

**LAPORAN**  
**WORKSHOP SISTEM INFORMASI BERBASIS DEKSTOP**  
**MANUAL BOOK**



Disusun oleh :

- |   |             |
|---|-------------|
| 1. Alvioni Tineke Risqianti                   | (E41200048) |
| 2. Vivi Handayani                             | (E41200059) |
| 3. Maulana Fiqri Nurul Fawaid                 | (E41200105) |
| 4. Rafliansyah Akbar Ravendivi                | (E41200266) |
| 5. Hyuan Ind Shee Svadiva Bastiane Firmansyah | (E41200352) |

**Golongan A**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI**  
**POLITEKNIK NEGERI JEMBER 2021**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang sudah memberikan kami kesehatan dan kelancaran sehingga bisa menyusun dan menuntaskan laporan yang berjudul “Laporan Workshop Sistem Informasi Berbasis Desktop Melakukan Pengujian Aplikasi dan Membuat Manual Book”.

Laporan ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi tugas mata kuliah Workshop Sistem Informasi Berbasis Dekstop di semester 2 (dua) serta sebagai rujukan untuk mahasiswa supaya bisa meningkatkan lebih banyak teknologi untuk bidang perekonomian dan lainnya.

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada anggota kelompok yang sudah bekerja keras untuk menuntaskan Laporan Workshop Sistem Informasi Berbasis Dekstop ini, juga seluruh pihak yang sudah berkontribusi dalam penyusunan laporan ini. Mudah - mudahan laporan ini bisa berguna sebagai referensi para mahasiswa yang ingin mengembangkan teknologi untuk membantu sesama.

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	iii
BAB 1. Pendahuluan .....	1
BAB 2. HASIL DAN PEMBAHASAN .....	7
2.1.    Membuat Manual Book .....	7
2.1.1    Menu Login.....	7
2.1.2    Login Owner .....	7
2.1.3    Login Karyawan.....	10
2.1.4    Menu owner .....	11
2.1.5    Menu karyawan.....	13
2.1.6    Menu minuman .....	15
2.1.7    Stok minuman .....	16
2.1.8    Transaksi.....	18
2.1.9    Riwayat transaksi.....	21
2.1.10    Input minuman.....	21
2.1.11    Input karyawan .....	22
2.1.12    Laporan transaksi .....	23
BAB 3. PENUTUP .....	25
3.1    Kesimpulan .....	25
DAFTAR PUSTAKA .....	26

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. 1 Tampilan Menu login .....	7
Gambar 2.1. 2 Tampilan Login Owner .....	7
Gambar 2.1. 3 Tampilan Login Owner Fungsi Tombol.....	8
Gambar 2.1. 4 Tampilan Login Owner Login Berhasil .....	9
Gambar 2.1. 5 Tampilan Login Owner Login Gagal .....	9
Gambar 2.1. 6 Tampilan Login Karyawan.....	10
Gambar 2.1. 7 Tampilan Login Karyawan Fungsi Tombol .....	10
Gambar 2.1. 8 Tampilan Login Karyawan Login Berhasil.....	11
Gambar 2.1. 9 Tampilan Menu Owner .....	11
Gambar 2.1. 10 Tampilan Menu Owner Master .....	12
Gambar 2.1. 11 Tampilan Menu Owner Logout .....	12
Gambar 2.1. 12 Tampilan Menu Karyawan .....	13
Gambar 2.1. 13 Tampilan Menu Karyawan Tombol Transaksi.....	13
Gambar 2.1. 14 Tampilan Menu Karyawan Tombol Menu .....	14
Gambar 2.1. 15 Tampilan Menu Karyawan Tombol Laporan Transaksi .....	14
Gambar 2.1. 16 Tampilan Menu Karyawan Tombol Logout.....	15
Gambar 2.1. 17 Tampilan Menu Minuman.....	15
Gambar 2.1. 18 Tampilan Menu Minuman Tombol Cari .....	16
Gambar 2.1. 19 Tampilan Stok Minuman.....	16
Gambar 2.1. 20 Tampilan Stok Minuman Tombol Search .....	17
Gambar 2.1. 21 Tampilan Stok Minuman Tombol Back .....	18
Gambar 2.1. 22 Tampilan Form Transaksi .....	18
Gambar 2.1. 23 Tampilan Form Transaksi Tombol Search Data .....	19
Gambar 2.1. 24 Tampilan Form Transaksi Tombol Add.....	19
Gambar 2.1. 25 Tampilan Form Transaksi Tombol Payment.....	20
Gambar 2.1. 26 Tampilan Form Transaksi Tombol Back.....	20
Gambar 2.1. 27 Tampilan Riwayat Transaksi.....	21
Gambar 2.1. 28 Tampilan Input Minuman.....	21
Gambar 2.1. 29 Tampilan Input Karyawan.....	22
Gambar 2.1. 30 Tampilan Laporan Transaksi.....	23
Gambar 2.1. 31 Tampilan Laporan Transaksi Tombol Print .....	24

# **BAB 1. Pendahuluan**

## **1.1. Dasar Teori**

### **Pengujian Aplikasi**

Software testing adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan merepresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain, dan pengkodean. Pentingnya melakukan software testing dan implikasinya yang mengacu pada kualitas perangkat lunak tidak dapat terlalu ditekan karena melibatkan sederetan aktivitas produksi di mana peluang terjadinya kesalahan manusia sangat besar dan arena ketidak mampuan manusia untuk melakukan dan berkomunikasi dengan sempurna maka pengembangan perangkat lunak diiringi dengan aktivitas jaminan kualitas. Sejumlah aturan yang berfungsi sebagai sasaran pengujian pada perangkat lunak adalah:

- 1) Pengujian adalah proses eksekusi suatu program dengan maksud menemukan kesalahan
  - 2) Test case yang baik adalah test case yang memiliki probabilitas tinggi untuk menemukan kesalahan yang belum pernah ditemukan sebelumnya
  - 3) Pengujian yang sukses adalah pengujian yang mengungkap semua kesalahan yang belum pernah ditemukan sebelumnya
- Sasaran utama pengujian adalah untuk mendapatkan serangkaian pengujian yang memiliki kemungkinan tertinggi di dalam pengungkapan kesalahan pada perangkat lunak. Untuk mencapai sasaran tersebut, digunakan 4 kategori yang berbeda dari tehnik desain test case:

