# DOKUMENTASI UJI PERANGKAT LUNAK

**SIPDIKA**

**(Sistem Informasi Di Kedai Alesha)**

Dipersiapkan oleh :

|  |  |
| --- | --- |
| Andi Muh. Richvan Junaid | 1915101022 |
| Muhammad Dio Hamanrora | 191410168 |
| Tia Permata sari | 191410180 |
| Wulan Sapitri | 191410226 |

Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset Dan teknologi Republik Indonesia

# DAFTAR PERUBAHAN

|  |  |
| --- | --- |
| **Revisi** | **Deskripsi** |
| **A** |  |
| **B** |  |
| **C** |  |
| **D** |  |
| **E** |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| INDEX | **-** | **A** | **B** | **C** | **D** | **E** |
| Tanggal |  |  |  |  |  |  |
| Ditulis Oleh |  |  |  |  |  |  |
| Diperiksa Oleh |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Disetujui Oleh |  |  |  |  |  |  |

**DAFTAR HALAMAN PERUBAHAN**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Halaman** | **Revisi** | **Halaman** | **Revisi** |
|  |  |  |  |

**DAFTAR ISI**

1. [Pendahuluan 7](#_bookmark0)
	1. [Tujuan Pembuatan Dokumen 7](#_bookmark1)
	2. [Deskripsi Umum Sistem 7](#_bookmark2)
	3. [Definisi, Akronim, dan Singkatan 7](#_bookmark3)
	4. [Referensi 7](#_bookmark4)
	5. [Deskripsi Umum Dokumen 8](#_bookmark5)
2. [Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak 9](#_bookmark6)
	1. [Perangkat Lunak Pengujian 9](#_bookmark7)
		1. [Perangkat Lunak yang Digunakan dalam SIPDIKA 9](#_bookmark8)
		2. [Lisensi Perangkat Lunak 9](#_bookmark9)
		3. [Fungsi Produk 9](#_bookmark10)
	2. [Perangkat Keras Pengujian 10](#_bookmark11)
	3. [Material Pengujian 10](#_bookmark12)
		1. [Manual Penggunaan Perangkat Lunak 14](#_bookmark20)
	4. [Sumber Daya Manusia 14](#_bookmark21)
	5. [Prosedur Umum Pengujian 17](#_bookmark22)
		1. [Pengenalan dan Pelatihan 17](#_bookmark23)
		2. [Persiapan Awal 17](#_bookmark24)
		3. [Pelaksanaan 17](#_bookmark25)

[2.5.6 Pelaporan Hasil 18](#_bookmark26)

* 1. [Identifikasi dan Rencana Pengujian pada Sistem Operasi Microsoft® WindowsXP/Vista/7 18](#_bookmark27)
	2. [Fungsi *login* 19](#_bookmark29)
	3. [Registrasi Login 19](#_bookmark30)
	4. [Memilih Menu 19](#_bookmark31)
	5. [Pembayaran 20](#_bookmark32)
	6. [Melakukan *logout* 21](#_bookmark33)

**DAFTAR GAMBAR**

[Gambar 1**. Spesifikasi Tampilan Login** 10](#_bookmark13)

[Gambar 2**.Spesifikasi Tampilan daftar menu** 11](#_bookmark14)

[Gambar 3**. daftar meja** 11](#_bookmark15)

[Gambar 4**. daftar pesanan** 12](#_bookmark16)

[Gambar 5**. pemilihan pembayaran** 12](#_bookmark17)

[Gambar 6. **proses transaksi menggunakan ovo atau dana** 13](#_bookmark18)

[Gambar 7. **Gambar transaksi menggunakan cash** 14](#_bookmark19)

# DAFTAR TABEL

[Table 1. **Identifikasi Kasus Pengujian pada Sistem Operasi Microsoft Windows** 18](#_bookmark28)

[Table 2**. Pengujian Oleh Tim Klien** 21](#_bookmark34)

# Pendahuluan

# Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen ini digunakan sebagai panduan untuk melakukan pengujian terhadap perangkat lunak Sipdika (Sistem Informasi Di Kedai Alesha). Dokumen ini dapat digunakan untuk meninjau kemampuan program yang telah dirancang agar sesuai dengan keinginan dari pengguna karena disertai dengan pengujian terhadap keseluruhan perangkat lunak.

# Deskripsi Umum Sistem

Perangkat lunak yang akan diuji adalah Sipdika (Sistem Informasi Di Kedai Alesha). Perangkat lunak ini merupakan perangkat lunak berbasis *web* menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan menggunakan *Framework laravel* yang dibuat dengan tujuan mempersingkat alur proses bisnis pada formulasi atau peracikan formula jamu.

