

**GL03**

## **DOKUMEN UJI PERANGKAT LUNAK**

### **SociaLife Aplikasi Social Media**



Dipersiapkan oleh :

Diva Annisa Febecca - 1301204302  
Johannes Raphael Nandaputra - 1301204243  
Muhammad Naufal Abdillah - 1301201586  
Muhammad Mufid Utomo - 1301204441  
Ricardo Hamonangan - 1301204201

Kelompok 3  
IF-44-01

Prodi Teknik Informatika - Universitas Telkom

	Prodi Teknik Informatika  Universitas Telkom	<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
		<b><i>DUPL-xxx &lt;x: id_proyek&gt;</i></b>		<b><i>&lt;#&gt;/&lt;jml #</i></b>
		<b>Revisi</b>	<b><i>&lt;nomor revisi&gt;</i></b>	<b><i>Tgl: &lt;isi tanggal&gt;</i></b>

# Daftar Isi

<b>1 PERENCANAAN Pengujian</b>	<b>5</b>
1.1 Tujuan Pengujian	5
1.2 Overview Aplikasi	5
1.3 Fungsionalitas yang akan diuji	5
1.4 Jadwal Pengujian dan PIC	7
1.5 Metode Pengujian	7
<b>2 PELAKSANAAN Pengujian</b>	<b>7</b>
2.1 Tahapan Pengujian	7
2.1.1 Metode Pengujian : Black Box Method	8
2.1.1.1 Pengujian DUPL-01 Registrasi Akun	8
2.1.1.2 Pengujian DUPL-02 Masuk Aplikasi	10
2.1.1.3 Pengujian DUPL-03 Menambah Teman	12
2.1.1.4 Pengujian DUPL-04 Mengirim Pesan	14
2.1.1.5 Pengujian DUPL-05 Menerima Pesan	16
2.1.1.6 Pengujian DUPL-06 Mengupdate Data User	16
2.1.1.7 Pengujian DUPL-07 Menerima Peringatan Waktu	19
2.1.1.8 Pengujian DUPL-08 Menerima Pengingat Kontak	20
2.1.1.9 Pengujian DUPL-09 Keluar Aplikasi	21
<b>3 PELAPORAN Pengujian</b>	<b>22</b>
3.1 Hasil pengujian Fitur	22
3.2 Summary Pengujian / Bug Reporting	23
<b>Lampiran</b>	<b>23</b>

## **Daftar Tabel**

Tabel 1.1 Pengujian Registrasi Akun Normal	9
Tabel 1.2 Pengujian Register Akun Salah	10
Tabel 2.1 Pengujian Masuk Aplikasi Normal	11
Tabel 2.2 Pengujian Masuk Aplikasi Salah	12
Tabel 3.1 Pengujian Menambah Teman Normal	13
Tabel 3.2 Pengujian Menambah Teman Salah	14
Tabel 4.1 Pengujian Menerima Pesan Normal	15
Tabel 5.1 Pengujian Menerima Pesan Normal	17
Tabel 6.1 Pengujian Mengupdate Data User Normal	18
Tabel 6.2 Pengujian Mengupdate Data User Salah	18
Tabel 7.1 Pengujian Menerima Peringatan Waktu Normal	20
Tabel 8.1 Pengujian Menerima Pengingat Kontak Normal	21
Tabel 9.1 Pengujian Keluar Aplikasi	22

## **Daftar Lampiran**

A. Lampirkan kode (jika ada) yang digunakan melakukan pengujian	24
B. Capture /screenshot hasil pengujian modul-modul penting	26

# 1 PERENCANAAN Pengujian

## 1.1 Tujuan Pengujian

Dokumentasi Uji Perangkat Lunak (DUPL) ini adalah dokumen yang berisikan penjelasan dari hasil pengujian pada aplikasi SocialLife. Dokumen ini akan dijelaskan secara detail dari sistem, fitur utama, hingga pengujian dari beberapa *use case* yang kita rasa penting untuk dilakukan. Tujuan pembuatan dokumen ini adalah sebagai panduan untuk melakukan pengujian terhadap aplikasi SocialLife. Dokumen ini digunakan untuk melihat hasil uji dari aplikasi apakah sudah sesuai dengan rancangan yang telah dibuat atau tidak sehingga hasilnya akan menjadi pertimbangan lebih lanjut agar memenuhi target perancangan.

## 1.2 Overview Aplikasi

Sistem yang akan diuji adalah aplikasi SocialLife. SocialLife merupakan aplikasi chat *real-time* berbasis web yang dikembangkan menggunakan MERN stack, yaitu MongoDB sebagai database, ExpressJS sebagai Backend, ReactJS sebagai FrontEnd, dan NodeJS sebagai Backend. Hal yang membedakan SocialLife dengan aplikasi chat lainnya ialah aplikasi ini memiliki dua fitur yang tidak terdapat di lainnya, yakni pengingat pemakaian aplikasi dan pengingat untuk chat teman jika sudah lama tidak.

