

## 1. Identifikasi Case

### Test Case 1 : Login Aplikasi

Nama Proyek:	FoodFast				
Kode Uji	:	01	Uji Rancang Oleh	:	Ibnu
Prioritas Uji (Low/Med/High)	:	High	Uji Dirancang Tanggal	:	05 / 12 / 2024
Nama Modul	:	Login			
Judul Uji	:	Login berhasil			
Deskripsi	:	Berhasil masuk pada aplikasi foodfast			
Aktor	:	User			
Kondisi Awal	:	User sudah memiliki akun			
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Terjadi	Status (Pass/Fail)
1	Buka aplikasi		User berhasil login ke aplikasi fastfood dan melakukan pemesanan online	User berhasil login ke aplikasi fastfood dan melakukan pemesanan online	Pass
2	Sistem menampilkan halaman login				
3	Masukkan email	<a href="mailto:ibnuhasan@gmail.com">ibnuhasan@gmail.com</a>			
4	Masukkan password	Ibnu1234			
5	Klik tombol "login"				
Kondisi Akhir	:	User berhasil login lalu diarahkan ke halaman aplikasi foodfast untuk melakukan pemesanan online			

### Test Case 2 : Pencarian Restoran

Nama Proyek:	FoodFast				
Kode Uji	:	02	Uji Rancang Oleh	:	Ibnu
Prioritas Uji (Low/Med/High)	:	High	Uji Dirancang Tanggal	:	05 / 12 / 2024
Nama Modul	:	Cari restoran			
Judul Uji	:	Pencarian restoran			
Deskripsi	:	Berhasil mencari restoran yang diinginkan			
Aktor	:	User			
Kondisi Awal	:	User berada di halaman utama aplikasi foodfast			
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Terjadi	Status (Pass/Fail)
1	Login aplikasi		User berhasil login ke aplikasi fastfood dan berhasil melakukan pencarian nama restoran	User berhasil melakukan nama pencarian restoran “Solaria”	Pass
2	Klik halaman pencarian				
3	Masukan nama restoran yang ingin dicari	Solaria			
4	Klik button “Seacrh”				
Kondisi Akhir	:	User berhasil melakukan pencarian nama restoran “Solaria” pada aplikasi foodfast			

### Test Case 3 : Menambahkan makanan pada keranjang belanja

Nama Proyek:	FoodFast				
Kode Uji	:	03	Uji Rancang Oleh	:	Ibnu
Prioritas Uji (Low/Med/High)	:	High	Uji Dirancang Tanggal	:	05 / 12 / 2024
Nama Modul	:	Pilih makanan dan menambahkan ke keranjang belanja			
Judul Uji	:	Memilih makanan dan menambakannya ke keranjang belanja			
Deskripsi	:	Berhasil memilih makanan dan menambahkannya ke keranjang belanja			
Aktor	:	User			
Kondisi Awal	:	User berada di halaman pencarian			
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Terjadi	Status (Pass/Fail)
1	Cari restoran	Solaria	User memilih makanan pada restoran yang dicari serta menambahkannya pada ke keranjang belanja	User berhasil memilih makanan “nasi goreng sosis” yang dicari pada restoran solaria serta bisa menambahkan jumlah pesanan “1” dan juga menambahkan pesanannya pada keranjang belanja	Pass
2	Pilih makanan	Nasi Goreng Sosis harga Rp 30.000			
3	Pilih jumlah pesanan	1			
4	Klik button “Tambah Ke Keranjang”				
Kondisi Akhir	:	User berhasil memilih makanan pada restoran solaria serta bisa menambahkan makanannya pada keranjang belanja dan diarahakn ke halaman transaksi untuk checkout pesanan			

#### Test Case 4 : Gagal Chekout dan Pembayaran

Nama Proyek:	FoodFast				
Kode Uji	:	04	Uji Rancang Oleh	:	Ibnu
Prioritas Uji (Low/Med/High)	:	High	Uji Dirancang Tanggal	:	05 / 12 / 2024
Nama Modul	:	Checkout makanan			
Judul Uji	:	Melakukan checkout makanan dan memilih metode pembayaran			
Deskripsi	:	Gagal melakukan checkout makan dan melakukan pembayaran			
Aktor	:	User			
Kondisi Awal	:	User berada di halaman keranjang			
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Terjadi	Status (Pass/Fail)
1	Tambahkan makanan ke keranjang	Nasi goreng sosis 1 harga Rp 30.000	User berhasil melakukan checkout dan menggunakan pembayaran e-wallet (GoPay)	User gagal melakukan checkout dan pembayaran menggunakan e wallet (GoPay) karena saldo (GoPay) kurang dan transaksi tidak dapat dilanjutkan	Fail
2	Klik button “checkout”				
3	Pilih metode pembayaran	e-wallet ( Dana, GoPay) dan Transfer bank			
4	Memilih metode pemabayaran e-wallet (Dana)				
5	Konfirmasi pesanan	Nasi goreng sosis 1 harga Rp 30.000			
6	Kliik button “bayar”	Akun e-wallet (GoPay) dengan saldo Rp 10.000			
7	Muncul notifikasi	Saldo anda kurang, transaksi tidak dapat dilanjutkan			
Kondisi Akhir	:	User gagal melakukan checkout pesanan dan pembayaran menggunakan e-wallet (GoPay Dikarenakan saldo (GoPay) kurang dari transaksi yang dimilikinya, diarahkan kembali ke halaman informasi pesanan			