- 1) Pengujian white-box, pengujian black-box, Integrasi Bottom-Up dan Integrasi TopDown. Pengujian white-box berfokus pada struktur control program. Test case dilakukan untuk memastikan bahwa semua statemen

- 2) pada program telah dieksekusi paling tidak satu kali selama pengujian dan bahwa semua kondisi logis telah diuji. Pengujian basic path, teknik pengujian white-box, menggunakan grafik (matriks grafiks) untuk melakukan serangkaian pengujian yang independent secara linear yang akan memastikan cakupan.
- 3) Teknik pengujian black-box berfokus pada domain informasi dari perangkat lunak, dengan melakukan test case dengan menpartisi domain input dari suatu program dengan cara yang memberikan cakupan pengujian yang mendalam.
- 4) Integrasi Top-Down adalah pendekatan incremental dengan menggerakkan ke bawah melalui hirarki control, dimulai dengan control utama. Strategi integrasi top-down memeriksa control mayor atau keputusan pada saat awal di dalam proses pengujian.
- 5) Pengujian Integrasi Bottom-up memulai konstruksi dan pengujian dengan modul atomic (modul pada tingkat paling rendah pada struktur program). Karena modul diintegrasikan dari bawah keatas, maka pemrosesan yang diperlukan untuk modul subordinate ke suatu tingkat yang diberikan akan selalu tersedia dan kebutuhan akan stub dapat dieliminasi.

### **Manual Book**

Manual Book adalah buku yang berisikan penjabaran panduan penggunaan, fitur, perawatan, penyelesaian masalah yang timbul, serta panduan lainnya yang penting untuk diketahui sebelum menggunakan produk. Pada setiap produk yang Anda beli pastinya memiliki tata cara penggunaan yang berbeda dan hal apa saja yang diperbolehkan serta dilarang. Walaupun hal tersebut sederhana, namun kebanyakan orang akan menyesal karena produk yang

digunakan rusak karena ketidaktahuan penggunaan dan perawatan produk yang baik dan benar. Maka dari itu sebaiknya luangkan waktu sejenak untuk membaca Manual Book produk yang Anda gunakan. Berikut ini beberapa penjelasan mengenai Fungsi dari Manual Book dan keuntungan yang bisa memberikan pencerahan untuk Anda mengapa penting membaca Manual Book:

- 1) Cara Menggunakan Produk Atau Barang Biasanya dari beberapa orang tidak suka membaca Manual Book karena dianggap sangat membosankan. Padahal di dalam Manual Book dijelaskan dengan detail cara mengoperasikan sebuah produk. Dimulai saat Anda mulai menyalakan dan proses penjelasan setiap dari tombol yang ada di produk tersebut. Tentu saja setiap penjelasan dari tombol ini akan dilengkapi dengan gambar sehingga akan sangat mudah untuk Anda membaca dengan jelas sehingga sebagai pembaca Anda juga bisa melihat dan membandingkan fitur atau tombol yang ada secara langsung. Contohnya bila Anda membeli kendaraan bermotor baru, maka Anda akan mendapatkan Buku Petunjuk Pemilik. Di buku tersebut akan ada banyak sekali penjabaran penting yang disusun berkelompok di daftar isi. Salah satunya adalah cara menggunakan fitur yang ada di motor Anda. Seperti sekarang ini telah banyak motor yang mulai menggunakan Smart Key System atau biasa disebut Keyless. Bila Anda awam dalam penggunaan Keyless, maka penting bagi Anda membaca setiap daftar isi mengenai Smart Key. Umumnya akan dijelaskan pemahaman Smart Key, jarak kerja, penanganan, mengganti baterai dan lainnya. Karena setiap merk kendaraan bermotor memiliki fitur Smart Key System yang berbeda-beda, maka penting bagi Anda yang pernah memakai Keyless untuk tetap membacanya. Disinilah salah satu fungsi yang sangat penting dari Manual Book.

- 2) Cara Perawatan Produk Untuk setiap alat elektronik sendiri memiliki perawatan yang sangat berbeda dan cara untuk perawatannya juga sangat sudah jelas ada di dalam Manual book. Dimulai dari bagaimana cara Anda menyimpan produk hingga hal yang sangat perlu Anda hindari saat Anda menggunakan produk ini. Jika Anda membaca Manual book, maka Anda dapat mengetahui cara menjaga produk atau barang ini sehingga tetap awet dan harga jualnya tidak akan turun secara drastis.
- 3) Mengetahui Kelebihan Dari Produk Setiap produk elektronik sendiri sebenarnya memiliki banyak keunggulan yang mana semua ini dijelaskan singkat di Box kemasan. Untuk lebih jelasnya biasanya kelebihan dan manfaat dari produk tersebut akan dijabarkan di dalam Manual Book. Selain itu terkadang ada sebuah peringatan yang diselipkan agar Anda tidak melakukan kesalahan saat menggunakan produk ini. Dan Anda bisa mengikuti aturan pemakaian produk dengan baik sehingga akan terhindar dari kerusakan yang fatal sehingga produk tidak akan rusak.
- 4) Instruksi Keselamatan Manual book harus memuat informasi petunjuk langkah demi langkah dan informasi konseptual yang dibutuhkan pengguna untuk pengoperasiannya. Terutama bagi produk yang ditaruh di rumah atau di tempat kerja. Perlu diberikan informasi dan peringatan terhadap penggunaan, ini untuk alasan keamanan dan keselamatan terhadap pengguna dan tempat sekitarnya secara keseluruhan.
- 5) Instruksi Instalasi Supaya lebih mudah dalam pengiriman, sering produk dikirim dalam bagian-bagian terpisah dan harus dipasang sendiri. Untuk alasan itu, perlu intruksi instalasi supaya pelanggan dapat memasangnya dengan benar. Manual book memberikan informasi dan petunjuk yang diperlukan



