

LAPORAN KERJA PRAKTEK
PENGUJIAN UNTUK PENGEMBANGAN APLIKASI SISTEM
CRAWLING BERITA ONLINE SEBAGAI PENYEDIA BERITA UP TO
DATE PADA *QISCUS APP MASSAGING FOR WORK*

Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar sarjana Teknik Informatika



Disusun oleh :

Nama : Khalda Luqyana

NIM : 12651041

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

2015

PENGESAHAN LAPORAN KERJA PRAKTEK

***PENGUJIAN UNTUK PENGEMBANGAN APLIKASI SISTEM CRAWLING
BERITA ONLINE SEBAGAI PENYEDIA BERITA UP TO DATE PADA QISCUS
APP MASSAGING FOR WORK***

Disusun oleh:

Nama : Khalda Luqyana

NIM : 12651041

Telah diseminarkan pada tanggal: 29 Mei 2015

Pembimbing,

Penguji,



Agung Fatwanto, Ph. D.

NIP. 19770103 200501 1 003



Sumarsono, S.T. M.Kom

NIP. 19710209 200501 1 003

Mengetahui,

a.n. Dekan

Ketua Program Studi



Sumarsono, S.T. M.Kom

NIP. 19710209 200501 1 003

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga Laporan Kerja Praktek yang berjudul **PENGUJIAN UNTUK PENGEMBANGAN APLIKASI SISTEM CRAWLING BERITA ONLINE SEBAGAI PENYEDIA BERITA UP TO DATE PADA *QISCUS APP MASSAGING FOR WORK***

dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Adapun tujuan penulisan laporan ini adalah untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Kerja Praktek Program Studi Teknik Informatika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penyusunan laporan ini tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak, oleh karena itu penulis hendak mengucapkan terima kasih kepada :

1. Orang tua serta kakak tercinta, yang telah memberikan doa, semangat, dukungan, dan motivasi selama melakukan studi.
2. Bapak Sumarsono S.T., M.Kom. selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika.
3. Bapak Agung Fatwanto Phd selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktek.
4. Mas Evan, Mas Delta beserta seluruh staf yang telah banyak membantu dan memberikan banyak pelajaran serta pengalaman selama kerja praktik.
5. Qiscus telah mengizinkan kami untuk menjalankan kerja praktik.
6. Ulfa Septi, Erin Septiana, Indah Dwi, Nurul Zuni, Ripa Gemah, Gumeta Sari serta teman teman Teknik Informatika 2012 atas motivasi dan dukungan selama ini.
7. Tri Wiji dan Ikhsan Zuhrianto sahabat serta teman satu kelompok Kerja Praktek yang telah berjuang untuk menyelesaikan Kerja Praktek ini bersama sama.

8. For special little bro, yang sering meluangkan waktunya membantu mengerjakan tugas walau sesibuk apapun.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang terlibat dalam penyusunan Laporan Kerja Praktek ini sehingga dapat selesai dengan baik.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa pelaksanaan kerja praktek dan penyusunan laporan ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga penyusunan laporan ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 15 Mei 2015

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Kerja Praktek	2
1.3 Batasan Kerja Praktek	2
1.4 Tujuan Kerja Praktek	2
1.5 Manfaat Kerja Praktek	2
BAB II TEMPAT KERJA PRAKTEK	3
2.1 Gambaran Umum Instansi	3
2.2 Ruang Lingkup Kerja Praktek	4
2.3 Struktur Organisasi	5
BAB III KEGIATAN KERJA PRAKTEK	6
3.1 Introduction	6
3.1.1 Purpose	6
3.1.2 Background	6
3.1.3 Scope	7
3.2 Requirements for Test	7
3.3 Features To Be Test	7

3.4	Approach	8
3.5	Item Pass/Fail Criteria	8
3.6	Test Deliverables	8
3.7	Test Task	9
3.8	Environmental Needs	10
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN HASIL	11
4.1	Tujuan Test Report	11
4.2	Kasus dan Hasil Pengujian	11
4.2.1	Pengujian pada Sign in	12
4.2.2	Pengujian pada Sign up	14
4.2.3	Pengujian pada Chat Room	16
4.2.3	Pengujian pada Logout	18
4.2.5	Kesimpulan Pengujian	19
BAB V	PENUTUP	20
5.1	Kesimpulan	20
5.2	Saran.....	20
	DAFTAR PUSTAKA	21
	LAMPIRAN	22

