangkat lunak merupakan faktor-faktor yang harus dipenuhi untuk merancang sebuah perangkat lunak sehingga perangkat lunak tersebut sesuai dengan maksud dan tujuan perangkat lunak tersebut. Beberapa perangkat lunak pendukung yaitu :

1. Sistem Operasi : Windows 7 Ultimate 64bit
2. Aplikasi : Microsoft Visual Studio 2010

IV.7 Implementasi dan Pengujian Sistem

Setelah melakukan perancangan sistem, maka tahap selanjutnya adalah mengimplementasikan dan pengujian sistem tersebut. Dengan tujuan menerapkan sistem agar dapat dioperasikan secara optimal sesuai dengan kebutuhan proses. Pengujian merupakan kegiatan yang dilaksanakan untuk menentukan atau mencari kesalahan pada sistem yang telah dibangun.

IV.7.1 Implementasi Sistem

Implementasi sistem dilakukan dengan menggunakan *Microsoft Visual Studio 2010* dengan berbasis *My SQL*. Aplikasi tersebut dapat dijalankan pada berbagai *platform* sistem operasi dan perangkat keras, tetapi implementasi sepenuhnya dilakukan diperangkat keras PC (*Personal Computer*) dengan sistem operasi windows.

IV.7.2 Implementasi Antar Muka

Implementasi antar muka (interface) merupakan penerapan perancangan format tampilan yang telah dibuat sebelumnya dalam perancangan sistem sebelumnya. Adapun implementasi antar muka dari sistem

IV.7.3 Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan bagian yang penting dalam siklus pembangunan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang handal, yaitu mampu mempersentasikan kajian dari spesifikasi analisis, perancangan dari perangkat lunak itu sendiri.

Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian *blackbox*. Pengujian *blackbox* adalah pengujian aspek *fundamental* sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak berfungsi dengan

benar. Pengujian *blackbox* merupakan metode pengujian data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Pengujian *blackbox* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut :

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
2. Kesalahan interface
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal
4. Kesalahan kinerja
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.

Pengujian *blackbox* memperhatikan struktur control, maka perhatian berfokus pada domain informasi. Pengujian didesain untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana validasi fungsional diuji?
2. Kelas *input* apa yang akan membuat *testcase* menjadi baik?
3. Apakah sistem sangat sensitif terhadap *input* tertentu?
4. Bagaimana batasan dari data diisolasi?
5. Kecepatan data apa dan *volume* data apa yang dapat ditolerir oleh sistem?
6. Apa pengaruh kombinasi tertentu dari data terhadap operasi sistem?

Tabel 4.6 Hasil Komponen Lab

NO	INVENTORI PERSEDIAAN BARANG LABOTARIUM SMK BANJAR ASRI CIMAUNG	
	NAMA BARANG	KETERSEDIAAN
1	MONITOR	24
2	KEYBOARD	23
3	MOUSE	23
4	CPU	13
6	ROUTER BOARD (Aktif)	20
7	ROUTER BOARD (Error)	4
8	SWITH	6
9	MEJA BIASA	35
10	MEJA BESAR	2
11	KURSI BIASA	40
12	KURSI BESI	26
13	WHAIT BOARD	2
14	BLACK BOARD	0
15	TP-LINK	6
16	TYCO ELECTRONICS (RJ-45)	6
17	TANG STRITE (Baru)	4
18	TANG STRITE (Bekas)	16