## 1.3 Fungsionalitas yang akan diuji

- *DUPL-01 Registrasi Akun*

Membuat akun agar dapat menggunakan aplikasi. Data yang dimasukkan akan tersimpan di dalam *database* table Users.

- *DUPL-02 Masuk Aplikasi*

Masuk ke dalam aplikasi menggunakan akun yang sudah diregistrasi. *User* dapat menggunakan fitur-fitur yang ada setelah masuk.

- *DUPL-03 Menambah Teman*

*User* dapat menambah teman dengan mencari *username*. Teman yang ditambah akan masuk ke atribut Friends di *database* Users dan otomatis tersimpan di *database* table Chats. *Username* teman otomatis terlihat di tampilan pada daftar Chats (refresh terlebih dahulu).

- *DUPL-04 Mengirim Pesan*

*User* dapat mengirim pesan kepada teman yang dituju. Pesan yang dikirim akan tersimpan di *database* table Messages. Pesan juga otomatis terlihat di kotak tampilan chatnya.

- *DUPL-05 Menerima Pesan*

*User* dapat menerima pesan dari temannya, baik *user* sedang berada di aplikasi maupun diluar aplikasi.

- *DUPL-06 Mengupdate Data User*

Data *user* yang sudah ter-registrasi, *username* dan *password* dapat *user update* di dalam aplikasi. Data *user* sebelumnya akan tergantikan setelah *user* mengupdate.

- *DUPL-07 Menerima Peringatan Waktu*

Jika *user* berada pada aplikasi selama 15 menit maka aplikasi akan mengeluarkan peringatan bahwa *user* terlalu lama dalam aplikasi (15 menit), dan akan memerintahkan untuk *touch some grass*.

- *DUPL-08 Menerima Peningat Kontak*

Jika *user* mengirim atau menerima pesan dan tidak ada pesan terbaru selama 14 hari berikutnya maka aplikasi akan mengeluarkan pengingat yang berupa *icon* di gambar kontak temannya. Pada pengujian kali ini, hanya diuji selama 1 hari untuk memudahkan waktu yang dibutuhkan agar tidak terlalu lama menunggu selama 14 hari.

- *DUPL-09 Keluar Aplikasi*

Menghapus session User di aplikasi dan mengarahkan User ke halaman login

## 1.4 Jadwal Pengujian dan PIC

Fungsionalitas	PIC	Jadwal Pengujian
DUPL-01 Registrasi Akun	Johanes Raphael Nandaputra	30 Desember 2022
DUPL-02 Masuk Aplikasi	Diva Annisa Febbecca	30 Desember 2022
DUPL-03 Menambah Teman	Muhammad Naufal Abdillah	30 Desember 2022
DUPL-04 Mengirim Pesan	Johanes Raphael Nandaputra	3 Januari 2023
DUPL-05 Menerima Pesan	Johanes Raphael Nandaputra	3 Januari 2023
DUPL-06 Mengupdate Data User	Ricardo Hamonangan	30 Desember 2022
DUPL-07 Menerima Peringatan Waktu	Muhammad Naufal Abdillah	30 Desember 2022
DUPL-08 Menerima Pengingat Kontak	Johanes Raphael Nandaputra	6 Januari 2023
DUPL-09 Keluar Aplikasi	Diva Annisa Febbecca	30 Desember 2022

## 1.5 Metode Pengujian

- *Jenis Testing:* **Validasi**
- *Alat yang digunakan:* **Manual**

Untuk pengujian kami menggunakan jenis testing Validasi secara Manual yang dimana kita menulis algoritma yang sesuai. Algoritma ini nantinya akan diuji untuk data kasus benar maupun salah sehingga pengujian tiap *use-case* akan menghasilkan hasil yang diharapkan.

## 2 PELAKSANAAN Pengujian

### 2.1 Tahapan Pengujian

Berikut pengujian yang dilakukan berdasarkan fungsionalitas yang telah dibuat. Pengujian dilakukan sesuai alur aplikasi, mulai dari membuat akun, masuk aplikasi, menambah teman, mengirim pesan, menerima pesan, mengupdate data user, menerima peringatan waktu, menerima pengingat kontak, hingga keluar dari aplikasi. Pengujian akan dilakukan menggunakan Validation Testing secara manual.

