

HIUPL-01

HASIL IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

TalentTracker

Versi: Final

untuk:


PROGRAM STUDI Sistem dan Teknologi Informasi ITB

Dipersiapkan oleh:

G01

Muhammad Reffy Haykal	18222103
Moh Afnan Fawaz	18222111
Aqila Ataa	18222120
Gymnastiar Anwar	18222121
Fadian Alif Mahardika	18222124

Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi - Institut Teknologi Bandung
Jl. Ganesha 10, Bandung 40132

	Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi STEI – ITB	Nomor Dokumen		Halaman
		HIUPL-01		1/30
		Revisi	1	Tgl: 12 Juni 2025

**Program Studi Sistem dan Teknologi
Informasi**

HIUPL-01

Halaman 1 dari 30 halaman

Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi-STEI-ITB dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi STEI ITB.

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

1 Pendahuluan	5
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	5
1.2 Lingkup Masalah	5
1.3 Aturan Penomoran	5
1.4 Referensi	7
1.5 Deskripsi Umum Dokumen (Ikhtisar)	7
2 Deskripsi Umum Perangkat Lunak	8
3 Implementasi	14
3.1 Lingkungan Implementasi	14
3.2 Implementasi Modul	14
3.3 Implementasi Antarmuka	15
3.4 File Lain	16
4 Pengujian	17
4.1 Rencana Pengujian	18
4.2 Kasus Uji	18
4.2.1 Pengujian Use Case Melakukan Penjadwalan	18
4.2.2 Pengujian Use Case Input Data Kinerja Artis	19
4.2.3 Pengujian Use Case Membuat Laporan Kinerja	20
4.2.4 Pengujian Use Case Mengunduh Laporan Kinerja	20
4.2.5 Pengujian Use Case Melakukan Absensi	20
4.2.6 Pengujian Use Case Mengecek Absensi	21
4.2.7 Pengujian Use Case Menentukan Gaji Staf	21
4.2.8 Pengujian Use Case Mengalokasikan Staf ke Proyek	21
4.2.9 Pengujian Use Case Melihat Proyek yang Dialokasikan	22
4.2.10 Pengujian Use Case Melakukan Analisis Kinerja Artis	22
4.2.11 Pengujian Use Case Melihat Evaluasi Dashboard Kinerja	23
4.3 Evaluasi Pengujian	23
5 Traceability	24

Daftar Gambar

Gambar 1.1 Diagram Blok Deskripsi Umum TalentTracker	10
Gambar 2.2 Activity Diagram Penjadwalan Artis	12
Gambar 2.3 Activity Diagram Evaluasi dan Laporan Kinerja Artis	13
Gambar 2.3 Activity Diagram Absensi Staf dan Penentuan Gaji	14

Daftar Tabel

Tabel 1.1 Aturan Penomoran	7
Tabel 2.1 Legenda Activity Diagram	11
Tabel 3.1 Lingkungan Implementasi	16
Tabel 3.2 Implementasi Modul	16
Tabel 3.3 Implementasi Antarmuka	17
Tabel 3.4 File Lain	18

1 Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen Hasil Implementasi dan Pengujian Perangkat Lunak (HIUPL) ini dibuat dengan tujuan untuk menjabarkan penjelasan mengenai perangkat lunak aplikasi TalentTracker yang telah dibuat, berkaitan dengan hasil implementasi meliputi lingkungan implementasi, implementasi modul, dan implementasi antarmuka, serta pengujian yang dilakukan untuk setiap use case yang telah diimplementasikan. Dokumen HIUPL disusun untuk membantu memastikan agar semua fungsionalitas perangkat lunak yang dibuat telah memenuhi spesifikasi kebutuhan perangkat lunak sesuai dengan dokumen-dokumen yang disusun sebelumnya. Selain itu, penyusunan dokumen HIUPL dibuat untuk menjadi landasan dalam melakukan evaluasi terhadap aplikasi TalentTracker yang telah diimplementasikan, yang dibutuhkan untuk memastikan implementasi dilakukan dengan benar dalam rangka memenuhi kebutuhan klien sebagai *product owner*. Dokumen HIUPL ini diperlukan untuk mengetahui hasil implementasi aplikasi TalentTracker sehingga dapat dilakukan evaluasi yang terstruktur dan efektif.

1.2 Lingkup Masalah

TalentTracker, sebuah aplikasi yang dirancang untuk mendukung manajemen artis dan staf di agensi hiburan SN Entertainment. Seiring meningkatnya jumlah artis serta kompleksitas kegiatan mereka, SN Entertainment menghadapi tantangan dalam pengaturan jadwal, evaluasi kinerja, dan manajemen kehadiran staf. TalentTracker hadir sebagai solusi terpusat yang memungkinkan manajer untuk mengatur jadwal artis secara efisien, menginput dan memantau kinerja artis berdasarkan metrik yang objektif, serta memastikan transparansi evaluasi bagi seluruh artis. Selain itu, sistem ini juga dilengkapi dengan fitur yang lebih akurat. Dengan TalentTracker, diharapkan operasional SN Entertainment menjadi lebih terorganisir, efisien, dan responsif terhadap kebutuhan industri hiburan yang dinamis.

1.3 Aturan Penomoran

Dalam dokumen ini, terdapat beberapa aturan penomoran yang digunakan. Berikut merupakan tabel yang menjelaskan penggunaan aturan penomoran tersebut.