# Definisi, Akronim, dan Singkatan

* + - SKPL atau Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak merupakan dokumen hasil analisis yang berisi spesifikasi kebutuhan *user*.
		- DPPL adalah Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak, atau dalam bahasa Inggris-nya sering juga disebut sebagai *Software Design Description* (SDD), dan merupakan deskripsi perancangan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
		- SKPL-Sipdika.P-xxxx adalah kode yang digunakan untuk merepresentasikan kebutuhan (*requirement*) pada Sipdika dengan Sipdika merupakan kode system, Sipdika.P adalah kode fase, dan xxxx adalah digit/nomor kebutuhan (*requirement*).
		- DPPL-Sipdika.K-xxxx adalah kode yang digunakan untuk mengimplementasikan rancangan pada Sipdika, dengan Sipdika merupakan kode perangkat lunak, Sipdika.P adalah kode fase, dan xxxx adalah digit/nomor perancangan.
		- Sipdika-DUPL.P-xxxx adalah kode yang merepresentasikan kasus uji perangkat lunak pada Sipdika dengan Sipdika adalah kode produk, DUPL adalah kode fase dan P merupakan nomor SKPL dan xxx merupakan nomor kasus uji relatif terhadap nomor SKPL.

●

# Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak ini adalah:

* SKPL Sipdika – Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Sipdika ,Departemen

Kementerian dan Kebudayaaan riset dan teknologi indonesia.

* DPPL Sipdika – Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak Sipdika, Departemen Kementrian dan Kebudayaan riset dan teknologi indonesia.

# Deskripsi Umum Dokumen

Dokumen ini berisi tentang tahapan pengujian terhadap perangkat lunak yang dikembangkan. Dokumen ini ditulis berdasarkan dokumen yang telah disusun sebelumnya, yaitu Dokumen Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

# Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak

# Perangkat Lunak Pengujian

# Perangkat Lunak yang Digunakan dalam SIPDIKA

Perangkat lunak yang digunakan dalam pengujian perangkat lunak Sipdika ini, yaitu:

* Sistem operasi yang digunakan adalah semua sistem operasi karena HTML bersifat

*multiplatform*

* MySQL sebagai *database* yang digunakan dalam perangkat lunak.
* HTML Script sebagai *scripting language.*
* Paket aplikasi yang terkait: visual studio code, Dreamweaver,XAMPP, Notepad++.

# Lisensi Perangkat Lunak

Semua Perangkat lunak pengujian ini memiliki hak pemakaian atau berlisensi.

# Fungsi Produk

1. **Fungsi *Login***

Fungsi untuk masuk ke halaman formulasi.

# Fungsi Registrasi

Fungsi untuk mendaftar sebagai Admin sekaligus membuat akun sistem di kedai alesha

# Fungsi Pilihan Menu

Fungsi untuk memilih menu yang akan dipesan.

# Fungsi Pembayaran

merupakan fungsi yang menampilkan list harga yang akan dibayarkan oleh pelanggan kedai alesha pada menu ini tersedia metode pembayaran seperti Ovo, Dana dan Shopeepay.

# Fungsi Logout

Fungsi untuk Keluar dari halaman*.*

# Perangkat Keras Pengujian

Perangkat keras yang diperlukan untuk menguji aplikasi Sipdikaini adalah:

* Processor Intel® CoreTM Duo prosessor
* Memori RAM 1 GB
* Harddisk 125 GB
* Keyboard
* Mouse
* wifi

# Material Pengujian

Tampilan awal aplikasi SIPDIKA sebagai berikut.



*Gambar 1****. Spesifikasi Tampilan Login***

Login berguna untuk menampilkan halaman portal masuk ke dalam sistem formulasi. Di halaman ini user harus memasukan username dan password jika ingin masuk ke dalam sistem formulasi. Selain itu juga terdapat link untuk membuat account baru



*Gambar 2****.Spesifikasi Tampilan daftar menu***

Daftar menu merupakan fitur yang dapat diakses oleh konsumen dimana saat konsumen melakukan scan barcode di meja dan melakukan pemesanan



*Gambar 3****. daftar meja***

Halaman daftar meja adalah halaman yang ada di kasir untuk memudahkan kasir menerima pesanan dan juga melakukan transaksi pembayaran



*Gambar 4****. daftar pesanan***

Pop up daftar pesanan adalah pop up yang muncul saat kita mengklik meja yang akan dilakukannya transaksi pembayaran atau melihat pesanan yang akan di antarkan ke meja konsumen