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Perencanaan Pengujian	9
Tabel 4.1 Hasil Pengujian kelas Sign in	12
Tabel 4.2 Hasil Pengujian kelas Sign Up.....	14
Tabel 4.3 Hasil Pengujian kelas Room Chat	16
Tabel 4.4 Hasil Pengujian Logout.....	18

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Qiscus.....	5
--	---

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan jaman, teknologi di dunia ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Salah satunya perkembangan di dunia teknologi komunikasi internet. Pesatnya perkembangan di dunia internet memudahkan pertukaran informasi hingga merambah pada budaya working remotely. Namun, masalah yang tidak jarang terpisahnya anggota tim menjadi hambatan dalam proses penyelesaian pekerjaan. Banyak media komunikasi yang bisa digunakan, tetapi jarang sekali ditemui media yang penggunaannya dikhususkan untuk messaging antar anggota tim.

Qiscus messaging for work merupakan produk yang dirancang untuk meniru lingkungan kerja. "Banyak perusahaan di Indonesia menghadapi lingkungan kerja yang sangat menantang, mulai dari perjalanan pekerja yang menyebabkan kemacetan di kota-kota besar yang menghambat produktivitas perusahaan, sampai kesulitan pengawasan karyawan di kantor cabang yang jauh dengan menggunakan sistem komunikasi tradisional. Semuanya mempengaruhi kemampuan perusahaan untuk melaksanakan dan menyelesaikan proyek. Solusi kolaboratif seperti Qiscus, memiliki potensi untuk mengurangi tekanan melalui dukungannya dalam visibilitas dan transparansi yang lebih kuat, serta dapat mengurangi kebutuhan untuk terus berada di lingkungan sekitar dan kebutuhan bepergian ke dalam dan keluar kota-kota besar yang utama,"

Berita merupakan sesuatu hal yang dapat dikatakan sebagai kebutuhan pokok dalam diri seseorang maupun kelompok. Karena manusia hidup pasti membutuhkan sebuah informasi entah itu tentang pekerjaan, pendidikan, dsb. Dengan berita seseorang tahu akan sesuatu yang baru. Oleh karena itu tanpa berita seseorang bisa dikatakan sebagai katak dalam tempurung. Kebanyakan orang menginginkan sebuah berita dapat diakses di mana saja dan kapan saja berada. Oleh karena itu timbul sebuah pemikiran bagaimana menjadikan berita itu agar

mudah didapat salah satunya dengan mengintegrasikan aplikasi *messaging for work* yang digunakan oleh anggota tim suatu company dengan menggunakan sistem crawling data berita.

1.2. Rumusan Kerja Praktek

Dari latar belakang dapat dirumuskan beberapa permasalahan yaitu:

- 1) Bagaimana merancang sistem Crawling data berita ke dalam aplikasi messaging qiscus dengan bahasa pemrograman Ruby dan basis data SQLite3
- 2) Bagaimana melakukan Pengujian (Testing) sistem.

1.3. Batasan Kerja Praktek

Agar penyusunan kerja praktek ini tidak keluar dari pokok permasalahan yang dirumuskan, maka ruang lingkup pembahasan dibatasi pada :

- 1) Pengembangan sistem ini hanya untuk melihat judul & gambar berita dari website asli yang di *Crawling*.
- 2) Pengujian pada sistem untuk mendeteksi kesalahan sejak dini.

1.4. Tujuan Kerja Praktek

Adapun tujuan dari kerja praktek ini adalah sebagai berikut:

- 1) Sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar Sarjana.
- 2) Sebagai pengenalan kepada mahasiswa tentang dunia kerja.
- 3) ngaplikasikan apa yang sudah didapat dalam perkuliahan

1.5. Manfaat Kerja Praktek

Diharapkan dari pelaksanaan kerja praktek ini dapat membawa manfaat, yaitu :

- 1) Memberikan pengetahuan mengenai sistem kinerja yang dilakukan suatu perusahaan.
- 2) Mendapatkan suatu pengalaman dan pelajaran baru yang tidak didapat dalam perkuliahan.

BAB II

TEMPAT KERJA PRAKTEK

2.1. Gambaran Umum Instansi

Qiscus Pte Ltd, perusahaan startup yang didirikan pengembang Indonesia dan Singapura. Qiscus merupakan sistem chat yang dirancang untuk memudahkan kebutuhan komunikasi di lingkungan kerja, secara ringan dan aman.