Tabel 1.1 Aturan Penomoran

Kategori Penomoran	Cara Penomoran	Deskripsi
Tabel	Tabel x.yy	Aturan penomoran ini digunakan untuk nama tabel yang terdapat dalam dokumen HIUPL ini, diawali dengan kata Tabel dan diikuti dengan digit x yang merupakan nomor dari bab lokasi tabel tersebut berada dan digit yy adalah nomor urut tabel pada bab tersebut. Penomoran tabel kemudian diletakkan di atas tabel yang bersangkutan.
Gambar	Gambar x.yy	Aturan penomoran ini digunakan untuk nama gambar yang terdapat dalam dokumen HIUPL ini, diawali dengan kata Gambar dan diikuti dengan digit x yang merupakan nomor dari bab lokasi gambar tersebut berada dan digit yy adalah nomor urut gambar pada bab tersebut. Penomoran gambar kemudian diletakkan di bawah gambar yang bersangkutan.
Kebutuhan fungsional	Fxx	Aturan penomoran ini digunakan untuk kebutuhan fungsional yang ada pada dokumen HIUPL ini, diawali dengan kode F yang merupakan kode untuk kebutuhan fungsional, diikuti dengan dua digit xx yang merupakan nomor kebutuhan fungsional.
<i>Use case</i>	UCxx	Aturan penomoran ini digunakan untuk <i>use case</i> yang ada pada dokumen HIUPL ini, diawali dengan kode UC yang merupakan kode untuk <i>use case</i> , diikuti dengan dua digit xx yang merupakan nomor <i>use case</i> .

Pengujian	U-xx-yy	Aturan penomoran ini digunakan untuk kasus uji yang ada pada dokumen HIUPL ini, diawali dengan kode U yang merupakan kode untuk kasus uji, diikuti dengan dua digit xx setelah tanda -, yang merupakan nomor <i>use case</i> , kemudian diikuti dengan tanda - dan dua digit yy yang merupakan nomor kasus uji untuk <i>use case</i> tersebut.
-----------	---------	--

1.4 Referensi

Berikut ini merupakan buku, panduan, atau dokumentasi yang digunakan sebagai acuan referensi dalam dokumen perancangan perangkat lunak ini.

- Dokumen Tugas 2 IF2050 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak K3A_SKPLOO01
- Dokumen Tugas 3 IF2050 Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak K3A_DPPLOO01
- Dokumen Tugas 4 IF2050 Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak K3A_DPPLOO02

1.5 Deskripsi Umum Dokumen (Ikhtisar)

Dokumen Hasil Implementasi dan Pengujian Perangkat Lunak ini terdiri dari lima bab, yaitu pendahuluan, deskripsi umum perangkat lunak, implementasi, pengujian, dan traceability..

Bab pertama adalah pendahuluan, yang berisi tujuan penulisan dokumen yang menjelaskan alasan dokumen HIUPL ini dibuat, lingkup masalah yang berisi deskripsi singkat tentang aplikasi yang diimplementasikan, aturan penomoran yang ada dalam dokumen ini, referensi yang dirujuk oleh dokumen ini dalam hasil implementasi dan pengujian perangkat lunak, dan deskripsi umum dokumen (ikhtisar) yang menjelaskan sistematika pembahasan dokumen HIUPL.

Bab kedua membahas tentang deskripsi umum perangkat lunak yang diisi dengan system overview untuk memberikan gambaran tentang aplikasi TalentTracker dan konteksnya, disertai dengan pemodelan kasus.

Bab ketiga adalah implementasi. Pada bagian ini, diuraikan informasi tentang elemen dari perangkat lunak yang diimplementasikan serta perubahannya. Bab implementasi terdiri atas penjabaran mengenai lingkungan implementasi perangkat lunak meliputi hardware dan software yang digunakan

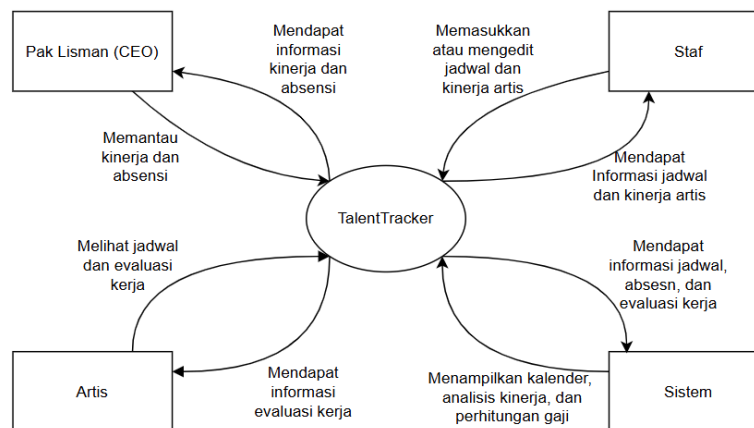
untuk implementasi, implementasi modul, implementasi antarmuka, serta file lain yang dibuat pada tahap implementasi perangkat lunak.

Bab keempat menjabarkan tentang pengujian, meliputi rencana pengujian yang dilakukan pada *use case* yang telah diimplementasikan dalam perangkat lunak TalentTracker, kasus uji untuk setiap *use case* tersebut, dan uraian evaluasi hasil pengujian.

Bab terakhir, yaitu bab kelima, menjelaskan tentang traceability yang merupakan pemetaan antara functional requirements dengan *use case* yang telah diimplementasikan, disertai dengan file implementasi dan pengujian yang terkait.

