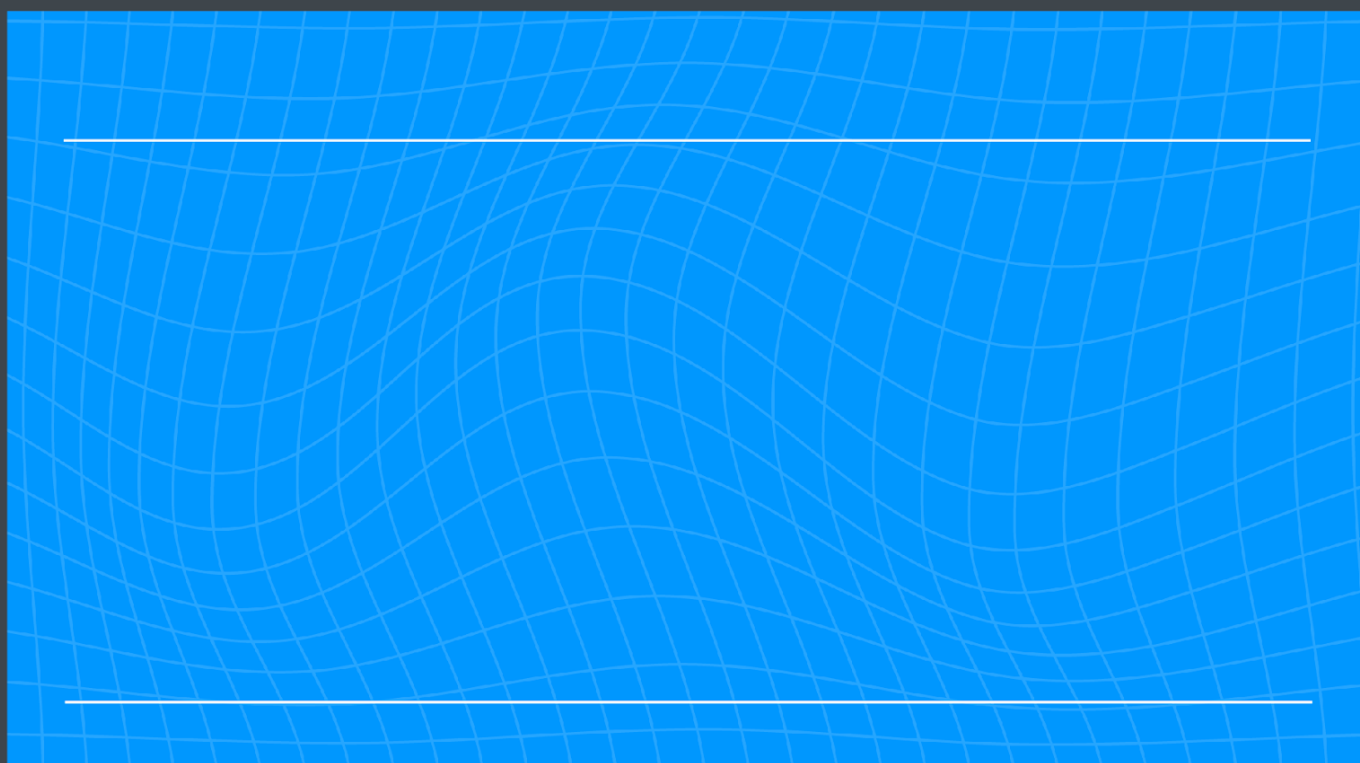




# Big Project



## Modul Sekolah QA Cilsy

Hak Cipta © 2020 PT. Cilsy Fiolution Indonesia

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang. Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun, baik secara elektronis maupun mekanis, termasuk mecropy, merekam atau dengan sistem penyimpanan lainnya, tanpa izin tertulis dari Penulis dan Penerbit.

Penulis : Tim Instruktur & Kurikulum Sekolah QA

Editor : Muhammad Fakhri Abdillah

**Revisi Batch 9**

Penerbit : **PT. Cilsy Fiolution Indonesia**

Web Site : <https://cilsyfiolution.com> , <https://sekolahqa.com>

### Sanksi Pelanggaran Pasal 113 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

1. Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam pasal 9 ayat (1) huruf i untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000,00 (seratus juta rupiah).
2. Setiap orang yang dengan tanpa hak dan atau tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta sebagaimana dimaksud dalam pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan atau huruf h, untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)
3. Setiap orang yang dengan tanpa hak dan atau tanpa izin pencipta atau pemegang hak melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta sebagaimana dimaksud dalam pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan atau huruf g, untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)
4. Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah)