Selain itu, aplikasi tersebut bisa dijalankan dengan *bandwidth* minimum untuk transfer informasi maksimum. Manajemen Qiscus mengklaim sistem chat ini aman dan menjaga privasi dengan dipindahkan ke enkripsi 256-bit SSL, sama seperti protokol keamanan transaksi bank online. Qiscus sendiri saat ini bisa digunakan secara gratis untuk pengguna individu dan untuk kebutuhan premium dengan harga mulai dari S\$ 3 per pengguna per bulan.

Qiscus ini merupakan hasil 'pivot' dari sebuah tools edukasi yang salah satu fitur-nya adalah forum diskusi. Nah dari fitur inilah qiscus lahir dan digunakan selama kurang lebih satu tahun di internal perusahaan. Dan sejak 2013 qiscus diputuskan untuk di komersialisasi menjadi produk tersendiri dan launch

Qiscus didirikan oleh empat orang lulusan Nanyang Technological University (NTU) yaitu Amin Nordin Chief Executive Officer Qiscus yang merupakan pengusaha di berbagai industri seperti pembelajaran mesin, perjalanan dan pengembangan aplikasi Chief Technology Officer Qiscus, Evan Purnawa, Muhammad Md Rahum, dan Delta Purna Widyangga.

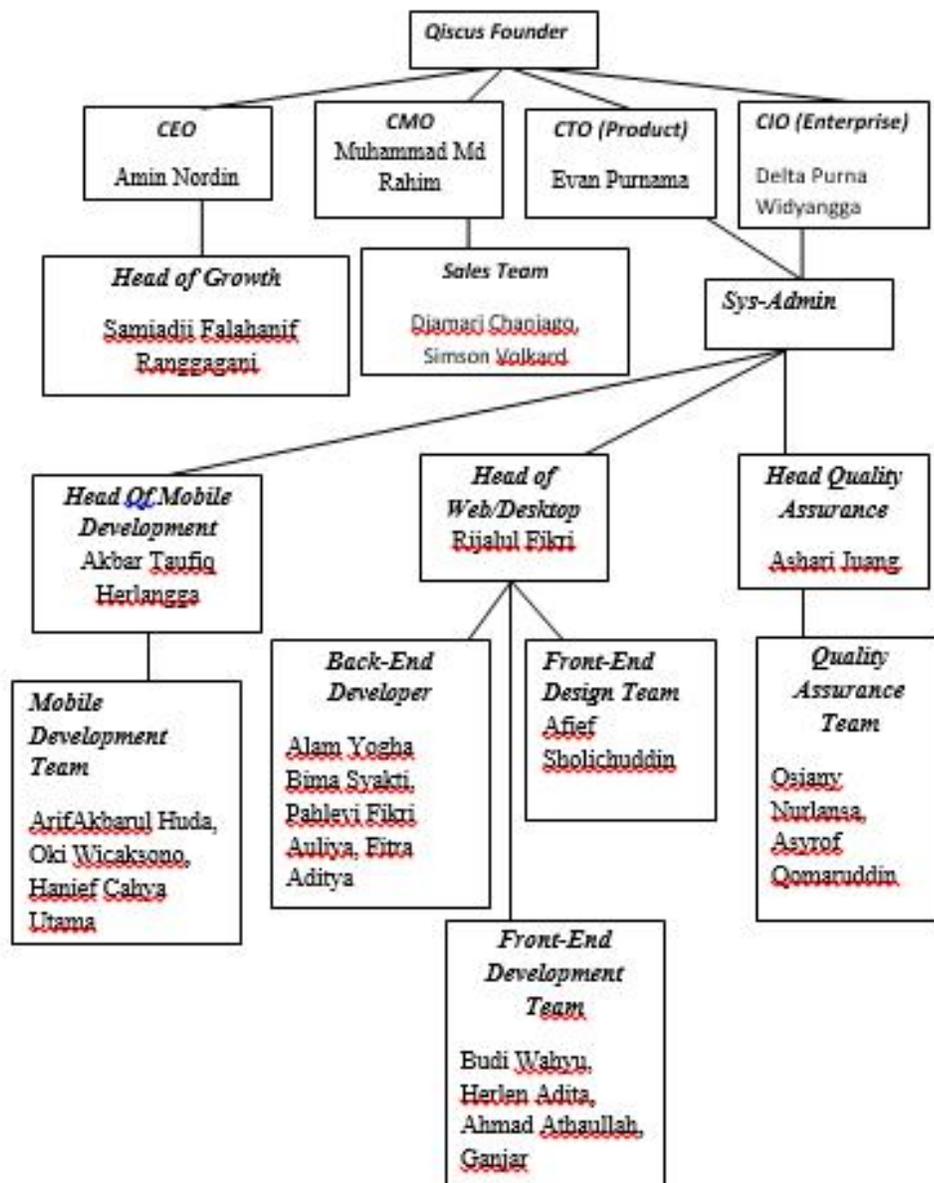
Qiscus berpusat di Singapura, tetapi produk yang diluncurkannya dikembangkan di Jogjakarta. "Qiscus dikembangkan di Jogjakarta sebagai karya kolaboratif pengembang berbakat dari Indonesia dan Singapura berdasarkan tantangan kerja riil di Indonesia maupun negara-negara lain dari dunia. Qiscus merupakan aplikasi perusahaan kelas dunia yang secara unik dikembangkan di