2 Deskripsi Umum Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang akan dikembangkan adalah Sistem Manajemen Artis dan Staf SN Entertainment bernama TalentTracker. P/L ini dirancang untuk memudahkan pengelolaan jadwal artis, evaluasi kinerja artis, dan manajemen staf di SN Entertainment. User utama dari sistem ini adalah Pak Lisman (CEO), Artis, dan Staf. Ekspektasi terhadap sistem yang akan dikembangkan untuk dapat mengatur jadwal artis secara terpusat, mengevaluasi kinerja artis yang objektif, dan melakukan manajemen staf yang efisien. Alur kerja perangkat lunak secara berurut dimulai saat user melakukan login, staf yang mengelola jadwal artis, evaluasi kinerja artis, dan melakukan analisis serta laporan. Perangkat lunak juga menggunakan sistem luar seperti kalender digital, matriks penilaian, dan modul penggajian. Sistem ini akan bekerja untuk menyediakan hal-hal yang dibutuhkan perangkat lunak, seperti menyediakan kalender digital, membuat laporan kinerja artis, melakukan filtering, dan menentukan gaji staf.








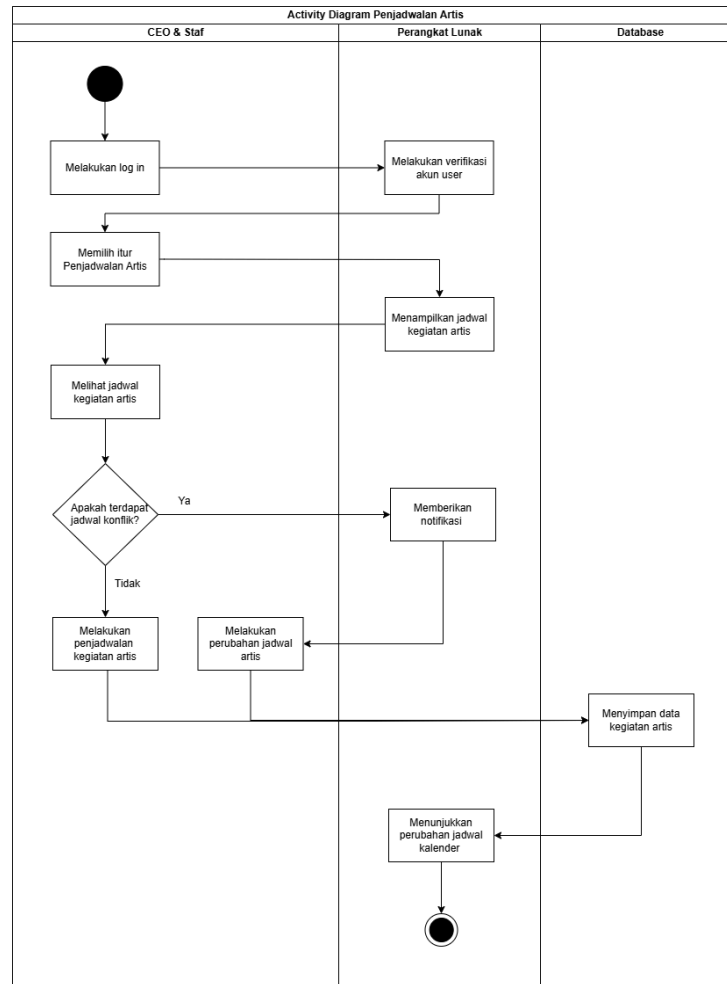
Gambar 1.1 Diagram Blok Deskripsi Umum TalentTracker

Masing-masing fitur yang ada pada sistem memiliki akses dan alur yang berbeda-beda tergantung siapa penggunaannya dan apa tujuan penggunaan sistem oleh pengguna. Berikut merupakan gambaran dan penjelasan alur aktivitas dari TalentTracker untuk masing-masing fiturnya yang digambarkan dalam bentuk *activity diagram*.

Tabel 2.1 Legenda *Activity Diagram*

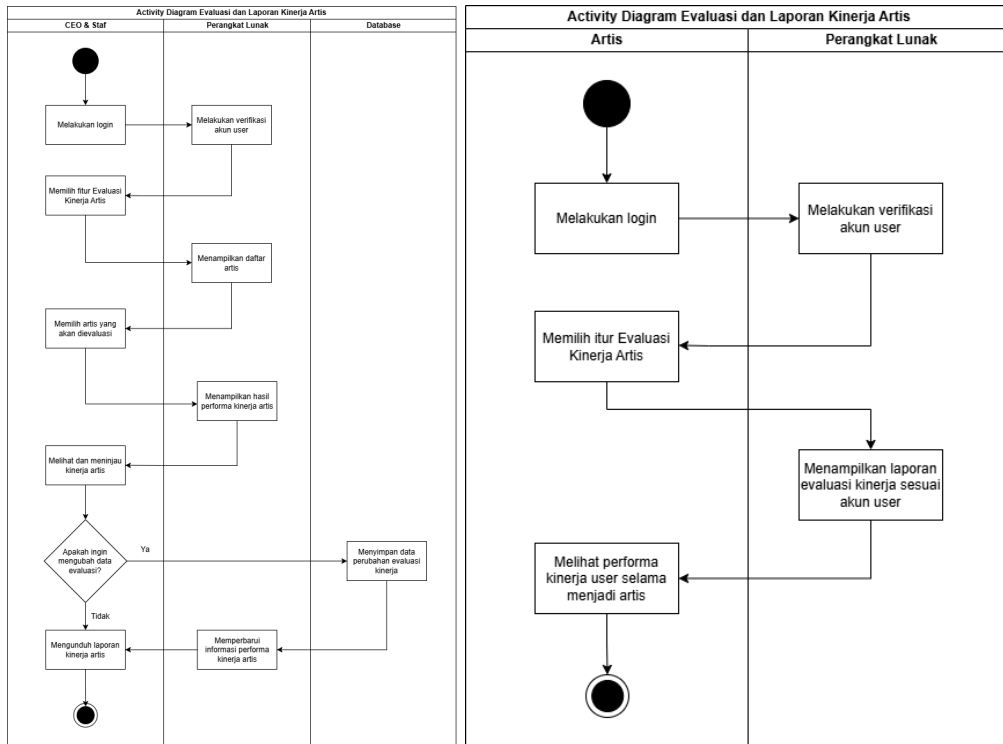
Simbol	Nama	Penjelasan
--------	------	------------