- 6) untuk instalasi produk. Mencakup informasi tertulis dan gambar ilustrasi untuk membantu pengguna dalam menyelesaikan tugas yang terkait dengan produk.
- 7) Identifikasi Masalah Manual book membantu mengatasi masalah pelanggan hanya dengan memberi tahu cara untuk memahami dan mengidentifikasi masalah teknis yang sering terjadi sendiri. Pada saat yang sama, manual book membuat pelanggan merasa dihargai dan merasa terbantu untuk mengatasi masalah produk tersebut.
- 8) Instruksi Pengaturan Manual pengguna yang baik harus menjawab apa dan bagaimana terkait penggunaan produk. Harus berisi informasi tentang apa yang terjadi jika suatu pekerjaan tidak dilakukan dengan benar. Dalam beberapa kasus, suatu produk dapat ditujukan untuk digunakan oleh berbagai pengguna. Misalnya pemasang, operator, dan teknisi. Setiap jenis pengguna tersebut memerlukan pendekatan yang berbeda sesuai pekerjaan yang dilakukan. Oleh karena itu, informasi pengaturan bagi masing-masing pengguna pun harus disesuaikan.
- 9) Lokasi Pusat Layanan Bila masalah yang terjadi sangat rumit, maka memerlukan perbaikan oleh teknisi resmi pabrik. Oleh karena itu, hal ini sering dicantumkan oleh perusahaanperusahaan yang sudah memiliki pendukung teknisi di setiap wilayah.
- 10) Spesifikasi Umum Produk Spesifikasi umum yang dimiliki produk biasanya dicantumkan. Sering juga memberikan detail fungsi setiap fitur yang dimiliki.
- 11) Informasi Garansi Garansi adalah surat keterangan produk bila pihak produsen menjamin produk dalam jangka waktu tertentu. Bila produk memilikinya, biasanya disediakan dalam lembar terpisah.

## **1.2.Tujuan Praktikum**

Pada praktikum database memiliki Tujuan seperti berikut:

- 1) Mahasiswa dapat menggunakan aplikasi netbeans untuk pemrograman java.
- 2) Mahasiswa mampu melakukan pengujian aplikasi sistem informasi berbasis desktop
- 3) Mahasiswa mampu membuat manual book dari sistem informasi berbasis desktop.

## **1.3.Manfaat Praktikum**

Pada praktikum database memiliki Manfaat seperti berikut:

- 1) Mahasiswa dapat melakukan pengujian aplikasi sistem informasi berbasis desktop.
- 2) Mahasiswa dapat membuat manual book dari sistem informasi berbasis desktop.
- 3) Mahasiswa dapat memperbaiki kekurangan dari aplikasi dekstop yang di desain.

## BAB 2. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 2.1.Membuat Manual Book

#### 2.1.1 Menu Login



Gambar 2.1. 1 Tampilan Menu login

Di dalam Tampilan Awal Aplikasi Terdapat 2 pilihan untuk login yaitu untuk owner dan karyawan.