*Gambar 5****. pemilihan pembayaran***

Pop up pembayaran adalah pop up untuk melakukan transaksi pembayaran menggunakan transaksi ovo, dana, shopee pay, dan juga cash



*Gambar 6.* ***proses transaksi menggunakan ovo atau dana***

Proses transaksi ini terjadi apabila konsumen sudah melakukan pembayaran melalui ovo atau dana pada saat di kasir



*Gambar 7.* ***Gambar transaksi menggunakan cash***

Proses transaksi ini terjadi apabila sudah melakukan pembayaran dengan cash di meja kasir atau di meja konsumen dengan cara meminta bill

# Manual Penggunaan Perangkat Lunak

**1.** Untuk dapat menggunakan aplikasi SIPDIKA ini, konsumen cukup melakukan scan ke barcode yang ada di meja konsumen, aplikasi ini juga hanya bisa di akses secara penuh oleh admin (kasir) atau owner

# Sumber Daya Manusia

Persyaratan sumber daya manusia yang akan terlibat dalam proses pengujian perangkat lunak ini adalah:

* Memahami konsep pemrograman database MySQL.
* Memahami konsep pemrograman *script* dalam bahasa HTML.
* Memahami proses pengujian perangkat lunak berbasis *framework laravel*.

# Prosedur Umum Pengujian

# Pengenalan dan Pelatihan

Berhubung pihak yang terlibat dalam proses pengujian ini telah memenuhi persyaratan 2.4 di atas dan dengan mempertimbangkan perangkat lunak dan perangkat keras pengujian yang sudah umum digunakan, maka pengenalan dan pelatihan tidak perlu dilakukan.

# Persiapan Awal

Persiapan awal yang khusus tidak dibutuhkan pada pengujian perangkat lunak Sipdika.

# 2..5.2.1 Persiapan Prosedural

Pada pengujian perangkat lunak Sipdika.

# 2.5.2.2 Persiapan Perangkat Keras

Perangkat keras yang perlu dipersiapkan adalah sebuah perangkat komputer yang dilengkapi dengan:

* + - * Processor Intel® CoreTM Duo prosessor
			* Memori RAM 1 GB
			* Harddisk 125 GB
			* Satu buah keyboard
			* Satu buah mouse
			* WIFI

# 2.5.2.3 Persiapan Perangkat Lunak

Persiapan yang harus dilakukan untuk menyiapkan perangkat lunak untuk diuji di lingkungan semua sistem operasi dengan syarat terdapat XAMPP di dalamnya.

# Pelaksanaan

Pelaksanaan pengujian dilakukan dengan mengeksekusi perangkat lunak Sipdika dengan mengikuti skenario tertentu yang dibuat berdasarkan skenario yang terdapat pada dokumen SKPL-Sipdika.

# 2.5.6 Pelaporan Hasil

Hasil pengujian perangkat lunak Sipdika digunakan sebagai laporan dan memantau sejauh mana perkembangan perangkat lunak Sipdika.

# Identifikasi dan Rencana Pengujian

# Identifikasi dan Rencana Pengujian pada Sistem Operasi Microsoft® WindowsXP/Vista/7

Pengujian yang dilakukan berdasarkan fungsi yang sebelumnya telah didefinisikan di dalam SKPL. Secara singkat, proses ini dijabarkan dalam tabel 1:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kelas Uji | Butir Uji | Identifikasi | Tingkat Pengujian | Jenis Pengujian | Jadwal |
|  | SKPL | DUPL |  |
|  | Fungsi Login | SKPL- | Sipdika- | Pengujian | Black box | 20 |
|  |  | Sipdika. | DUPL.1- | sistem |  | November |
|  |  | P-0001 | 0001 |  |  | 2021 |
|  | Fungsi | SKPL- | Sipdika- | Pengujian | Black box | 22 |
|  | Registrasi. | Sipdika. | DUPL.1- | sistem |  | November |
|  |  | P-0002 | 0002 |  |  | 2021 |
|  | Memilih Menu | SKPL- | Sipdika- | Pengujian | Black box | 25 |
| Pengujian |  | Sipdika. | DUPL.1- | sistem |  | November |
| Fungsi |  | P-0003 | 0003 |  |  | 2021 |
|  | Fungsi | SKPL- | Sipdika- | Pengujian | Black box | 27 |
|  | Pembayaran | Sipdika. | DUPL.1- | sistem |  | November |
|  |  | P-0004 | 0004 |  |  | 2021 |
|  | Fungsi Logout | SKPL- | Sipdika- | Pengujian | Black box | 29 |
|  |  | Sipdika. | DUPL.1- | sistem |  | November |
|  |  | P-0005 | 0005 |  |  | 2021 |