Fungsionalitas	Tahapan Pengujian
DUPL-01 Registrasi Akun	1. Register
DUPL-02 Masuk Aplikasi	1. Login
DUPL-03 Menambah Teman	1. Login 2. Add Friend
DUPL-04 Mengirim Pesan	1. Login 2. Add Friend 3. Chat
DUPL-05 Menerima Pesan	1. Login 2. Chat

DUPL-06 Mengupdate Data User	1. Login 2. Customization
DUPL-07 Menerima Peringatan Waktu	1. Login 2. Chat 3. Send Alert
DUPL-08 Menerima Peningat Kontak	1. Login 2. Chat 3. Remind to Contact
DUPL-09 Keluar Aplikasi	1. Login 2. Logout

## 2.1.1 Metode Pengujian : Black Box Method

Metode pengujian yang kami buat adalah metode black box. Black box testing atau yang banyak dikenal dengan behavioral testing adalah suatu metode pengujian pada fungsionalitas atau kegunaan dari suatu software. Black box testing hanya akan menjangkau input dan output sistem software tanpa adanya pengetahuan terkait internal program.

### 2.1.1.1 Pengujian DUPL-01 Registrasi Akun

#### Data Normal

**Tabel 1.1 Pengujian Registrasi Akun Normal**

Modul Uji / Usecase	Id Test Case	Kasus dan Hasil Uji (Data normal)			
		Test Case / Test Data	Expected Result	Actual Result	Kesimpulan
Register	TC001	Username: kazuma Password: konosuba Confirm Password: konosuba	Form menampilkan data User baru kazuma berhasil registrasi	Data user kazuma berhasil registrasi	[x] Diterima [] Ditolak
	TC002	Menekan tombol Signup	Data tersimpan ke dalam database Users, muncul pemberitahuan	Data tersimpan ke database Users dan menampilkan halaman	[x] Diterima [] Ditolak



			an bahwa “Registrasi berhasil” dan user masuk ke aplikasi	Chat aplikasi ke user  Lampiran Gambar: DUPL002	
--	--	--	--	---	--

### Data Salah

**Tabel 1.2 Pengujian Register Akun Salah**

Modul Uji / Usecase	Kasus dan Hasil Uji (Data salah)				
	Id TestCase	Test Case / Test Data	Expected Result	Actual Result	Kesimpulan
Register	TC003	Memasukkan data dengan username yang sudah ada  Username: joel Password: cobacoba Confirm Password: cobacoba	Muncul pemberitahu an bahwa “Registrasi Gagal, username yang anda masukkan sudah terdaftar” dan User tetap berada di halaman register	Sesuai ekspektasi, User tetap berada di halaman register setelah menutup pemberita huan  Lampiran Gambar : DUPL003	[x] Diterima [] Ditolak
	TC004	Memasukkan data dengan password kurang dari 8 karakter  Username: kirito Password:	Muncul pemberitahu an bahwa “Password minimal 8 karakter” dan User tetap berada	Sesuai ekspektasi, User tetap berada di halaman register setelah menutup	[x] Diterima [] Ditolak

		sao Confirm Password: sao	di halaman register	pemberita huan  Lampiran Gambar : DUPL004	
	TC005	Memasukkan data dengan konfirmasi password yang tidak sesuai  Username: eren Password: rumblingtitan Confirm Password: rumbling	Muncul tulisan bahwa “*Confirm Password is not same”	Sesuai ekspektasi dan User tetap berada di halaman register  Lampiran Gambar : DUPL005	[x] Diterima [] Ditolak

### 2.1.1.2 Pengujian DUPL-02 Masuk Aplikasi

#### Data Normal

**Tabel 2.1 Pengujian Masuk Aplikasi Normal**

Modul Uji / Usecase	Kasus dan Hasil Uji (Data normal)				
	Id TestCase	Test Case / Test Data	Expected Result	Actual Result	Kesimpulan
Login	TC006	username: joel password: topsecret	Form menampilka n data user baru	Dapat melakukan pengisian data user baru	[x] Diterima [] Ditolak
	TC007	Menekan tombol	Muncul	Sesuai	[x] Diterima

		Login	pemberitahuan bahwa “Login berhasil” dan User berhasil masuk ke aplikasi	ekspetasi, masuk ke aplikasi setelah User menutup pemberitahuan	<input type="checkbox"/> Ditolak
				Lampiran Gambar: DUPL007	