	<i>Start state / initial state</i>	Digunakan untuk merepresentasikan kondisi awal.
	<i>Action flow/control flows</i>	Digunakan untuk menunjukkan transisi dari satu <i>activity state</i> ke <i>activity state</i> lain.
	<i>Action/activity state</i>	Digunakan untuk mewakili setiap kegiatan atau tindakan yang terjadi.
	<i>Decision node</i>	Digunakan untuk mewakili pemilihan opsi dalam pengambilan keputusan.
	<i>End state</i>	Digunakan untuk merepresentasikan kondisi akhir.



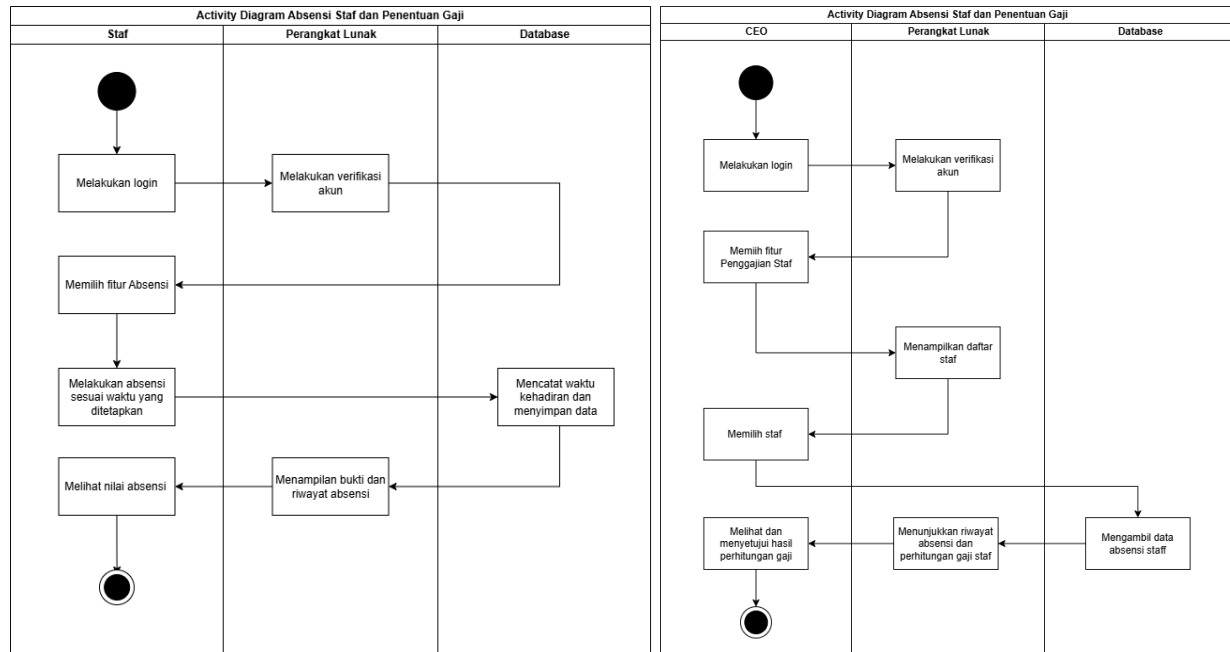
Gambar 2.2 *Activity Diagram* Penjadwalan Artis

Dalam menjalankan fungsinya, pengguna (CEO atau staf) memulai proses dengan mengakses sistem TalentTracker dan melakukan login serta verifikasi sesuai dengan akunya masing-masing. Sistem akan melakukan verifikasi akun dan mengarahkan pengguna ke dashboard utama berdasarkan peran mereka. Jika berhasil masuk, pengguna dapat memilih menu “Penjadwalan Artis”. Staf atau CEO dapat melihat jadwal kegiatan artis dan sistem memeriksa apakah terdapat sebuah konflik pada jadwal kegiatan artis. Apabila terdapat konflik, maka sistem akan memberikan notifikasi berupa penanda merah pada kalender dan meminta pengguna untuk melakukan perubahan jadwal artis. Apabila tidak terdapat konflik pada pengguna dapat membuat penjadwalan kegiatan artis baru. Sistem kemudian akan menyimpan informasi tersebut ke dalam *database* dan informasi pada kalender akan diubah oleh perangkat lunak untuk ditampilkan kepada pengguna.