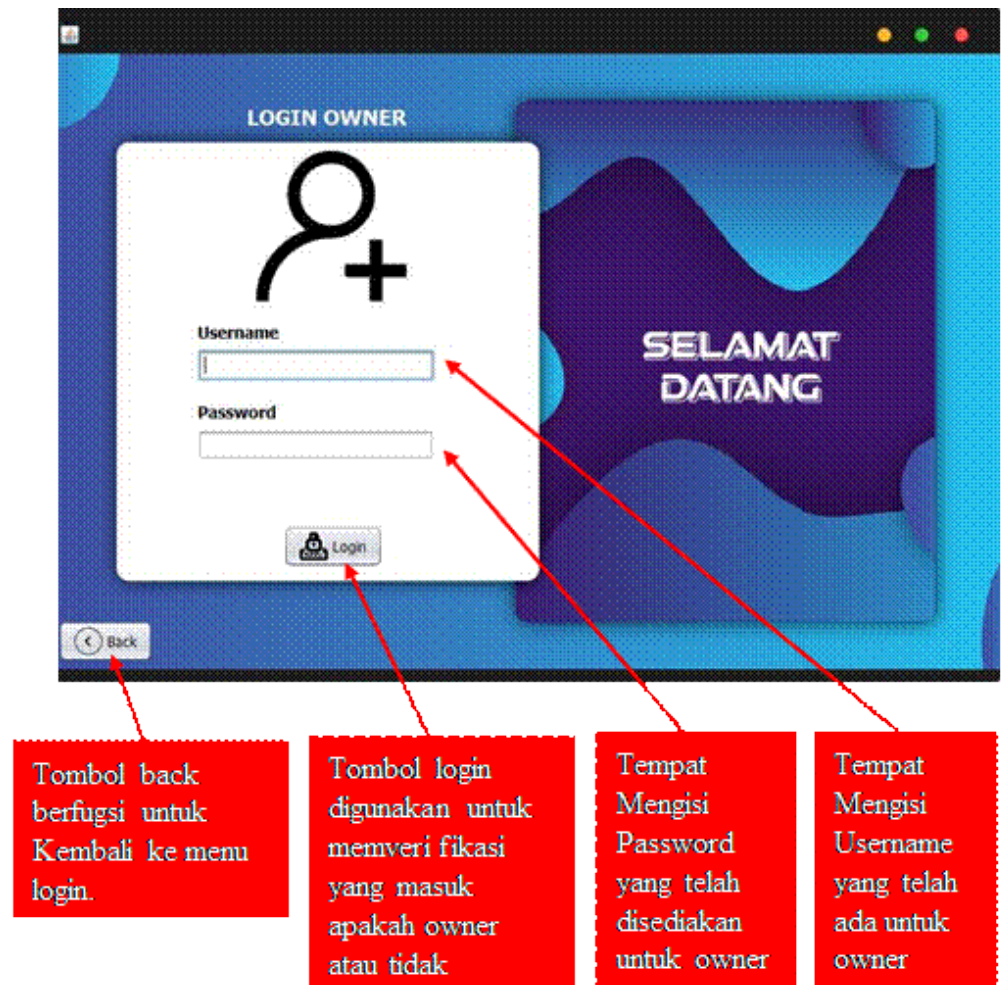
#### 2.1.2 Login Owner

Jika kita menekan tombol login owner



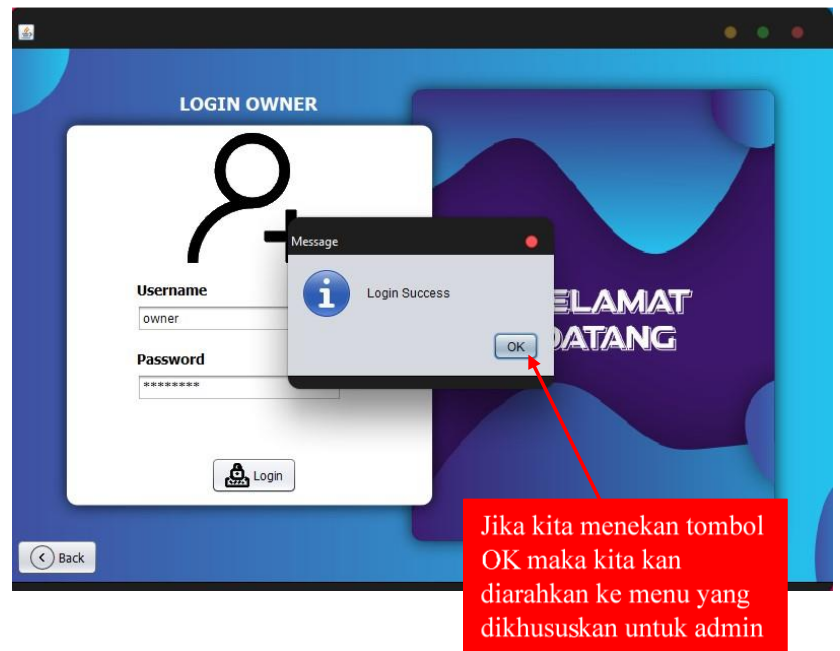
Gambar 2.1. 2 Tampilan Login Owner

Maka Akan Tampil Tampilan seperti berikut:



Gambar 2.1. 3 Tampilan Login Owner Fungsi Tombol

- a) Tampilan login jika data username dan password benar maka akan tampil seperti berikut:



Gambar 2.1. 4 Tampilan Login Owner Login Berhasil

Username : owner Password : owner123

- b) Tampilan Login owner jika salah memasukkan username dan password maka akan tampil seperti berikut dan memunculkan sebuah dialog message.



Gambar 2.1. 5 Tampilan Login Owner Login Gagal

### 2.1.3 Login Karyawan

a) Pada tampilan menu di bawah ini klik Login Karyawan



Gambar 2.1. 6 Tampilan Login Karyawan

b) Masukkan username dan password lalu klik Login



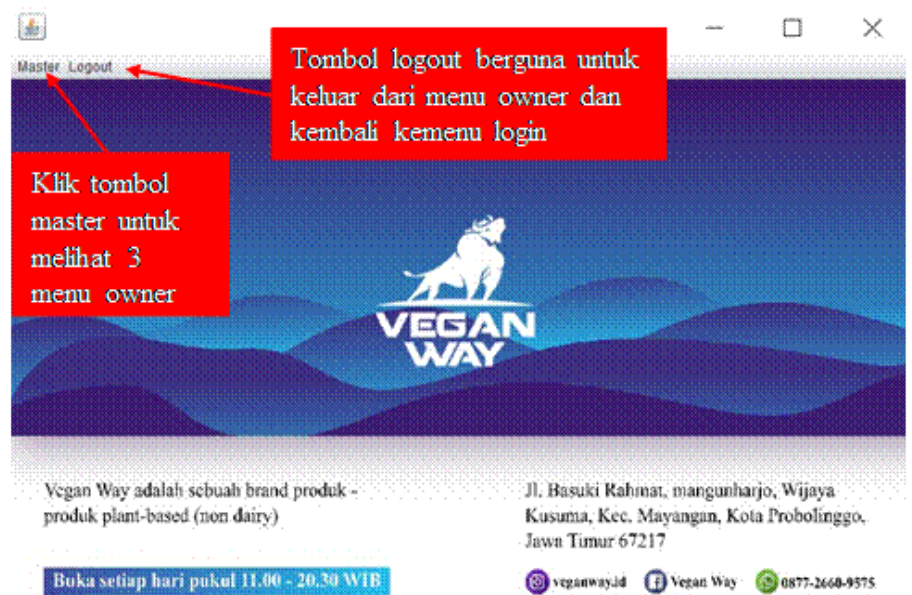
Gambar 2.1. 7 Tampilan Login Karyawan Fungsi Tombol