### Data Salah

**Tabel 2.2 Pengujian Masuk Aplikasi Salah**

Modul Uji / Usecase	Kasus dan Hasil Uji (Data salah)				
	Id TestCase	Test Case / Test Data	Expected Result	Actual Result	Kesimpulan
Login	TC008	Memasukkan data yang belum ter-registrasi  Username: takada Password: takadaduit	Muncul pemberitahuan bahwa “Login gagal, mohon pastikan kembali username atau password yang dimasukkan ” dan User tetap berada di halaman	Sesuai ekspetasi, User tetap berada di halaman login setelah menutup pemberitahuan	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
				Lampiran Gambar : DUPL008	

			login		
	TC009	Memasukkan password yang salah  Username: joel Password: ngasal	Muncul pemberitahuan bahwa “Login gagal, mohon pastikan kembali username atau password yang dimasukkan ” dan User tetap berada di halaman login	Sesuai ekspektasi, User tetap berada di halaman login setelah menutup pemberitahuan  Lampiran Gambar : DUPL009	[x] Diterima [] Ditolak

### 2.1.1.3 Pengujian DUPL-03 Menambah Teman

#### Data Normal

**Tabel 3.1 Pengujian Menambah Teman Normal**

Modul Uji / Usecase	Kasus dan Hasil Uji (Data normal)				
	Id TestCase	Test Case / Test Data	Expected Result	Actual Result	Kesimpulan
Add Friend	TC010	memasukkan kedalam form username teman ‘joel’	muncul konfirmasi apakah ingin menambah teman, dan jika menekan	sesuai ekspektasi , user joel muncul pada chat list  Lampiran:	[x] Diterima [] Ditolak

			tombol ok, user joel akan muncul pada chat list	Gambar DUPL010 pada bagian Lampiran	
--	--	--	--	---	--

## Data Salah

**Tabel 3.2 Pengujian Menambah Teman Salah**

Modul Uji / Usecase	Kasus dan Hasil Uji (Data salah)				
	Id TestCase	Test Case / Test Data	Expected Result	Actual Result	Kesimpulan
Add Friend	TC011	Memasukkan username yang tidak ter-registrasi  username: jol	muncul alert bahwa username 'jol' tidak ditemukan	sesuai ekspektasi , muncul alert bahwa user tidak ditemukan  Lampiran: Gambar DUPL011 pada bagian Lampiran	[x] Diterima [] Ditolak
	TC012	Memasukkan username diri sendiri	Muncul peringatan bahwa "Tidak bisa menambah diri sendiri"	Sesuai ekspektasi , muncul alert bahwa tidak bisa menamba h diri	[x] Diterima [] Ditolak

				sendiri	
				Lampiran Gambar: DUPL012	
	TC013	Memasukkan username yang sudah ditambah	Muncul peringatan bahwa 'Tidak boleh menambah User yang sudah menjadi teman'	Sesuai ekspektasi , muncul alert bahwa tidak bisa menambah teman yang sudah ditambah	[x] Diterima [] Ditolak
				Lampiran Gambar: DUPL013	

#### 2.1.1.4 Pengujian DUPL-04 Mengirim Pesan

##### Data Normal

**Tabel 4.1 Pengujian Menerima Pesan Normal**

Modul Uji / Usecase	Kasus dan Hasil Uji (Data normal)				
	Id TestCase	Test Case / Test Data	Expected Result	Actual Result	Kesimpulan
Login	TC006	Username: joel Password: topsecret	Login berhasil dan masuk ke aplikasi	Sesuai ekspektasi	[x] Diterima [] Ditolak
Add Friend	TC010	Username: kazuma	Teman berhasil	Sesuai ekspektasi	[x] Diterima [] Ditolak

			ditambah dan muncul pada daftar Chats ketika di refresh		
Chat	TC014	Mengklik 'kazuma' pada daftar Chats	Muncul percakapan sebelumnya dengan 'kazuma' (jika ada)	Sesuai ekspektasi, percakapan sebelumnya dapat terlihat  Lampiran Gambar: DUPL014	[x] Diterima [] Ditolak
	TC015	Mengirim pesan kepada 'kazuma'  Type a message: sinergi bangun negeri	Form menampilka n pesan yang diketik	Sesuai ekspektasi, pesan yang diketik berhasil ditampilkan  Lampiran Gambar: DUPL015	[x] Diterima [] Ditolak
	TC016	Menekan tombol send	Pesan tersimpan dalam database Messages dan otomatis muncul	Sesuai ekspektasi, pesan tersimpan dan muncul pada kotak chat antara joel dan	[x] Diterima [] Ditolak

			pada kotak chat	kazuma  Lampiran Gambar: DUPL016	
--	--	--	-----------------	---	--