Gambar 2.3 Activity Diagram Evaluasi dan Laporan Kinerja Artis

Proses evaluasi dan pelaporan kinerja artis dalam sistem TalentTracker bertujuan untuk mendokumentasikan perkembangan dan performa tiap artis secara terstruktur dan periodik. Proses ini dimulai dari aktivitas pengamatan performa artis oleh staf evaluasi, yang dilakukan berdasarkan berbagai indikator seperti kehadiran latihan, pencapaian target, dan performa di atas panggung. Setelah proses observasi selesai, staf evaluasi menginput data evaluasi ke dalam sistem, baik dalam bentuk kuantitatif (misalnya skor penilaian) maupun kualitatif (komentar dan catatan penting). Data ini kemudian diproses dan disimpan dalam sistem, membentuk basis data evaluasi kinerja artis. Selanjutnya, sistem akan mengompilasi evaluasi tersebut menjadi laporan berkala, yang dapat diakses oleh pihak manajemen dan HR untuk keperluan pengambilan keputusan, seperti pembinaan, promosi, atau kontrak ulang. Di sisi lain, artis juga diberi akses terbatas untuk melihat hasil evaluasi mereka, guna meningkatkan transparansi dan memotivasi peningkatan diri. Aktivitas ini ditutup dengan arsip data ke dalam repositori sistem untuk keperluan dokumentasi dan pelacakan history performa artis.



Gambar 2.3 Activity Diagram Absensi Staf dan Penentuan Gaji

Proses absensi staf dan penentuan gaji dalam sistem TalentTracker dirancang untuk mendukung pengelolaan kehadiran dan kompensasi staf secara transparan dan efisien. Setiap staf diwajibkan mencatat kehadiran mereka setiap hari, baik saat masuk maupun keluar kerja, melalui sistem absensi digital yang tersedia. Data kehadiran ini secara otomatis direkam dan disimpan dalam database sistem, sehingga memungkinkan HR dan manajemen untuk memantau tingkat kedisiplinan staf secara real-time. Informasi absensi yang terkumpul ini kemudian menjadi salah satu elemen utama dalam proses perhitungan gaji. Pada akhir periode tertentu (misalnya bulanan), pihak HR akan mengakses data absensi serta catatan evaluasi kinerja staf untuk melakukan kalkulasi gaji. Perhitungan ini mencakup gaji pokok, tunjangan berdasarkan kinerja, serta potongan jika ditemukan adanya ketidakhadiran tanpa keterangan atau pelanggaran lainnya. Setelah perhitungan selesai, sistem akan menghasilkan slip gaji digital yang kemudian didistribusikan kepada masing-masing staf. Seluruh proses ini tidak hanya mempermudah administrasi, tetapi juga meningkatkan transparansi, karena staf dapat mengetahui secara langsung rincian gaji yang diterima, termasuk komponen-komponen penyusunnya. Selain itu, semua data gaji dan absensi terdokumentasi dengan baik dalam sistem untuk kebutuhan arsip, audit, dan evaluasi kebijakan SDM di masa mendatang.

3 Implementasi

Berikut merupakan informasi tentang elemen dari perangkat lunak yang dikembangkan, termasuk executable files, configuration files, data files, dan sebagainya, serta perubahannya.

3.1 Lingkungan Implementasi

Aplikasi TalentTracker diimplementasikan pada lingkungan yang ditentukan. Berikut merupakan lingkungan implementasi yang digunakan dalam membangun perangkat lunak aplikasi TalentTracker.

Tabel 3.1 Lingkungan Implementasi

Lingkungan	Keterangan
Development Tools	Cursor
Sistem Operasi	MacOS
DBMS	MySQL
Bahasa Pemrograman	Java
Filing System	GitHub

3.2 Implementasi Modul

Berikut merupakan daftar modul yang telah diimplementasikan dalam membangun perangkat lunak aplikasi TalentTracker.

Tabel 3.2 Implementasi Modul

No	Nama Modul	Nama File Fisik	Nama File Executable
1	Authentication	register.fxml login.fxml RegisterController.java LoginController.java UserDAO.java User.java	talent-tracker-1.0-SNAPSHOT-jar-with-dependencies.jar
2	DashboardKinerja	DashboardView.fxml DashboardViewArtis.fxml	

		DashboardController.java DashboardArtistController.java DashboardDAO.java	
3	LaporanKinerja	LaporanKinerja.fxml LaporanKinerjaController.java	
4	Absensi	AttendanceDashboardCEO.fxml AttendanceDashboardStaff.fxml AdminDashboardController.java AttendanceDashboardController.java AttendanceDAO.java Attendance.java	
5	Project	projek.fxml add_project.fxml ProjectController.java AddProjectController.java ProjectDAO.java ProjectArtist.java Project.java	

3.3 Implementasi Antarmuka

Berikut merupakan daftar antarmuka yang telah diimplementasikan dalam membangun perangkat lunak aplikasi TalentTracker.

Tabel 3.3 Implementasi Antarmuka

No	Antarmuka	Nama File
1	Register	register.fxml
2	Login	login.fxml
3	Dashboard Kinerja - CEO dan Staff	DashboardView.fxml
4	Dashboard Kinerja - Artist	DashboardViewArtis.fxml
5	Laporan Kinerja	LaporanKinerja.fxml
6	Absensi - CEO	AttendanceDashboardCEO.fxml

7	Absensi - Staff	AttendanceDashboardStaff.fxml
8	Project	projek.fxml
9	Pop-up Add Project	add_project.fxml

3.4 File Lain

Berikut merupakan daftar file-file lain yang dibuat dalam membangun perangkat lunak aplikasi TalentTracker.