c) Login berhasil, klik OK



Gambar 2.1. 8 Tampilan Login Karyawan Login Berhasil

#### 2.1.4 Menu owner Tampilan awal menu owner

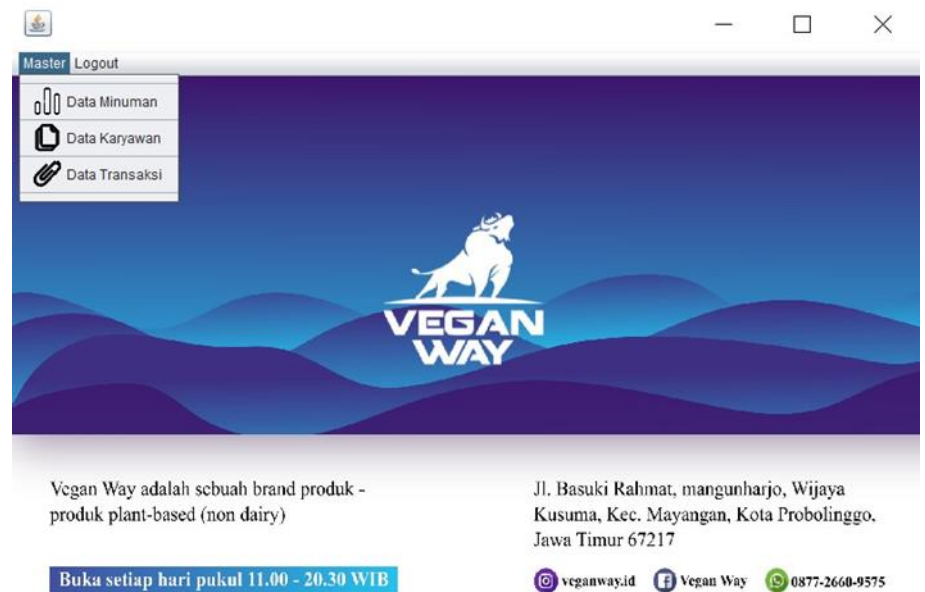


Gambar 2.1. 9 Tampilan Menu Owner

##### a) Tampilan Master



Disini terdapat 3 pilihan, yaitu: Data Minuman, Data Karyawan, dan Data Transaksi. Klik salah satu pilihan tersebut. Lalu, owner akan diarahkan ke halaman tersebut.



Gambar 2.1. 10 Tampilan Menu Owner Master

b) Tampilan Logout

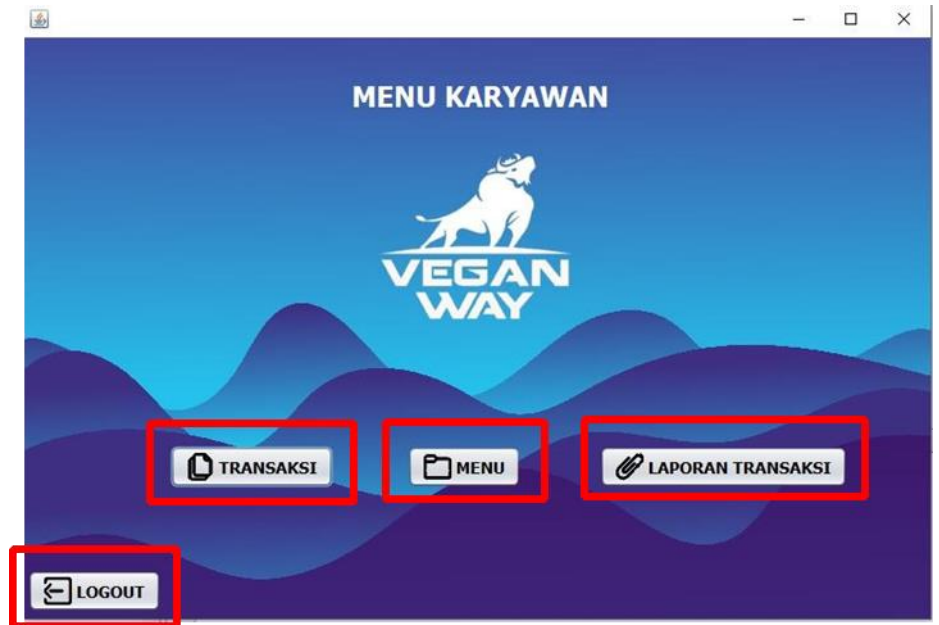


Gambar 2.1. 11 Tampilan Menu Owner Logout



Klik logout. Lalu, owner akan keluar dari halaman tersebut dan berada di halaman Menu Login.

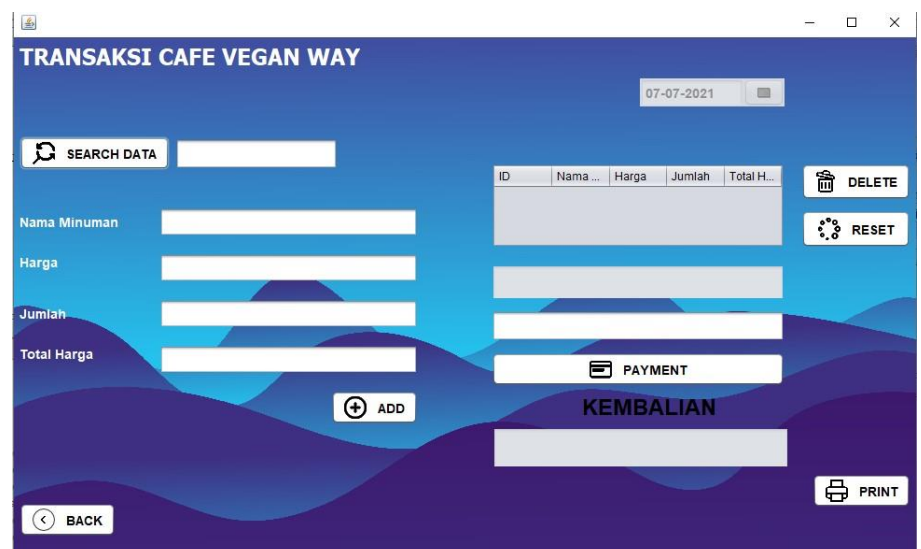
#### 2.1.5 Menu karyawan Tampilan Menu karyawan



Gambar 2.1. 12 Tampilan Menu Karyawan

##### a) Tombol transaksi

Jika di klik Transaksi akan muncul seperti gambar dibawah ini :



Gambar 2.1. 13 Tampilan Menu Karyawan Tombol Transaksi

b) Tombol Menu

Jika di klik Menu akan muncul seperti gambar dibawah ini :



Kode Minuman	Nama Minuman	Harga	Stok	Tanggal Masuk
2023	Brown Sugar Boba	15000	44	2021-07-02
2024	Strawberry Milk	15000	50	2021-07-02
2025	Choco Milk	15000	50	2021-07-02
2026	Matcha Milk	15000	49	2021-07-02
2027	Lechy Milk	15000	49	2021-07-02

Gambar 2.1. 14 Tampilan Menu Karyawan Tombol Menu

c) Tombol Laporan Transaksi

Jika di klik Laporan Transaksi akan muncul seperti gambar dibawah ini :



Tanggal Transaksi	ID Transaksi	Kode Minuman	Nama Minuman	Harga	Jumlah	Total Harga
2021-07-03	33	2027	Lechy Milk	15000	1	15000
2021-07-03	34	2026	Matcha Milk	15000	1	15000
2021-07-07	35	2023	Brown Sugar Boba	15000	2	30000
2021-07-07	36	2023	Brown Sugar Boba	15000	2	30000
2021-07-07	37	2023	Brown Sugar Boba	15000	2	30000