#### 2.1.1.5 Pengujian DUPL-05 Menerima Pesan

##### Data Normal

**Tabel 5.1 Pengujian Menerima Pesan Normal**

Modul Uji / Usecase	Kasus dan Hasil Uji (Data normal)				
	Id TestCase	Test Case / Test Data	Expected Result	Actual Result	Kesimpulan
Login	TC017	Username: kazuma Password: konosuba	Login berhasil dan masuk ke aplikasi	Sesuai ekspetasi	[x] Diterima [] Ditolak
Chat	TC018	Mengklik 'joel' pada daftar Chats	Muncul pesan terbaru yang dikirim oleh 'joel' atau percakapan sebelumnya (jika ada)	Sesuai ekspektasi, pesan baru dan percakapan sebelumnya dapat terlihat  Lampiran Gambar: DUPL018	[x] Diterima [] Ditolak

#### 2.1.1.6 Pengujian DUPL-06 Mengupdate Data User

##### Data Normal



**Tabel 6.1 Pengujian Mengupdate Data User Normal**

Modul Uji / Usecase	Kasus dan Hasil Uji (Data normal)				
	<b>Id TestCase</b>	<b>Test Case / test Data</b>	<b>Expected Result</b>	<b>Actual Result</b>	<b>Kesimpulan</b>
Customization	TC019	Username: kardo Password: kardo234 Confirm Password: kardo234	Form dapat menampilkan username, password, dan confirm password yang diketik user	Sesuai ekspektasi	[x] Diterima [] Ditolak
	TC020	Menekan tombol update	Data tersimpan ke dalam database Users dan user langsung kembali ke halaman chat	Data diperbarui di database Users dan kembali menampilkan halaman Chat aplikasi ke user  Lampiran Gambar: DUPL020	[x] Diterima [] Ditolak

**Data Salah****Tabel 6.2 Pengujian Mengupdate Data User Salah**

Modul Uji / Usecase	Kasus dan Hasil Uji (Data salah)				
	<b>Id TestCase</b>	<b>Test Case / Test Data</b>	<b>Expected Result</b>	<b>Actual Result</b>	<b>Kesimpulan</b>

	TC021	Username: kardo Password: 123 Confirm Password: 123	Customizati on gagal karena password yang dimasukkan kurang dari 8 karakter	Sesuai ekspektasi , menampil kan peringatan bahwa customiza tion gagal karena password yang dimasukk an minimal memiliki 8 karakter  Lampiran Gambar: DUPL021	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
	TC022	Username: kardo Password: 123kardo Confirm Password: 123kard0	Customizati on gagal karena password dan confirm password tidak sesuai	Sesuai ekspektasi , menampil kan peringatan  Lampiran Gambar: DUPL022	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
	TC023	Username: joel Password:	Customizati on gagal karena	Sesuai ekspektasi ,	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak

		123kardo Confirm Password: 123kardo	username sudah ada yang menggunakan	menampilkan peringatan  Lampiran Gambar: DUPL023	
--	--	--	--	---	--

#### 2.1.1.7 Pengujian DUPL-07 Menerima Peringatan Waktu

##### Data Normal

**Tabel 7.1 Pengujian Menerima Peringatan Waktu Normal**

Modul Uji / Usecase	Kasus dan Hasil Uji (Data normal)				
	Id TestCase	Test Case / Test Data	Expected Result	Actual Result	Kesimpulan
Send Alert	TC024	15 menit telah berlalu didalam aplikasi	Muncul alert bahwa user telah berada di dalam app selama 15 menit.	Hasil seperti ekspektasi lampiran: Gambar DUPL024 pada bagian Lampiran	[x] Berhasil [] Gagal
Send Alert	TC025	15 menit telah berlalu pada halaman login/register	alert tidak muncul	Hasil seperti ekspektasi, tidak ada alert yang muncul pada saat di laman registrasi	[x] Berhasil [] Gagal

				atau login.	
--	--	--	--	-------------	--

### 2.1.1.8 Pengujian DUPL-08 Menerima Peningat Kontak

#### Data Normal

**Tabel 8.1 Pengujian Menerima Peningat Kontak Normal**

Modul Uji / Usecase	Kasus dan Hasil Uji (Data normal)				
	Id TestCase	Test Case/test data	Expected Result	Actual Result	Kesimpulan
Login	TC006	username: joel password: topsecret	Form menampilkan data user baru	Dapat melakukan pengisian data user baru	[x] Diterima [] Ditolak
Chat	TC026	Tidak mengirim pesan atau menerima pesan selama 14 hari	Muncul icon peringatan di profil teman yang berkaitan, jika ditekan maka akan muncul peringatan bahwa 'Anda sudah tidak berkontak dengan 'kazuma' selama 14 hari. Ayo kirim pesan sekarang!'	Sesuai ekspektasi, muncul icon dan peringatan untuk mengontak jika ditekan.  Lampiran Gambar: DUPL026	[x] Berhasil [] Gagal