## Daftar Isi

Daftar Isi	3
Big Project : Become a Software Quality Assurance Test	4
Learning Outcomes	4
Outline Materi	4
Penjelasan Big Project	5
History	5
Goal	6
Requirement	6
Instruksi Tambahan	6
Mekanisme Big Project	7
Tips & Trik	8
Reward	8

## 1.

# Big Project : Become a Software Quality Assurance Test

## Learning Outcomes

Setelah menyelesaikan Big project ini, peserta mampu :

1. Menggunakan tools website automation
2. Melakukan Automation testing menggunakan tools automation yang diminta
3. Mampu membuat test case untuk automation testing
4. Mampu membuat report untuk diteruskan kepada developer

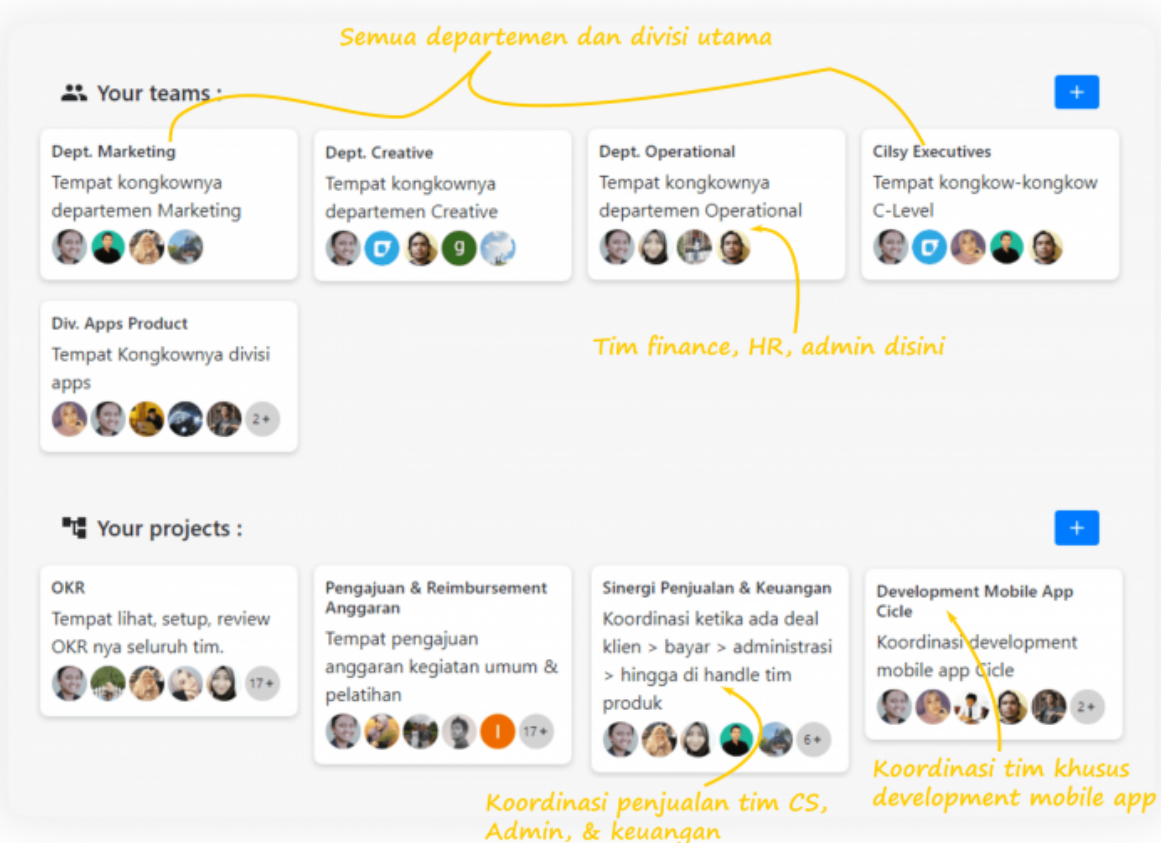
## Outline Materi

1. Goal Big Project
2. Requirement Big Project
3. Mekanisme Big Project

## 1.1. Penjelasan Big Project

### 1.1.1. History

Selain Sekolah Digital Cilsy, PT Cilsy Fiolution Indonesia juga mempunyai produk lainnya yang bergerak di bidang pembuatan aplikasi. Salah satu produk aplikasi yang di-release oleh PT Cilsy Fiolution Indonesia bernama Cicle App (<https://cicle.app>). Cicle App ini adalah all-in-one tools yang Cilsy pakai untuk track kerjaan, komunikasi, pengajuan anggaran, pengajuan cuti, dokumentasi seluruh kebijakan perusahaan, kolaborasi, acuan kalender event penting, diskusi serius, sampai sekedar sharing rekomendasi film apa yang perlu di tonton di weekend ini. Singkatnya, Cicle ini adalah aplikasi yang kami gunakan untuk kolaborasi dan koordinasi, terutama dengan sistem full-remote company yang kami terapkan, sehingga pekerjaan bisa terpantau dan terpusat.