*Table 1.* ***Identifikasi Kasus Pengujian pada Sistem Operasi Microsoft Windows***

# Deskripsi dan Hasil Uji pada Sistem Operasi Microsoft Windows

* 1. **Fungsi *login***

|  |  |
| --- | --- |
| Identifikasi | Sipdika-DUPL**-**0001 |
| Nama Kasus Uji | Fungsi *Login* |
| Deskripsi | Kondisi normal |
| Kondisi Awal | memasuki halaman *Login* |
| Tanggal Pengujian | 20 november 2021 |
| Penguji | Andi Muh. Richvan Junaid |
| Skenario |
| Mencoba username dan password yang sudah dibuat Jika belum bisa melakukan registrasi |
| Yang Diharapkan | Pengamatan | Kesimpulan |
| Semua produk ditampilkan | Semua produk ditampilkan | Ok |

# Registrasi Login

|  |  |
| --- | --- |
| Identifikasi | Sipdika-DUPL**-**0002 |
| Nama Kasus Uji | Pengujian fungsi Membuat account |
| Deskripsi | Kondisi normal |
| Kondisi Awal | Tampilan halaman login |
| Tanggal Pengujian | 22 November 2021 |
| Penguji | Andi Muh. Richvan Junaid |
| Skenario |
| Klik link *already have account? Login here* Lalu mengisi for registrasi |
| Yang Diharapkan | Pengamatan | Kesimpulan |
| Berhasil membuataccount baru | Berhasil membuataccount baru | Ok |

# Memilih Menu

|  |  |
| --- | --- |
| Identifikasi | Sipdika-DUPL**-**0003 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Departemen Kementrian dan kebudayaan riset dan teknologi indonesia | DUPL - Sipdika | Halaman 19 dari 21 |
| Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Departemen Kementrian dan Kebudayaan riset dan teknologi indonseia |

|  |  |
| --- | --- |
| Nama Kasus Uji | Memilih Memilih Menu |
| Deskripsi | Kondisi Normal |
| Kondisi Awal | Sudah memasuki halaman dashboard (meja) |
| Tanggal Pengujian | 25 november 2021 |
| Penguji | Andi Muh. Richvan Junaid |
| Skenario |
| Memilih Menu yang telah ditampilkan |
| Yang Diharapkan | Pengamatan | Kesimpulan |
| Berhasil menampilkan List menu dan memilihnya | Berhasil menampilkan List Menu dan memilihnya | Ok |

# Pembayaran

|  |  |
| --- | --- |
| Identifikasi | Sipdika-DUPL**-**0004 |
| Nama Kasus Uji | Transaksi Pembayaran |
| Deskripsi | Kondisi normal |
| Kondisi Awal | Sudah pop up pembayaran |
| Tanggal Pengujian | 27 November 2021 |
| Penguji | Andi Muh. Richvan Junaid |
| Skenario |
| Memilih jumlah formula |
| Yang Diharapkan | Pengamatan | Kesimpulan |
| Di halaman selanjutnya menampilkan jumlah Transaksi dan jenis metode pembayaran yang akan dibayarkan yang dipilih | Di halaman selanjutnya menampilkan jumlah Transaksi dan jenis metode pembayaran yang akan dibayarkan yang dipilih | Ok |

* 1. **Melakukan *logout***

|  |  |
| --- | --- |
| Identifikasi | Sipdika-DUPL**-**0005 |
| Nama Kasus Uji | Melakukan *Logout* |
| Deskripsi | Kondisi normal |
| Kondisi Awal | Sudah *login* |
| Tanggal Pengujian | 29 November 2021 |
| Penguji | Andi Muh. Richvan Junaid |
| Skenario |
| Mengklik link logout |
| Yang Diharapkan | Pengamatan | Kesimpulan |
| Berhasil *logout* | Berhasil *logout* | Ok |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Nama Fungsi** | **Hasil** | **Keterangan** |
| **1** | Fungsi Login | Ok | Berhasil masuk ke halaman |
| **2** | Memilih Registrasi | Ok | Berhasil Menginput data diri pelanggan |
| **3** | Memilih Menu | Ok | Berhasil Melihat tampilan menu yang akan dipilih |
| **4** | Fungsi Pembayaran | Ok | Berhasil Menampilkan Jumlah transaksi dan menampilkan metode pembayaran yang akan digunakan. |
| **5** | Fungsi logout | Ok | Berhasil keluar dari halaman peracikan dan kembali ke halaman login |

*Table 2****. Pengujian Oleh Tim Klien***