Indonesia berdasarkan kemitraan Indonesia-Singapura. Untuk lebih memahami keadaan pasar tujuannya, Indonesia, Qiscus juga memiliki anggota tim yang berkantor di sebuah *coworking space* di Jakarta.

2.2. Ruang Lingkup Kerja Praktek

Qiscus Pte Ltd memiliki beberapa tim work yaitu antara lain Mobile Development (Android atau iOS), Front-End Development (Javascript – Angular), Front-End Design (HTML, CSS), Back-End (Ruby onRails/PHP/Node/Scala/Java), Infrastructure (Message-Queuing, Caching, Search-Engine, Real-time framework), ataupun Sys-Admin (Nginx, Load-balancing). QA(Quality Assurance) Testing. Dalam kerja praktek kali ini ruang lingkup pada Back-End dan Quality Assurance.

2.3. Struktur Organisasi



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Qiscus

BAB III

KEGIATAN KERJA PRAKTEK

3.1. Introduction

Dokumen Test Plan menjelaskan tentang bagaimana software yang di buat dapat berjalan sesuai dengan rencana yang telah di tetapkan sebelumnya. Uji coba tidak hanya dilakukan pada source code, namun pengujian juga di lakukan pada database, komponen, interface, keamanan, model bisnis, dan performa dari software yang dibangun.

Qiscus app massaging for work adalah aplikasi messaging app untuk enterprise yang meniru suasana lingkungan kerja, karenanya ia dirancang berbasis ruang (room) yang dibagi berdasarkan topik.

Qiscus crawling system adalah suatu system untuk meng-crawl suatu informasi dari suatu Data Source kemudian meng-analyze data tersebut yang kemudian dipost kedalam qiscus specific topic untuk bisa diinformasikan kepada semua orang dalam room qiscus tersebut.

3.1.1. Purpose

Test Plan ini dibuat sebagai acuan untuk merencanakan kegiatan testing pada aplikasi maupun Software dan mempunyai beberapa tujuan sebagai berikut.

- a. Menentukan kegiatan yang di perlukan oleh sistem
- b. Mengidentifikasi komponen software yang harus ditest.

3.1.2. Background

Tahap pengujian pada software terkadang dibutuhkan agar kinerja dari software yang di gunakan dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu

tahap ini juga dilakukan untuk menanggulangi maupun mengurangi terjadinya kesalahan (error).

Adapun lingkup testing yang akan dilakukan hanya pada bagian Interface, merupakan bagian dari software yang digunakan sebagai media komunikasi antara user dengan sistem. Pengujian pada bagian ini dilakukan agar user dapat menggunakan software dengan mudah, selain itu pengujian pada bagian ini juga bertujuan agar fungsi-fungsi yang ada pada masing-masing form dapat berfungsi sebagaimana mestinya.

3.1.3. Scope

Laporan ini hanya membahas tentang pengujian (testing) terhadap software yang dibangun . Karena tidak adanya source code maupun dokumen kebutuhan maka ruang Lingkup yang akan diuji hanya pengujian pada masing-masing komponen interface yang ada dalam Software. Pengujian hanya dilakukan dengan tester dan dengan menggunakan metode Black Box.