### 2.1.1.9 Pengujian DUPL-09 Keluar Aplikasi

#### Data Normal

**Tabel 9.1 Pengujian Keluar Aplikasi**

Modul Uji / Usecase	Kasus dan Hasil Uji (Data normal)				
	Id TestCase	Test Case / Test Data	Expected Result	Actual Result	Kesimpulan
Login	TC006	username: joel password: topsecret	Form menampilkan data user baru	Dapat melakukan pengisian data user baru	[x] Diterima [] Ditolak
Logout	TC027	Menekan tombol Logout	Muncul konfirmasi “Yakin ingin keluar?”, session user dihapus dan User diarahkan kembali halaman login	Sesuai ekspektasi, User berada di halaman login setelah mengkonfirmasi jika yakin ingin keluar  Lampiran Gambar: DUPL027	[x] Diterima [] Ditolak

### 3 PELAPORAN Pengujian

#### 3.1 Hasil pengujian Fitur

Fungsionalitas Uji	Modul Uji	Kesimpulan Pengujian	Deskripsi
DUPL-01 Registrasi Akun	Login	Berhasil	
DUPL-02 Masuk Aplikasi	Register	Berhasil	
DUPL-03 Menambah Teman	Login	Berhasil	
	Logout	Berhasil	
DUPL-04 Mengirim Pesan	Login	Berhasil	
	Add Friend	Berhasil	
	Chat	Berhasil	
DUPL-05 Menerima Pesan	Login	Berhasil	
	Add Friend	Berhasil	
DUPL-06 Mengupdate Data User	Login	Berhasil	
	Customization	Berhasil	
DUPL-07 Menerima Peringatan Waktu	Login	Berhasil	
	Send Alert	Berhasil	
DUPL-08 Menerima Peningat Kontak	Login	Berhasil	
	Chat	Berhasil	
	Remind to Contact	Berhasil	
DUPL-09 Keluar Aplikasi	Login	Berhasil	
	Logout	Berhasil	

### 3.2 Summary Pengujian / Bug Reporting

Fungsionalitas Uji	Hasil Pengujian	Deskripsi	Prioritas Perbaikan
DUPL-08 Menerima Peningat Kontak	Ada bug saat menampilkan <i>reminder</i>	Terkadang <i>reminder</i> tidak langsung muncul saat membuka aplikasi, perlu di <i>refresh/trigger</i> dengan mengklik <i>clickable-button</i> terlebih dahulu	Tidak mendesak

#### Lampiran

##### A. Lampirkan kode (jika ada) yang digunakan melakukan pengujian

###### 1. DUPL-07 Menerima Peringatan Waktu

Waktu diubah menjadi 1000 ms pada saat testing.

```
// alert timer
useEffect(() => {
  const timer = setTimeout(() => {
    alert("Kamu udah di app selama 15 menit! touch some grass pls.");
  }, 1000); //15 minute = 900000, change to test faster
  return () => clearTimeout(timer);
}, []);
```

## 2. DUPL-08 Menerima Pengingat Kontak

timeDifferenceinHours diganti menjadi 0.0 pada saat testing.

```
useEffect(() => {
  const checkLastMessage = async (chat) => {
    try {
      // ambil data semua pesan antara user tersebut
      const { data } = await getMessages(chat._id);

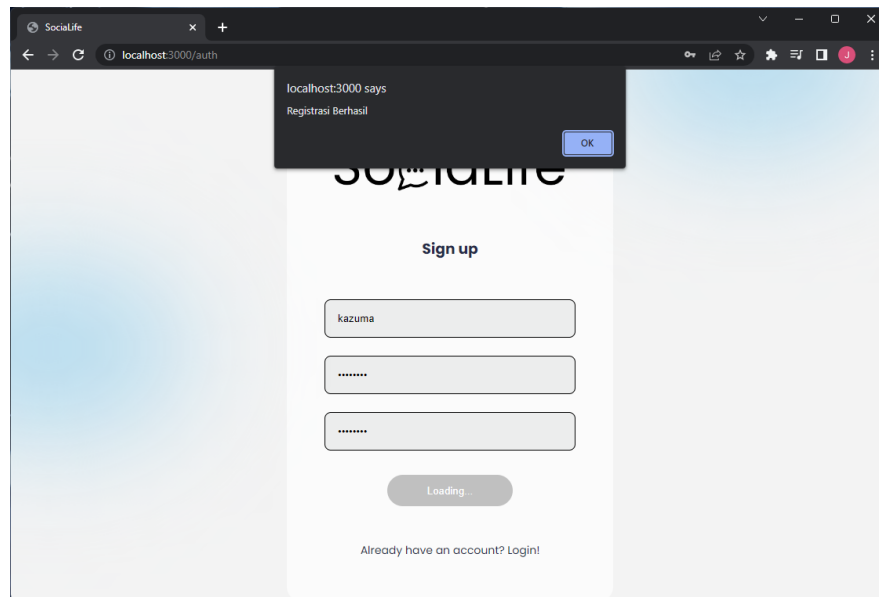
      // hitung perbedaan waktu dari pesan terakhir dengan waktu sekarang dalam format jam
      const messagedTime = new Date(
        data[data.length - 1].createdAt
      ).getTime();
      const currentTime = Date.now();
      const timeDifferenceInHours =
        (currentTime - messagedTime) / 1000 / 3600;

      // cek apakah sudah melebihi 14 hari == 336 jam
      if (timeDifferenceInHours > 0.0) {
        remind.current = true;
      }
    } catch (error) {
      console.log(error);
    }
  };
  checkLastMessage(chat);
}, [chat]);
```