Gambar 2.1. 15 Tampilan Menu Karyawan Tombol Laporan Transaksi

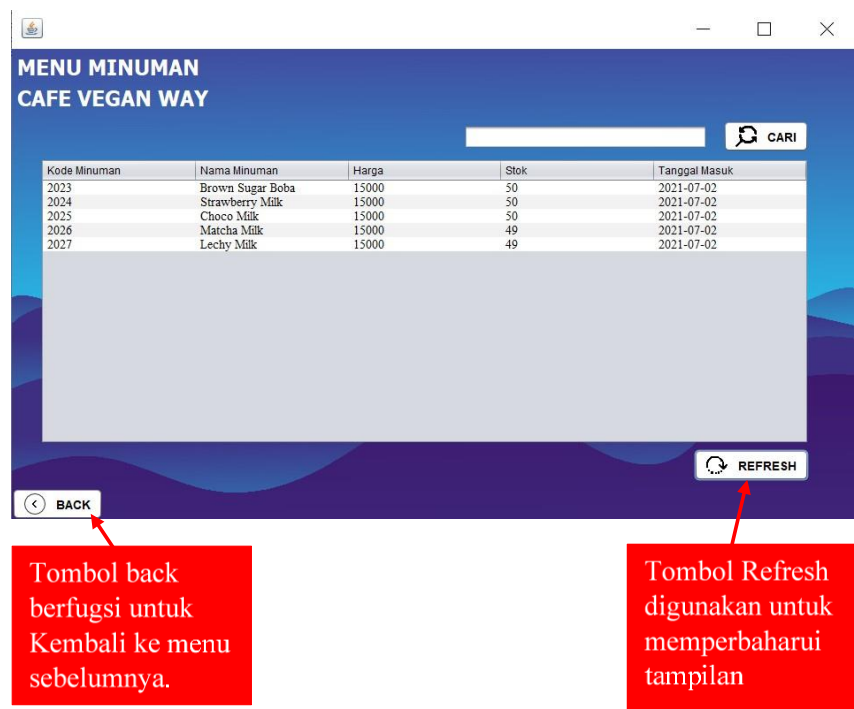
d) Tombol Logout

Jika di klik Logout akan muncul seperti gambar dibawah ini dan akan kembali pada Menu Login.



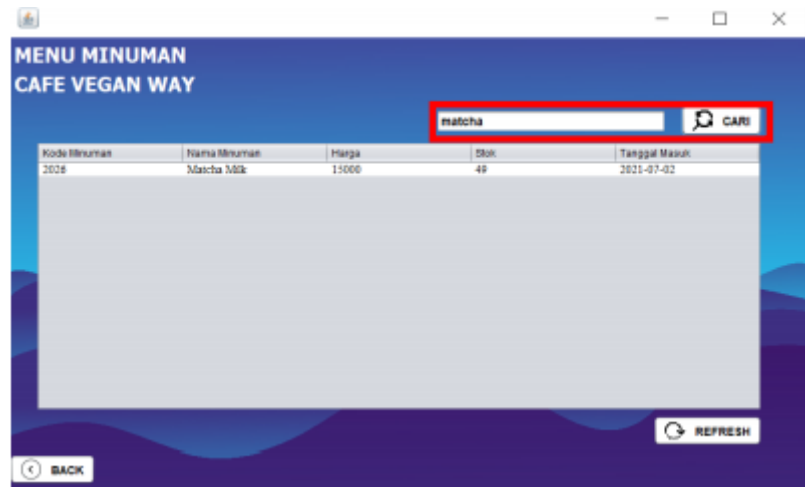
Gambar 2.1. 16 Tampilan Menu Karyawan Tombol Logout

#### 2.1.6 Menu minuman Tampilan Menu Minuman



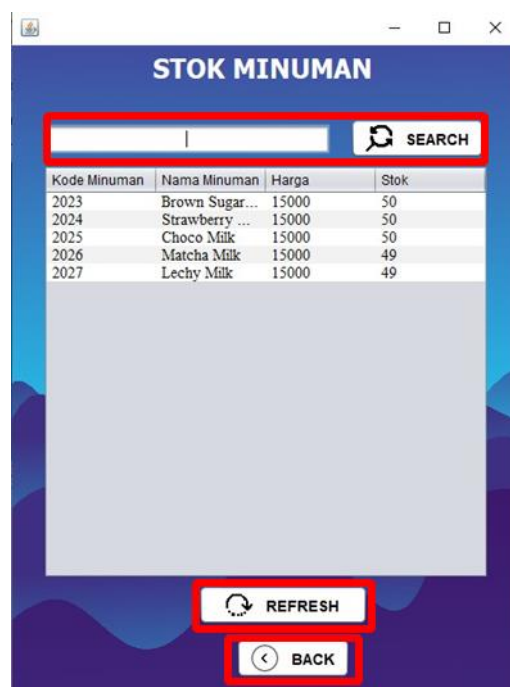
Gambar 2.1. 17 Tampilan Menu Minuman

- a) Tombol Cari digunakan untuk melakukan pencarian dengan kata kunci yang telah dimasukkan.