3.2. Requirements for Test

Testing akan dilakukan pada fungsi dari masing masing form, apakah form dapat dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Elemen yang akan di testing pada testing ini adalah fitur-fitur dari *Qiscus App Messaging For Work* serta Crawling data.

3.3. Features To Be Tested

Berikut adalah bagian yang akan di fokuskan selama pengujian terhadap aplikasi:

- a. Mekanisme sign in
- b. Mekanisme sign up
- c. Mekanisme pembuatan room
- d. Mekanisme crawling data

3.4. Approach

Pendekatan yang digunakan pada testing ini adalah BlackBox Testing. Unit testing ini dilakukan dengan melakukan testing terhadap kebutuhan fungsional dari aplikasi. Pendekatan ini berupaya mencari kesalahan-kesalahan pada aplikasi maupun fungsi yang tidak berjalan pada aplikasi.

3.5. Item Pass/ Fail Criteria

Proses Pengujian akan dinyatakan selesai apabila semua fungsi – fungsi pada masing-masing form dapat berjalan sesuai dengan yang sudah direncanakan diawal dan tidak ada lagi kesalahan antara inputan dan output.

Apabila pada saat penggunaan aplikasi terdapat beberapa kesalahan ataupun bug, program masih harus diperbaiki dan di testing ulang. Kesalahan yang menyebabkan tidak berjalanya salah satu fungsi pada aplikasi ataupun menghambat menjadi kriteria gagalnya aplikasi.

3.6. Test Deliverables

Pada testing aplikasi ini ada 2 tahap dokumen testing :

a. Test Plan

Berisikan mengenai rencana proses pengujian aplikasi(sistem) yang dilakukan oleh orang yang ditunjuk(tester) untuk melakukan pengecekan terhadap modul dan fungsi yang ada pd apliasi dan mencari eror/bug yang ada di aplikasi

b. Test Report

Dokumen ini berisikan hasil dari testing yang telah dilakukan terhadap aplikasi.

3.7. Test Tasks

Berikut ini merupakan table 3.1 yaitu table perencanaan pengujian yang akan dilakukan pada *Qiscus app messaging for work*.

Tabel 3.1 Perencanaan Pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Identifikasi	
		PDC	BPDC
Sign In	Sign in Sukses	PDC-11	BPDC-11
	Sign in gagal, 2 field kosong		BPDC-12
	Sign in gagal, Email field kosong		BPDC-13
	Sign in gagal, Password field kosong		BPDC-14
	Sign in gagal, user tidak ditemukan		BPDC-15
Sign Up	Sign up Sukses	PDC-21	BPDC-21
	Sign up gagal, 3 field kosong		BPDC-22
	Sign up gagal, Email field kosong		BPDC-23
	Login gagal, Password field kosong		BPDC-26
	Login gagal, Confirmation password		BPDC-25
	Login gagal, Email sudah digunakan		BPDC-26

Tabel 3.1 Perencanaan Pengujian (Lanjutan)

Kelas Uji	Butir Uji	Identifikasi	
		PDC	BPDC
Chat Room	Menambah Chat Room	PDC-31	BPDC-31
	Menambah Room Topic		BPDC-32
	Menulis komentar pada Chat Room		BPDC-33
	Mengupload file pada Chat Room		BPDC-34
	Mendapatkan Informasi hasil Crawling Data		BPDC-35
Logout	-	PDC-41	-

3.8. Environmental Needs

Spesifikasi perangkat computer yang digunakan untuk menguji *Qiscus app messaging for work* ini antara lain:

Komputer Laptop dengan spesifikasi:

- a. Processor Intel Core i5-3317U Dual-core 1.70 GHz
- b. Memory 4 Gb
- c. Hardisk free 78 Gb
- d. Screen Monitor 14"
- e. Resolusi Monitor 1366 x 765
- f. Browser Google Chrome

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN HASIL

4.1. Tujuan Test Report

Test ini bertujuan untuk mendokumentasikan apa yang sudah dikerjakan dalam pengujian aplikasi yang diuji, untuk nantinya ini dapat digunakan untuk meninjau kemampuan program karena disertai dengan pengujian terhadap keseluruhan sistem perangkat lunak.