Tabel 3.4 File Lain

No	Nama File	Keterangan
1	DatabaseUtil.java	Kelas utilitas untuk mengelola koneksi database
2	CalenderView.fxml	File FXML yang mendefinisikan antarmuka pengguna untuk tampilan kalender
3	HeaderView.fxml	File FXML yang mendefinisikan antarmuka pengguna untuk header aplikasi
4	MainLayout.fxml	File FXML yang mendefinisikan tata letak utama aplikasi, yang menyertakan header
5	CalendarController.java	Controller yang menangani logika untuk tampilan kalender
6	HeaderController.java	Controller untuk header, menangani navigasi dan menampilkan info pengguna
7	AlbumDAO.java	Data Access Object (DAO) untuk operasi database yang berhubungan dengan album
8	FansDAO.java	DAO untuk operasi database yang berhubungan dengan respons penggemar
9	SocialMediaDAO.java	DAO untuk data popularitas media sosial
10	StatsDAO.java	DAO untuk berbagai statistik (pengunjung, penjualan, dll.)
11	Album.java	Kelas model yang merepresentasikan sebuah album
12	DailyStats.java	Kelas model untuk statistik harian
13	FanResponse.java	Kelas model untuk respons dari penggemar
14	Popularity.java	Kelas model untuk popularitas media sosial
15	CalendarMain.java	Kelas utama terpisah untuk meluncurkan tampilan kalender

16	Main.java	Titik masuk utama dari aplikasi
----	-----------	---------------------------------

4 Pengujian

4.1 Rencana Pengujian

Berikut adalah rencana pengujian yang dilakukan pada *use case* yang telah kami implementasikan.

No	Use Case	Pengujian	Jenis Pengujian	Identifikasi
1	Melakukan Penjadwalan	1. Skenario normal	1. Black box dan White Box	U-1-01
2	Melakukan Input Data Kinerja Artis	1. Skenario normal	1. Black box dan White Box	U-2-01
3	Membuat Laporan Kinerja	1. Skenario normal	1. Black box dan White Box	U-3-01
4	Mengunduh Laporan Kinerja	1. Skenario normal	1. Black box dan White Box	U-4-01
5	Melakukan Absensi	1. Skenario normal	1. Black box dan White Box	U-5-01
6	Mengecek Absensi	1. Skenario normal	1. Black box dan White Box	U-6-01
7	Menentukan Gaji Staf	1. Skenario normal	1. Black box dan White Box	U-7-01
8	Mengalokasikan Staf ke Proyek	1. Skenario normal	1. Black box dan White Box	U-8-01
9	Melihat Proyek Dialokasikan	1. Skenario normal	1. Black box dan White Box	U-9-01
10	Melakukan Analisis Kinerja Artis	1. Skenario normal	1. Black box dan White Box	U-10-01
11	Melihat Evaluasi Dashboard Kinerja	1. Skenario normal	1. Black box dan White Box	U-11-01

4.2 Kasus Uji

Berikut adalah kasus uji yang dilakukan untuk setiap *use case* yang telah diimplementasikan.

4.2.1 Pengujian Use Case Melakukan Penjadwalan

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan

U-1-01	Pengujian untuk melakukan penjadwalan artis	<ul style="list-style-type: none"> o Login sebagai Staf o Buka bagian <i>Project</i> o Menekan tombol + <i>New Project</i> o Memasukkan data detail proyek o Menekan tombol <i>Create New Project</i> 	Menekan tombol + <i>New Project</i> <i>Project Name: project A</i> <i>Project Description: ...</i> <i>Project Type: Live</i> <i>Artist: name</i> <i>Start Date: XX/XX/XX</i> <i>End Date: XX/XX/XX</i>	Jadwal telah berhasil dibuat dan dialokasikan untuk artis	Jadwal yang dialokasikan sesuai d	Jadwal telah berhasil dibuat dan dialokasikan untuk artis	diterima
--------	---	--	--	---	-----------------------------------	---	----------

4.2.2 Pengujian Use Case Input Data Kinerja Artis

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan

U-2-01	Pengujian untuk melakukan input <i>sales</i> , <i>album sold</i> , <i>new album</i> , <i>add social media follower</i>	<ul style="list-style-type: none"> o Melakukan input <i>sales</i> o Melakukan input <i>album sold</i> o Melakukan input <i>new album</i> o Melakukan input <i>add social media follower</i> o Melakukan input <i>add visitor</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Add New Album Album name: Cintanya Afnan Add sold: 100.000 Add visitors: 100.000 Add Sales: 1.000.000 Add Social Media Followers: 100.000 	Menampilkan <i>report total sales</i> , <i>album sold</i> , <i>new visitors</i> , <i>monthly total</i> , <i>top album</i> , <i>social media insight</i>	<i>Report</i> yang dihasilkan sesuai dengan input	Menampilkan <i>report total sales</i> , <i>album sold</i> , <i>new visitors</i> , <i>monthly total</i> , <i>top album</i> , <i>social media insight</i>	diterima
--------	--	---	--	---	---	---	----------

4.2.3 Pengujian Use Case Membuat Laporan Kinerja

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
U-3-01	Pengujian untuk membuat laporan kinerja artis yang di <i>generate</i> dalam file PDF/CSV	<ul style="list-style-type: none"> o Membuka bagian <i>dashboard</i> o Melihat bagian <i>Report Summary</i> 	Input yang sesuai dengan pengujian Input Data Kinerja Artis	Hasil <i>generate</i> file sudah siap untuk di unduh dalam format PDF/CSV	File kinerja artis sudah tersedia dan dapat diunduh	Hasil <i>generate</i> file sudah siap untuk di unduh dalam format PDF/CSV	diterima