Gambar 2.1. 18 Tampilan Menu Minuman Tombol Cari

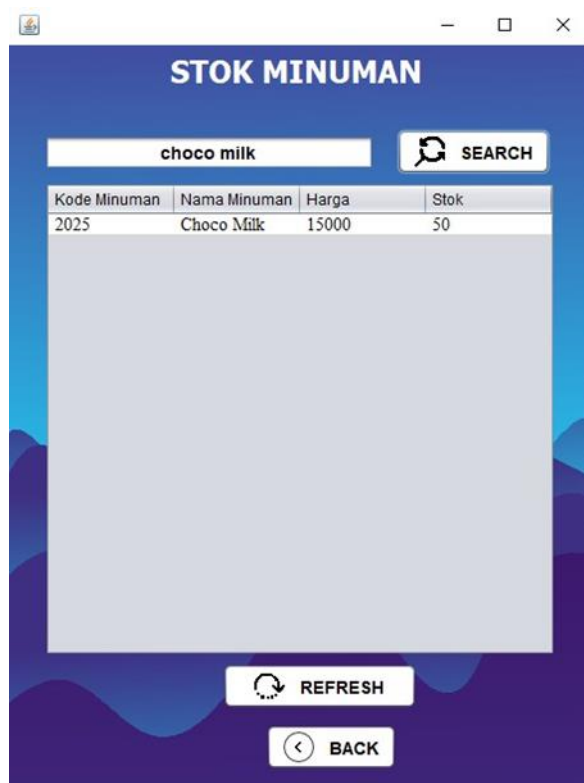
#### 2.1.7 Stok minuman Tampilan awal Stok Minuman



Gambar 2.1. 19 Tampilan Stok Minuman

##### a) Tombol search

Jika di klik Search akan muncul seperti gambar dibawah ini. Lalu, ketikkan jenis minuman yang akan dilihat stok yang masih tersedia.



Gambar 2.1. 20 Tampilan Stok Minuman Tombol Search

b) Tombol Refresh

Digunakan untuk menyetel ulang data stok minuman yang dicari.

c) Tombol Back

Jika di klik back akan muncul seperti gambar dibawah ini dan akan kembali pada form transaksi.

Gambar 2.1. 21 Tampilan Stok Minuman Tombol Back

## 2.1.8 Transaksi

Tampilan awal pada Form Transaksi

Gambar 2.1. 22 Tampilan Form Transaksi

### a) Tombol Search Data

Jika di klik Search Data akan muncul seperti gambar dibawah ini. Lalu, mengisi Jumlah yang dibeli. Dan, Total Harga akan terisi otomatis.

**TRANSAKSI CAFE VEGAN WAY**

07-07-2021

SEARCH DATA 2021

ID	Nama	Harga	Jumlah	Total H.
15	Brown Sugar Boba	15000	2	30000

DELETE

RESET

Nama Minuman: Brown Sugar Boba

Harga: 15000

Jumlah: 2

Total Harga: 30000

ADD

PAYMENT

KEMBALIAN

PRINT

BACK

Gambar 2.1. 23 Tampilan Form Transaksi Tombol Search Data

b) Tombol add

Jika di klik Add akan muncul seperti gambar dibawah ini. Lalu, klik Ok.

**TRANSAKSI CAFE VEGAN WAY**

07-07-2021

SEARCH DATA 2021

ID	Nama	Harga	Jumlah	Total H.
15	Brown Sugar Boba	15000	2	30000
16	Brown Sugar Boba	15000	2	30000

DELETE

RESET

Nama Minuman: Brown Sugar Boba

Harga: 15000

Jumlah: 2

Total Harga: 30000

ADD

PAYMENT

KEMBALIAN

PRINT

BACK

Message

Data Brown Sugar Boba

OK

Gambar 2.1. 24 Tampilan Form Transaksi Tombol Add

c) Tombol payment

Jika di klik Payment akan muncul seperti gambar dibawah ini. Lalu, ketikkan jumlah uang yang dibayarkan pembeli, otomatis akan muncul kembalian, dan klik Ok.



Gambar 2.1. 25 Tampilan Form Transaksi Tombol Payment

- d) Tombol Delete Digunakan untuk menghapus data yang tidak jadi dipesan.
- e) Tombol Reset Digunakan untuk menyetel ulang data transaksi yang dipesan.
- f) Tombol Print Digunakan untuk mencetak struk transaksi.
- g) Tombol Back Jika di klik Back akan muncul seperti gambar dibawah ini dan akan kembali pada Menu Karyawan.



Gambar 2.1. 26 Tampilan Form Transaksi Tombol Back



### 2.1.9 Riwayat transaksi

#### Tampilan Riwayat Transaksi

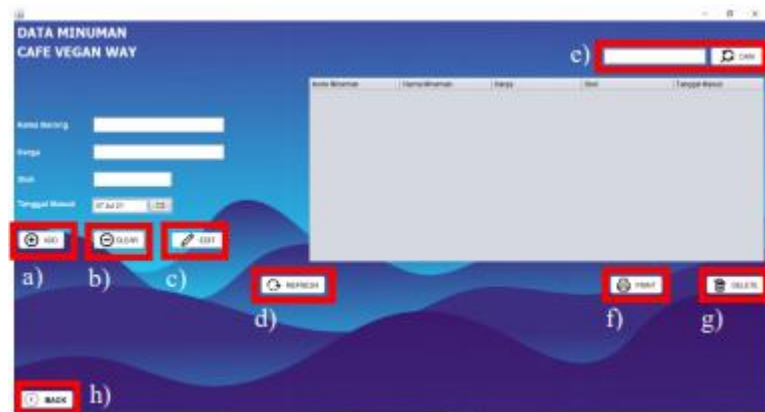


Gambar 2.1. 27 Tampilan Riwayat Transaksi

Tombol Search digunakan untuk melakukan pencarian dengan kata kunci yang telah dimasukkan.

### 2.1.10 Input minuman

#### Tampilan Input Minuman



Gambar 2.1. 28 Tampilan Input Minuman

- a) Tombol ADD Untuk menambah minuman masukkan Nama Barang, Harga, Stok dan Tanggal Masuk. Kemudian klik tombol ADD maka data akan tersimpan di tabel minuman dan database.

- b) Tombol Clear Jika ingin menghapus data, silahkan pilih data yang ingin dihapus kemudian klik tombol clear. Maka data akan terhapus.
- c) Tombol Edit Untuk mengedit data minuman, klik tombol edit kemudian edit data yang ingin perbaiki.
- d) Tombol Refresh Jika ingin memperbarui data yang tersimpan, klik tombol refresh maka data akan memperbarui secara otomatis.
- e) Tombol Cari Digunakan untuk melakukan pencarian dengan kata kunci yang telah dimasukkan.
- f) Tombol Print Data yang tersimpan dapat dicetak/diprint dengan cara klik tombol print maka data akan tercetak
- g) Tombol Delete Jika ingin menghapus data minuman yang tersimpan, pilih data yang ingin dihapus kemudian klik tombol delete maka data akan terhapus secara permanen.
- h) Tombol Back Jika ingin kembali pada menu utama silahkan Anda klik tombol back maka akan kembali ke menu sebelumnya.