4.2. Kasus dan Hasil Pengujian

Berikut merupakan hasil pengujian dari fitur-fitur yang terdapat pada *Qiscus app messaging for work*. Metode yang digunakan adalah metode Black Box Testing dan Pengujian kali ini dilakukan pada kelas Sign in, kelas Sign up, Kelas Chat Room dan Kelas Logout.

4.2.1. Pengujian pada Sign in

Tabel 4.1 merupakan tabel hasil Pengujian pada kelas Sign in memiliki 5 butir uji, yaitu melakukan Sign in dengan segala kemungkinan yang terjadi

Tabel 4.1 Hasil Pengujian kelas Sign in

Identifikasi	PDC-11					
Nama Kelas Uji	Sign in					
Tujuan	Memeriksa apakah Sign in sudah berjalan dengan baik					
Kondisi Awal	<ul style="list-style-type: none"> - Form Sign In tersedia - Memasukan Email dan Password dengan segala kemungkinan 					
Tanggal Pengujian	12 Mei 2015					
penguji	Khalda Luqyana					
Skenario						
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada halaman awal Qisc.us kanan atas terdapat Sign in 2. Ketikkan Email dan Password Email : luqyanakhalda99@gmail.com Password : oktober 3. Klik tombol Sign in 						
Hasil						
ID Butir Uji	Nama Skenario	Halaman Sign in	Email Field	Password Field	Tombol Sign in	Hasil
BPDC-11	Sign in Sukses	V	V	V	V	Halaman Chat Room
BPDC-12	Sign in gagal, 2 field kosong	V	I	I	V	Muncul peringatan <i>Incorrect Username or Password</i>

Tabel 4.1 Hasil Pengujian kelas Sign in (Lanjutan)

ID Butir Uji	Nama Skenario	Halaman Sign in	Email Field	Password Field	Tombol Sign in	Hasil
BPDC-13	Sign in gagal, Email field kosong	V	I	V	V	Muncul peringatan <i>Incorrect Username or Password</i>
BPDC-14	Sign in gagal, Password field kosong	V	V	I	V	Muncul peringatan <i>Incorrect Username or Password</i>
BPDC-15	Sign in gagal, user tidak ditemukan	V	V	V	V	Muncul peringatan <i>Incorrect Username or Password</i>
Catatan						
<ul style="list-style-type: none"> • V (Valid) : menunjukkan bahwa komponen yang membentuk skenario memiliki nilai yang benar atau valid, sehingga membuat sistem sukses • I (Invalid) : menunjukkan bahwa komponen yang membentuk skenario memiliki nilai yang salah atau invalid, sehingga membuat sistem menjalankan skenario alternatifnya 						

4.2.2. Pengujian pada Sign up

Tabel 4.2 merupakan tabel hasil Pengujian pada kelas Sign in memiliki 6 butir pengujian, yaitu melakukan Sign in dengan segala kemungkinan yang terjadi

Tabel 4.2 Hasil Pengujian kelas Sign up

Identifikasi	PDC-21						
Nama Kelas Uji	Sign up						
Tujuan	Memeriksa apakah Sign up tidak memiliki kesalahan						
Kondisi Awal	<ul style="list-style-type: none"> - Form Sign up tersedia - Memasukan Email, Password dan konfirmasi password dengan segala kemungkinan 						
Tanggal Pengujian	12 Mei 2015						
penguji	Khalda Luqyana						
Skenario							
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada halaman awal Qisc.us terdapat form untuk Sign up 2. Ketikan Email, Password dan Konfirmasi Password yang akan di daftarkan 3. Klik tombol Sign Up 							
Hasil							
ID Butir Uji	Nama Skenario	Halaman Sign up	Email Field	Pass word Field	Confirmation password field	Tombol Sign in	Hasil
BPDC-21	Sign up Sukses	V	V	V	V	V	Halaman Chat Room
BPDC-22	Sign up gagal, 3 field kosong	V	I	I	I	V	Terdapat peringatan di ketiga field bahwa ketiga field tidak boleh kosong.