Tampilan Cicle App

Di Cicle app ini ada banyak sekali fitur yang bisa digunakan. Ada real time chat, blast atau broadcast messages, schedule yang bisa diintegrasikan dengan Google Calendar / Apple Calendar, Kanban Board, Checkins, dan Docs.

Pada Big Project ini, kalian mendapatkan kesempatan untuk mencoba dan melakukan automation testing pada platform Cicle App di level staging dengan alamat <https://staging.cicle.app>.

### 1.1.2. Goal

Dari Big Project ini goalnya adalah dapat membuat test case dan melakukan pengetesan menggunakan tools yang ditentukan.

### 1.1.3. Requirement

Big Project ini memuat semua materi yang sudah dipelajari selama beberapa pekan terakhir, berikut beberapa requirement yang harus dikerjakan.

1. Test case yang dibuat harus **positive scenarios** dan **negative scenarios**
2. Tools yang digunakan adalah Selenium
3. Report dikirim ke email Project Manager (dapat menggunakan email Anda yang aktif, dan juga dikirim ke support@cicle.app)
4. Automation test di upload ke Git

### 1.1.4. Instruksi Tambahan

1. Peserta akan diinvite ke board oleh tim kurikulum. Silakan cek email masing-masing ya.
2. Karena fitur yang terdapat pada Cicle cukup banyak, kami batasi setiap orang mengerjakan 3 fitur sesuai dengan paket soal sebagai berikut:
  - a. Paket soal A: Board, Group Chat, dan Blast
  - b. Paket soal B: Board, Group Chat, dan Schedule

- c. Paket soal C: Board, Group Chat, dan Check in.
  - d. Paket soal D: Board, Group Chat, dan Docs & Files.
3. Selain fungsional test, kalian juga diwajibkan melakukan pengujian dengan **test case tertentu** sebagai berikut:
  - a. Card:
    - i. Kecepatan edit comment ngelag atau tidak?
    - ii. Toggle member di card ngelag atau tidak?
    - iii. Pindahkan card secara massal, apakah sudah sesuai atau belum?
  - b. Komentar dan notifikasi:
    - i. Ketika mengklik suatu notifikasi komentar, apakah sudah sesuai?
    - ii. Ketika mengklik suatu notifikasi komentar, apakah sudah menuju bagian yang dimaksud?
4. Setelah melakukan test diatas, peserta diwajibkan melakukan **performance testing** untuk mengukur efektivitas dari layanan yang dimiliki oleh Cicle App.

### 1.1.5. Mekanisme Big Project

1. Peserta mengerjakan Big Project selama 14 hari (2 pekan) dimulai dari saat instruktur atau moderator menyatakan bahwa big project sudah dimulai.
2. Peserta mengerjakan Big Project sesuai dengan requirement yang tertulis pada panduan yang tersedia.
3. Peserta diharuskan melakukan presentasi, untuk membuktikan hasil yang dikerjakan setelah waktu pengerjaan habis. Peserta diberikan waktu selama 20 Menit dengan detail 10 menit presentasi dan 10 menit tanya jawab dari instruktur.
4. Selama Presentasi Big Project peserta harus meyakinkan instruktur bahwa sistem yang mereka buat sangat tepat untuk digunakan.

### 1.1.6. Tips & Trik

1. Pelajari kembali modul yang sudah diberikan, begitupun dengan rekaman pembelajaran yang ada untuk memperkuat ilmu yang dimiliki agar Big Project bisa terselesaikan sesuai dengan yang diinginkan.
2. Script untuk mengirim report ke email dapat di search di google. Banyak forum atau web yang membahasnya.
3. Apabila terdapat hal yang membingungkan dapat ditanyakan pada instruktur/mentor masing-masing langsung di slack
4. Terus mencoba dan pantang menyerah saat mengerjakannya.

### 1.1.7. Reward

Khusus bagi kalian yang berhasil menyelesaikan Big Project ini akan mendapatkan reward tambahan berupa :

- A. Kenang-kenangan dari Sekolah QA Cilsy
- B. Surat keterangan menyelesaikan project a.n PT. Cilsy Fiolution Indonesia yang berguna untuk melengkapi portofolio di CV kalian.
- C. Sertifikat tambahan apabila kalian menemukan bug yang krusial.