4.2.4 Pengujian Use Case Mengunduh Laporan Kinerja

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
U-4-01	Pengujian untuk mengunduh laporan kinerja artis	<ul style="list-style-type: none"> o Mmembuka bagian <i>dashboard</i> o Menekan tombol <i>Report Summary</i> untuk mengunduh file laporan kinerja o File akan diunduh dalam format PDF/CSV 	Input yang sesuai dengan pengujian Input Data Kinerja Artis	File laporan kinerja artis dapat terunduh dalam format PDF/CSV	Disajikan file laporan kinerja artis	File laporan kinerja artis terunduh dalam format PDF/CSV	diterima

4.2.5 Pengujian Use Case Melakukan Absensi

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
U-5-01	Pengujian untuk melakukan absensi bagi staf	<ul style="list-style-type: none"> o Login sebagai staf o Buka bagian <i>attendance</i> o Menekan tombol <i>Checked In Today</i> untuk mencatat kehadiran 	Menekan header <i>attendance</i>	Kehadiran dari staf berhasil dicatat dan menampilkan waktu kehadirannya	Keberhasilan pencatatan kehadiran staf dan waktu kehadiran	Kehadiran dari staf berhasil dicatat dan menampilkan waktu kehadirannya	diterima

4.2.6 Pengujian Use Case Mengecek Absensi

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
U-6-01	Pengujian dalam menampilkan data kehadiran staf untuk dicek oleh staf dan CEO	<ul style="list-style-type: none"> o Login sebagai CEO o Buka bagian <i>Attendance</i> o Lihat <i>list</i> data staf 	Menekan header <i>attendance</i>	Ditampilkan <i>list</i> data staf dan informasi mengenai staf, seperti <i>name</i> , <i>attend</i> , <i>absent</i> , <i>total working hours</i> , <i>salary</i>	Disajikan List data staf dan <i>name</i> , <i>attend</i> , <i>absent</i> , <i>total working hours</i> , <i>salary</i>	Ditampilkan <i>list</i> data staf dan informasi mengenai staf, seperti <i>name</i> , <i>attend</i> , <i>absent</i> , <i>total working hours</i> , <i>salary</i>	diterima

4.2.7 Pengujian Use Case Menentukan Gaji Staf

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan

U-7-01	Pengujian sistem dalam perhitungan gaji staf berdasarkan data kehadiran yang tercatat	<ul style="list-style-type: none"> o Login sebagai CEO o Buka bagian <i>Attendance</i> o Lihat <i>list</i> data staf 	Menekan header <i>attendance</i>	Ditampilkan <i>list</i> data staf dan disajikan informasi mengenai <i>salary</i> staf berdasarkan <i>attend</i> dan <i>absent</i>	Keberhasilan dalam menentukan gaji staf	Ditampilkan <i>list</i> data staf dan disajikan informasi mengenai <i>salary</i> staf berdasarkan <i>attend</i> dan <i>absent</i>	diterima
--------	---	---	----------------------------------	---	---	---	----------

4.2.8 Pengujian Use Case Mengalokasikan Staf ke Proyek

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan

U-8-01	Pengujian dalam mengalokasikan staf ke proyek bagi CEO	<ul style="list-style-type: none"> o Login sebagai CEO o Buka bagian <i>Project</i> o Menekan tombol + <i>New Project</i> o Memasukkan data detail proyek o Menekan Tombol <i>Create New Project</i> o Melihat proyek yang telah dibuat beserta staf yang telah dialokasikan 	<p>Menekan tombol + <i>New Project</i></p> <p><i>Project Name: project A</i></p> <p><i>Project Description: ...</i></p> <p><i>Project Type: Live</i></p> <p>Staff: name</p> <p><i>Artist:</i> <i>name</i></p> <p><i>Start Date:</i> <i>XX/XX/X</i> <i>X</i></p> <p><i>End Date:</i> <i>XX/XX/X</i> <i>X</i></p>	Menampilkan data proyek yang sudah ditambahkan beserta staf yang telah dialokasi	Mena mpilkan data proyek yang sudah ditamb ahkan beserta staf yang telah dialoka si	Menam pilkan data proyek yang sudah ditamba hkan beserta staf yang telah dialokas i	diterima
--------	--	--	---	--	---	---	----------

4.2.9 Pengujian Use Case Melihat Proyek yang Dialokasikan

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan

U-9-01	Pengujian dalam menampilkan informasi proyek yang telah dialokasikan ke staf	<ul style="list-style-type: none"> o Login sebagai Staf o Buka bagian <i>Project</i> o Lihat proyek yang telah dialokasikan oleh CEO 	Menekan <i>Project</i> pada <i>header</i>	Menampilkan informasi proyek yang telah dialokasikan pada bagian <i>Project</i>	Menampilkan informasi proyek yang telah dialokasikan pada bagian <i>Project</i>	Menampilkan informasi proyek yang telah dialokasikan pada bagian <i>Project</i>	diterima
--------	--	---	---	---	---	---	----------