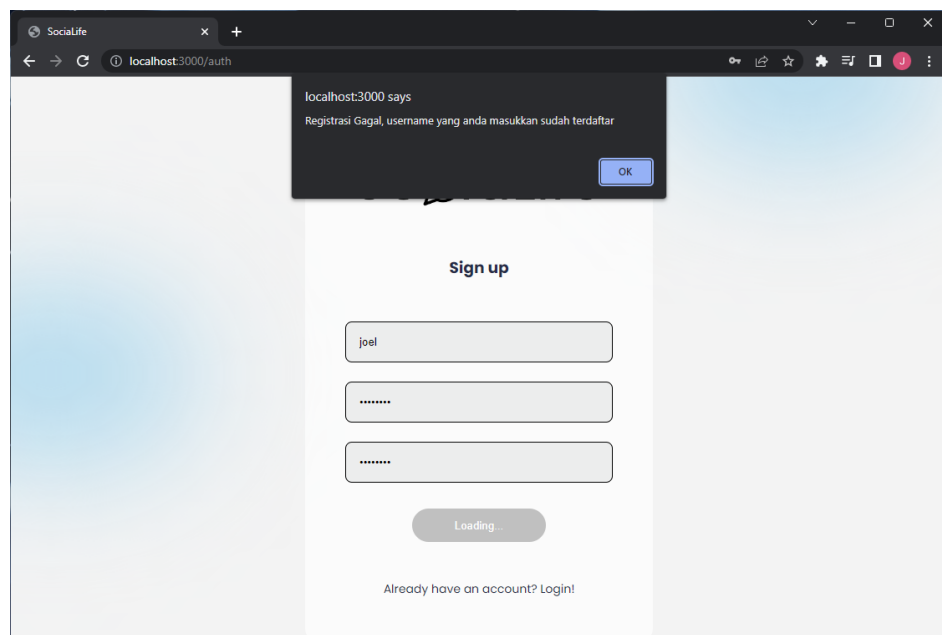
## B. Capture /screenshot hasil pengujian modul-modul penting

### 1. DUPL-01 Registrasi Akun

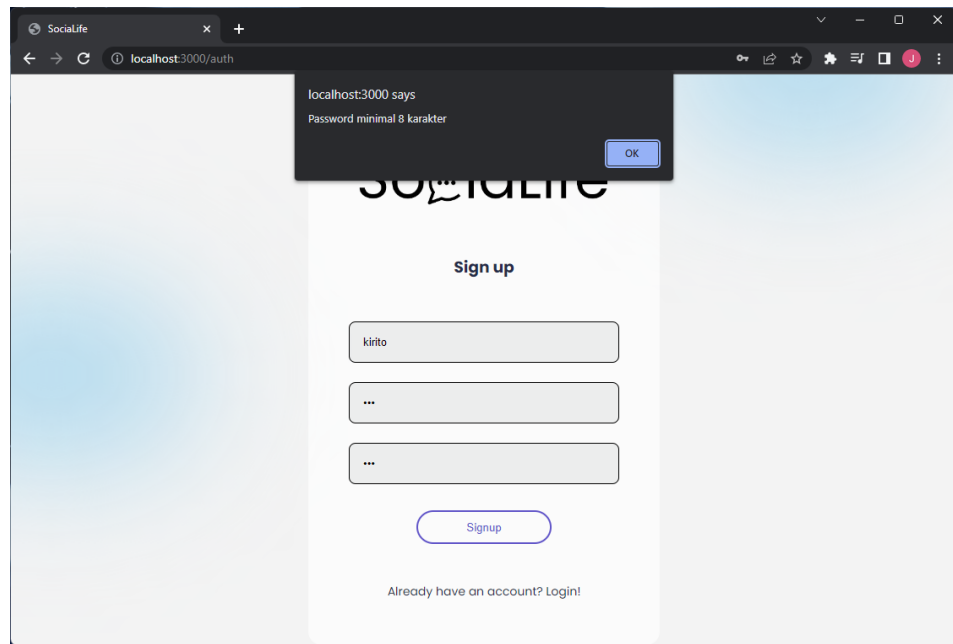


```
_id: ObjectId('63ae81e53d2dce76311781f8')
username: "kazuma"
password: "$2b$10$3vKvEqj2VU3WTYHsC3tBR0K563uK69BqBQNe24zWtj2wBoVo0PI8a"
> friends: Array
createdAt: 2022-12-30T06:15:01.278+00:00
updatedAt: 2023-01-03T10:00:30.319+00:00
__v: 0
```