Tabel 4.2 Hasil Pengujian kelas Sign up (Lanjutan)

ID Butir Uji	Nama Skenario	Halaman Sign up	Email Field	Pass word Field	Confirmation password field	Tombol Sign in	Hasil
BPDC-23	Sign up gagal, Email field kosong	V	I	V	V	V	Muncul peringatan bahwa field email tidak boleh kosong
BPDC-26	Login gagal, Password field kosong	V	V	I	V	V	Muncul peringatan, field password tidak boleh kosong
BPDC-25	Login gagal, Confirmation password	V	V	V	I	V	Muncul peringatan, konfirmasi password tidak boleh kosong
BPDC-26	Login gagal, Email sudah digunakan	V	V	V	V	V	Muncul peringatan bahwa email sudah pernah digunakan
Catatan							
<ul style="list-style-type: none"> • V (Valid) : menunjukkan bahwa komponen yang membentuk skenario memiliki nilai yang benar atau valid, sehingga membuat sistem sukses • I (Invalid) : menunjukkan bahwa komponen yang membentuk skenario memiliki nilai yang salah atau invalid, sehingga membuat sistem menjalankan skenario alternatifnya 							

4.2.3. Pengujian Pada Chat Room

Tabel 4.3 merupakan tabel hasil Pengujian pada kelas Sign in memiliki 5 butir uji, yaitu melakukan Sign in dengan segala kemungkinan yang terjadi

Tabel 4.3 Hasil Pengujian Kelas Room Chat

Identifikasi		PDC-31		
Nama Kelas Uji		Room Chat		
Tujuan		Memeriksa Semua fasilitas dan fungsi pada ruang utama dari aplikasi Qisc.us ini sudah berjalan dengan baik.		
Kondisi Awal		<ul style="list-style-type: none"> - Setelah User Sukses Sign in, User masuk ke dalam aplikasi - User dapat membuat ruang diskusi dengan topik yg berbeda 		
Tanggal Pengujian		13 Mei 2015		
penguji		Khalda Luqyana		
Hasil Pengujian				
ID Butir Uji	Nama Skenario	Tahapan Uji	Kriteria	Hasil
BPDC-31	Membuat Chat Room	<ul style="list-style-type: none"> • Pada frame sebelah kiri room chat Qiscus terdapat tab untuk menambah room chat. • Klik tombol + • Isikan Nama room chat pada field "Room Name". • Klik tombol ADD ROOM 	Valid : jika room chat berhasil dibuat dengan nama yang sama Tidak Valid : jika setelah di klik ADD ROOM tidak menunjukkan reaksi apapun.	V

Tabel 4.3 Hasil Pengujian Kelas Room Chat (Lanjutan)

ID Butir Uji	Nama Skenario	Tahapan Uji	Kriteria	Hasil
BPDC-32	Menambah Room Topic	<ul style="list-style-type: none"> • Pada frame sebelah kanan room chat Qiscus terdapat tab untuk menambah topik • Klik tombol + • Isikan Nama topik pada field "Topic tittle". • Klik tombol ADD 	Valid jika topic berhasil ditambahkan pada room chat tersebut Tidak Valid jika setelah di klik ADD room topik tidak berhasil di tambahkan	V
BPDC-33	Mendapatkan Informasi hasil Crawling Data	<ul style="list-style-type: none"> • Buka Notifikasi • Buka room chat news feed • Hasil Crawl terdapat di room chat 	Valid jika informasi yang telah di crawl sama dengan informasi pada sumber	V
BPDC-34	Menulis komentar pada ruang topik tertentu.	<ul style="list-style-type: none"> • Isi komentar pada field tulis komentar pada room topik yang sudah dipilih • Tekan Enter 	Valid jika komentar yang di kirim sesuai dengan apa yang ditulis di field isi komentar.	V
BPDC-35	Mengupload File pada chat room	<ul style="list-style-type: none"> • Pada field isi komentar terdapat gambar  • Klik gambar tersebut • Pilih file dari dalam komputer yang akan di kirim pada room topic tertentuTekan Enter 	Valid jika file tersebut dapat terkirim ke room chat	V
Catatan				

4.2.4. Pengujian Pada Logout

Tabel 4.4 merupakan tabel hasil Pengujian pada kelas Sign in memiliki 5 butir uji, yaitu melakukan Sign in dengan segala kemungkinan yang terjadi

Tabel 4.4 Hasil Pengujian kelas Logout

Identifikasi	PDC-41	
Nama Kelas Uji	Sign In	
Tujuan	Memeriksa apakah logout dapat berjalan dengan baik guna keamanan aplikasi	
Kondisi Awal	- Tombol logout tersedia	
Tanggal Pengujian	13 Mei 2015	
penguji	Khalda Luqyana	
Skenario		
<ul style="list-style-type: none"> - Klik gambar setting  pada frame sebelah kanan room chat - Lalu akan muncul halaman update profile - Klik logout pada pojok atas 		
Hasil		
Kriteria		Hasil
Valid : setelah logout kembali ke tampilan awal halaman qiscus		V
Tidak Valid : setelah di klik LOGOUT tidak menunjukkan reaksi apapun.		
Catatan		