**Test Case 5 : Berhasil Checkout dan Pembayaran**

Nama Proyek:	FoodFast				
Kode Uji	:	05	Uji Rancang Oleh	:	Ibnu
Prioritas Uji (Low/Med/High)	:	High	Uji Dirancang Tanggal	:	05 / 12 / 2024
Nama Modul	:	Checkout makanan			
Judul Uji	:	Melakukan checkout makanan dan memilih metode pembayaran			
Deskripsi	:	Berhasil melakukan checkout makan dan melakukan pembayaran			
Aktor	:	User			
Kondisi Awal	:	User berada di halaman keranjang			
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Terjadi	Status (Pass/Fail)
1	Tambahkan makanan ke keranjang	Nasi goreng sosis 1 harga Rp 30.000	User berhasil melakukan checkout dan menggunakan pembayaran e-wallet (Dana)	User berhasil melakukan checkout makanan yang dipilih dan berhasil melakukan pembayaran menggunakan e-wallet dana	Pass
2	Klik button “checkout”				
3	Pilih metode pembayaran	e-wallet ( Dana, GoPay) dan Transfer bank			
4	Memilih metode pemabayaran e-wallet (Dana)				
5	Konfirmasi pesanan	Nasi goreng sosis 1 harga Rp 30.000			
6	Kliik button “bayar”	Akun e-wallet (Dana) dengan saldo Rp 200.000			
7	Detail pesnananan	Nasi goreng sosis 1 harga Rp 30.000			
8	Klik button “bayar”				
Kondisi Akhir	:	User berhasil melakukan checkout makanan yang dipilih “ 1 nasi goreng sosis harga Rp 30.000” dan berhasil melakukan pembayaran e- wallet (Dana) dan diarahkan kembali ke halaman utama aplikasi foodfast			

**Test Case 6 : Mendapatkan notifikasi pesanan berhasil dilakukan**

Nama Proyek:	FoodFast				
Kode Uji	:	06	Uji Rancang Oleh	:	Ibnu
Prioritas Uji (Low/Med/High)	:	High	Uji Dirancang Tanggal	:	05 / 12 / 2024
Nama Modul	:	Menerima notifikasi pesanan			
Judul Uji	:	Menerima notifikasi pesanan telah berhasil dibuat			
Deskripsi	:	Berhasil menerima notifikasi pensanan yang telah dibuat di email yang digunakan untuk aplikasi foodfast			
Aktor	:	User			
Kondisi Awal	:	User berada di halaman utama aplikasi foodfast			
No	Langkah Uji	Data Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Terjadi	Status (Pass/Fail)
1	Halaman utama aplikasi foodfast		User berhasil menerima	User berhasil menerima	Pass

2	Muncul notifikasi pesanan yang telah dibuat	Buka email yang menerima notifikasi	notifikasi pada email pesanan yang telah dibuat atau yang telah di bayar dan dapat detail transaksinya	notifikasi pada email pesanan yang telah dibuat atau yang telah di bayar dan mendapatkan detail transaksinya	
3	Halaman kotak masuk email yang berisi notifikasi pesanan dari aplikasi foodfast	Pesanan telah selesai dengan detail : Restoran = Solaria Pesanan = nasi goreng sosis Jumlah pesanan = 1 Harga = Rp 30.000  Berhasil melakukan pembayaran dengan metode e – wallet (Dana)			
4	Pesanan Selesai				
Kondisi Akhir		:	User berhasil melakukan checkout makanan yang dipilih “ 1 nasi goreng sosis harga Rp 30.000” dan berhasil melakukan pembayaran e- wallet (Dana)		

## 2. Analisis Potensi Bug

### Bug 1: Kesalahan Pencarian Restoran

- **Penyebab** : Algoritma pencarian tidak sensitif terhadap variasi kata kunci atau typo.
- **Dampak** : Pengguna tidak dapat menemukan restoran meskipun restoran tersebut tersedia.
- **Saran Perbaikan** : Tingkatkan algoritma pencarian dengan fungsi fuzzy search untuk menangani variasi kata kunci.

### Bug 2: Makanan Tidak Ditambahkan ke Keranjang

- **Penyebab** : Masalah sinkronisasi antara frontend dan backend, seperti koneksi API yang lambat.
- **Dampak** : Pengguna tidak dapat melanjutkan proses pemesanan.
- **Saran Perbaikan** : Implementasikan notifikasi kesalahan jika terjadi kegagalan saat menambahkan ke keranjang dan optimalkan waktu respons API.

### Bug 3: Gagal Notifikasi Pesanan

- **Penyebab** : Server notifikasi tidak responsif atau konfigurasi email pengguna salah.
- **Dampak** : Pengguna tidak menerima konfirmasi pesanan, yang dapat menimbulkan kebingungan.
- **Saran Perbaikan** : Gunakan mekanisme retry untuk notifikasi gagal dan tambahkan opsi untuk memeriksa status pesanan secara manual di aplikasi.