#### 2.1.11 Input karyawan

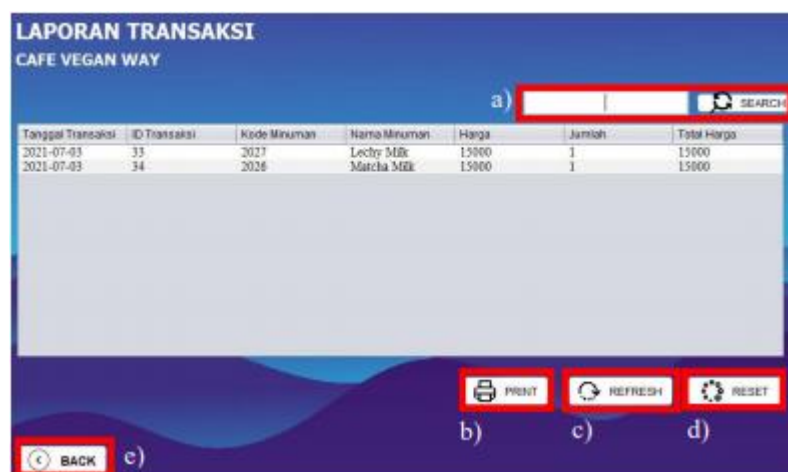
Tampilan input karyawan



Gambar 2.1. 29 Tampilan Input Karyawan

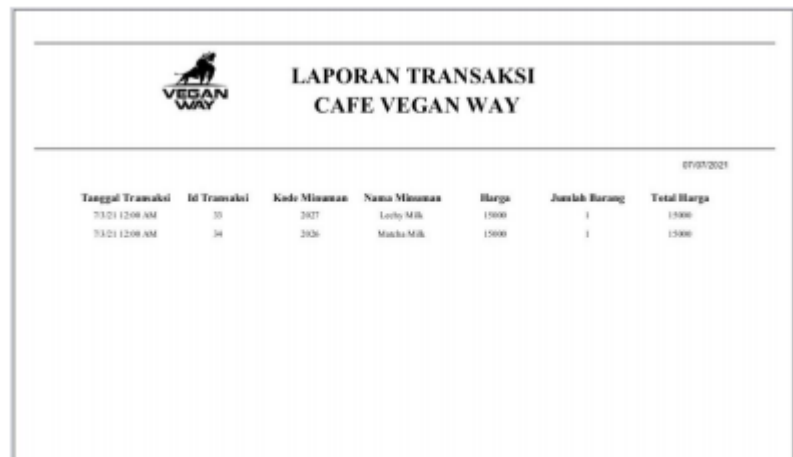
- a) Tombol ADD Untuk menambah data karyawan masukkan Nama Karyawan, Email, Alamat, Tanggal Pendaftaran, Username dan Password. Kemudian klik tombol Add maka data akan tersimpan di tabel karyawan dan database.
- b) Tombol Clear Jika Anda ingin menghapus data, pilih data yang ingin dihapus kemudian klik tombol clear. Maka data akan terhapus.
- c) Tombol Edit Untuk mengedit data karyawan, klik tombol edit kemudian edit data yang ingin diperbaiki
- d) Tombol Print Data yang tersimpan dapat dicetak/diprint dengan cara klik tombol print maka data akan tercetak.
- e) Tombol Delete Jika ingin menghapus data minuman yang tersimpan, pilih data yang ingin dihapus kemudian klik tombol delete maka data akan terhapus secara permanen.
- f) Tombol Back Jika ingin kembali pada menu utama, klik tombol back maka akan kembali ke menu sebelumnya.

#### 2.1.12 Laporan transaksi Tampilan Laporan Transaksi



Gambar 2.1. 30 Tampilan Laporan Transaksi

- a) Tombol Search Digunakan untuk melakukan pencarian dengan kata kunci yang telah dimasukkan.
- b) Tombol Print Data yang tersimpan dapat dicetak/diprint dengan cara klik tombol print maka data akan tercetak.



LAPORAN TRANSAKSI CAFE VEGAN WAY						
07/07/2021						
Tanggal Transaksi	ID Transaksi	Kode Minuman	Nama Minuman	Harga	Jumlah Barang	Total Harga
7/3/21 12:08 AM	33	2027	Locha Milk	15000	1	15000
7/3/21 12:08 AM	34	2026	Mocha Milk	15000	1	15000

Gambar 2.1. 31 Tampilan Laporan Transaksi Tombol Print

- c) Tombol Refresh Digunakan untuk menyetel ulang data stok minuman yang dicari.
- d) Tombol Reset Digunakan untuk menyetel ulang data transaksi yang dipesan.
- e) Tombol Back Tombol back berfungsi untuk Kembali ke menu login

## **BAB 3. PENUTUP**

### **3.1 Kesimpulan**

Dapat disimpulkan bahwa Software testing adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan merepresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain, dan pengkodean. Pentingnya melakukan software testing dan implikasinya yang mengacu pada kualitas perangkat lunak tidak dapat terlalu ditekan karena melibatkan sederetan aktivitas produksi di mana peluang terjadinya kesalahan manusia sangat besar dan arena ketidak mampuan manusia untuk melakukan dan berkomunikasi dengan sempurna maka pengembangan perangkat lunak diiringi dengan aktivitas jaminan kualitas. Sedangkan Manual Book adalah buku yang berisikan penjabaran panduan penggunaan, fitur, perawatan, penyelesaian masalah yang timbul, serta panduan lainnya yang penting untuk diketahui sebelum menggunakan produk. Pada setiap produk yang Anda beli pastinya memiliki tata cara penggunaan yang berbeda dan hal apa saja yang diperbolehkan serta dilarang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

*BKPM Workshop Sistem Informasi Berbasis Desktop. (2021).*