4.2.5. Kesimpulan Pengujian

Berdasarkan dari hasil pengujian dengan menggunakan metode *blackbox* pada contoh data di atas dapat diambil kesimpulan bahwa *Qiscus app messaging for work* ini secara fungsional telah memberikan hasil dari setiap proses sesuai dengan yang diharapkan.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Qiscus Pte Ltd, perusahaan startup yang didirikan pengembang Indonesia dan Singapura. Qiscus merupakan sistem chat yang dirancang untuk memudahkan kebutuhan komunikasi di lingkungan kerja, secara ringan dan aman.

Dokumen Test Plan menjelaskan tentang bagaimana software yang di buat dapat berjalan sesuai dengan rencana yang telah di tetapkan sebelumnya. Untuk pengujian pada aplikasi *Qiscus app messaging for work* digunakan metode *Black box testing*, dikarenakan tidak adanya dokumen kebutuhan maupun source code yang memadai.

Pengujian sistem ini bertujuan untuk menguji komponen sistem yang telah dirancang sebelumnya dan untuk memastikan bahwa setiap elemen dari sistem telah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan.

5.2. Saran

- a. Perlu dibuatnya dokumentasi dari system agar kedepannya lebih mudah untuk dipahami oleh pengguna baru.
- b. Perlu adanya inovasi dan promosi untuk meningkatkan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

Struktur Organisasi diambil dari hasil wawancara pada tanggal 19 Mei 2015

Gambar Lampiran didapat dari hasil diskusi dengan tim QA Qiscus tanggal 8 Mei 2015

http://www.slideshare.net/nasrul_islam/dokumen-test-plan diakses tanggal 6 Mei 2015

<http://gerrardconsulting.com/tkb/guidelines/ieee829/main.html> diakses tanggal 14 Mei 2015

<https://docs.google.com/presentation/d/1rqQOwIWKoPqnYdiz3PIhZmcVP0zpIBIR0LatGdQIgZU/present?slide=id.i23> diakses tanggal 16 April 2015

LAMPIRAN

Gambar Contoh Test Case

[Member App] Member Authentication

Number of requirements: 4
Created on: 2nd February 2015
Updated on: 27th March 2015

REQ86 - Member can login

Member can login and will be brought to the admin dashboard

Verified by test cases

- **TC02 - Check Response on entering valid username and password**
Try to login using this data
User : "a@qiscus.com"
Pass : "password"
If , can't login using this data. Try to register first using mobile member app, and make sure to your data/membership approve by admin.
- **TC03 - Check Response on entering valid username and wrong password**
Try to login using this data
User : "a@qiscus.com"
Pass : ""
If , can't login using this data. Try to register first using mobile member app, and make sure to your data/membership approve by admin.
- **TC04 - Check Response on entering wrong username and true password**
Try to login using this data
User : ""
Pass : "password"
If , can't login using this data. Try to register first using mobile member app, and make sure to your data/membership approve by admin.
- **TC05 - Check Response on entering wrong username and password**
Try to test using fake/invalid data for example like
user: "abcd1@mail.com"
pass : ""

Attached images



Gambar Contoh Hasil Pengujian

Member App

Created on: 31st March 2015
Updated on: 31st March 2015

Test run results

0 Test cases
not run

93 Test cases
passed

0 Test cases
failed

0 Test cases
skipped

Passed test cases

No.1 - Check response logout Android

After success login or already login, then member can logout.

Test steps

1. Open Profil
2. Press Logout

Expected result

Redirect to login page

No.2 - Check response logout ios

After success login or already login, then member can logout.

Test steps

1. Open Profil
2. Press Logout

Expected result

Redirect to login page

No.3 - Check response on entering valid email Android

valid email : cektura@gmail.com

Test steps

1. Open app
2. Press Login button
3. Press forgot your password
4. Enter email
5. Press ok

Expected result

get email confirmation to direct change password

Result images



No.4 - Check response on entering invalid email Android

email : oo.oo.com