4.2.10 Pengujian Use Case Melakukan Analisis Kinerja Artis

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
U-10-01	Pengujian dalam melakukan analisis terhadap data kinerja artis dan menyimpannya	<ul style="list-style-type: none"> o Login sebagai Staf o Buka bagian <i>Dashboard</i> o Staf mencari nama artis yang ingin dianalisis kinerjanya o Staf melakukan analisis kinerja artis 	Menekan <i>Dashboard</i> pada <i>header</i> <i>Search Artist: name</i>	Menampilkan informasi dan melakukan analisis kinerja artis berupa <i>New Visitors, Total Sales, dan Album Sold</i>	Menampilkan informasi dan melakukan analisis kinerja artis berupa <i>New Visitors, Total Sales, dan Album Sold</i>	Menampilkan informasi dan melakukan analisis kinerja artis berupa <i>New Visitors, Total Sales, dan Album Sold</i>	diterima

4.2.11 Pengujian Use Case Melihat Evaluasi Dashboard Kinerja

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
--------------	-----------	--------------------	---------	--------------------------	-------------------	--------------------	------------

					si Hasil		
U-11-01	Pengujian dalam menampilkan dashboard evaluasi kinerja artis secara visual dan metrik	<ul style="list-style-type: none"> o Login sebagai Staf/CEO o Buka bagian <i>Dashboard</i> o Staf mencari nama artis yang ingin dianalisis kinerjanya o Staf mengunduh <i>Report Summary</i> o Staf melihat evaluasi dashboard kinerja dari data yang diunduh 	<p>Menekan <i>Dashboa</i> <i>rd</i> pada <i>header</i></p> <p><i>Search Artist: name</i></p> <p>Menekan tombol <i>Report Summary</i></p>	Menampilkan informasi evaluasi dashboard kinerja dari data yang diunduh	Mena mpilka n inform asi evaluas i dashbo ard kinerja dari data yang diundu h	Menam pilkan informa si evaluasi dashboa rd kinerja dari data yang diunduh	diterima

4.3 Evaluasi Pengujian

Pengujian dilakukan pada semua *use case* yang berhasil diimplementasikan pada perangkat lunak TalentTracker (11 *use case*). Pengujian dilakukan terhadap semua *use case* yang berhasil diimplementasikan pada perangkat lunak. Pertama, dilakukan pengujian terhadap UC02 Melakukan Penjadwalan. Hasilnya adalah semua skenario tes diterima. Selanjutnya, dilakukan pengujian terhadap UC05 Melakukan Input Data Kinerja Artis, dan seluruh skenario tes dinyatakan berhasil. Tes dilanjutkan dengan pengujian terhadap UC06 Membuat Laporan Kinerja, yang juga menunjukkan bahwa semua skenario berjalan dengan baik. Setelah itu, pengujian dilakukan terhadap UC07 Mengunduh Laporan Kinerja, dan semua test case berhasil diterima. Kemudian dilakukan pengujian terhadap UC08 Melakukan Absensi, dengan hasil bahwa seluruh skenario pengujian diterima. Pengujian berikutnya dilakukan terhadap UC09 Mengecek Absensi, dan seluruh skenario berhasil tanpa kendala. Dilanjutkan dengan pengujian terhadap UC10 Menentukan Gaji Staf, yang menunjukkan bahwa semua skenario tes diterima. Setelah itu, dilakukan pengujian terhadap UC11 Mengalokasikan Staf ke Proyek, dan hasilnya adalah semua skenario berjalan dengan baik. Selanjutnya, dilakukan pengujian terhadap UC12 Melihat Proyek Dialokasikan, dan seluruh skenario pengujian diterima. Tes kemudian dilakukan terhadap UC13 Melakukan Analisis Kinerja Artis, dan semua hasil pengujian menunjukkan keberhasilan. Terakhir,

dilakukan pengujian terhadap UC14 Melihat Evaluasi Dashboard Kinerja, yang juga menunjukkan bahwa semua skenario tes diterima. Dengan demikian, seluruh test case dari 11 use case yang diimplementasikan telah berhasil dijalankan dan diterima tanpa ada kesalahan.

5 Traceability

Berikut adalah pemetaan hubungan antara *functional requirements* serta *use case* yang telah diimplementasikan dengan file implementasinya serta pengujiannya.

Functional Requirement ID	Use Case ID	Implementasi	Pengujian
		File Terkait	Kasus Uji
FR-01	-	register.fxml login.fxml User.java UserDAO.java RegisterController.java LoginController.java DatabaseUtil.java	-
FR-05	UC-8 UC-9	Attendance.java User.java UserDAO.java AttendanceDAO.java AttendanceDashboardControoler.java AdminDashboardController.java AnttendanceDashboardStaff.fxml AttendanceDashboardCEO.fxml Schema.sql (trigger) DatabaseUtil.java	U-8 U-9
FR-06	UC-10	Attendance.java User.java UserDAO.java AttendanceDAO.java AttendanceDashboardControoler.java AdminDashboardController.java AnttendanceDashboardStaff.fxml AttendanceDashboardCEO.fxml DatabaseUtil.java	U-10
FR-07	UC-11 UC-12	CalendarView.fxml proyek.fxml Project.java ProjectController.java ProjectDAO.java ProjectArtistDAO.java	U-11 U-12

		addProjectController.java Add_project.fxml DatabaseUtil.java	
FR-08	UC-5 UC-6 UC-7 UC-13 UC-14	Popularity.java FanResponse.java DailyStats.java Album.java UserDAO.java StatsDAO.java SocialMediaDAO.java FansDAO.java AlbumDAO.java DashboardDAO.java LaporanKinerjaController.java DashboardController.java LaporanKinerjaView.fxml DashboardView.fxml DashboardViewArtist.fxml DatabaseUtil.java	U-5 U-6 U-7 U-13 U-14