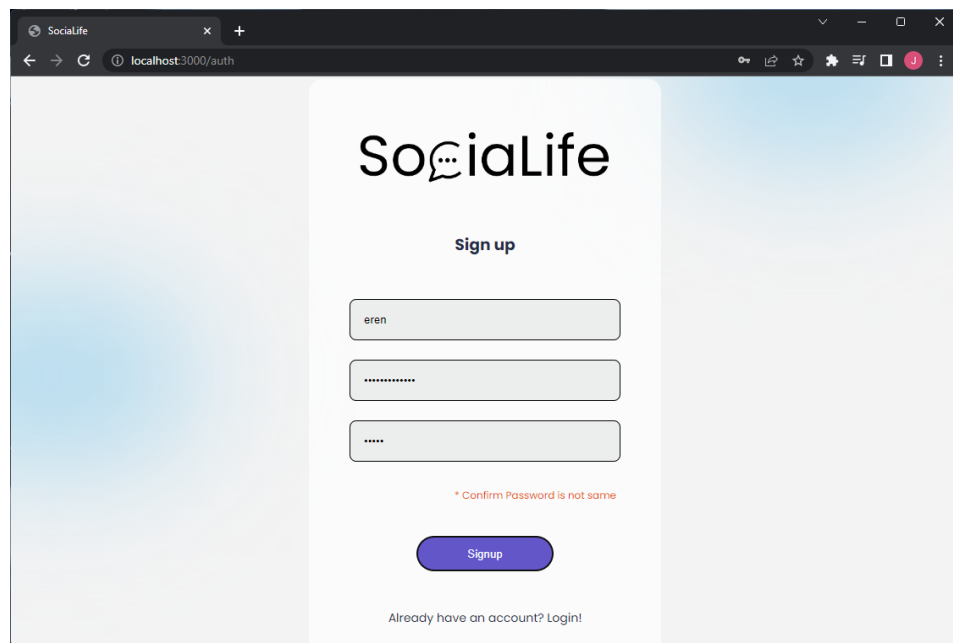
### DUPL002



### DUPL003

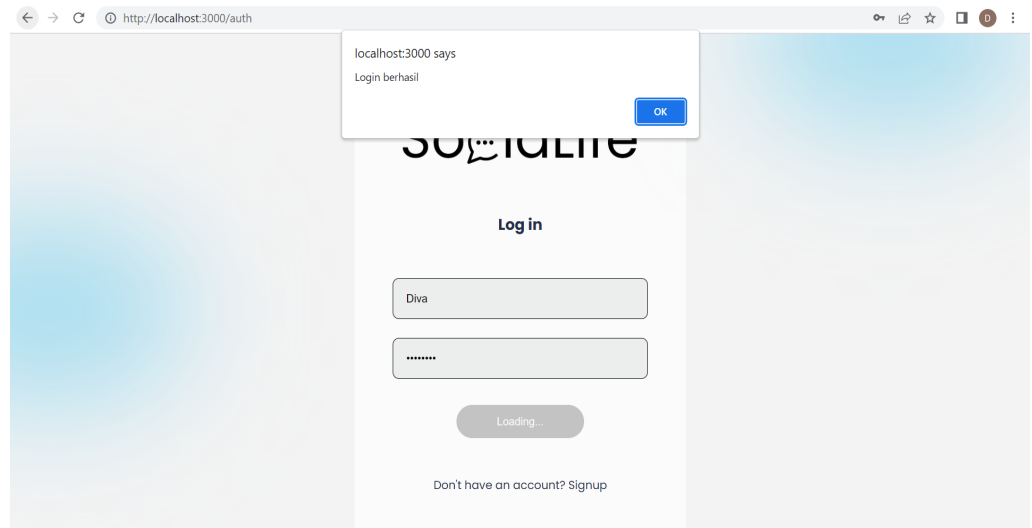


DUPL004

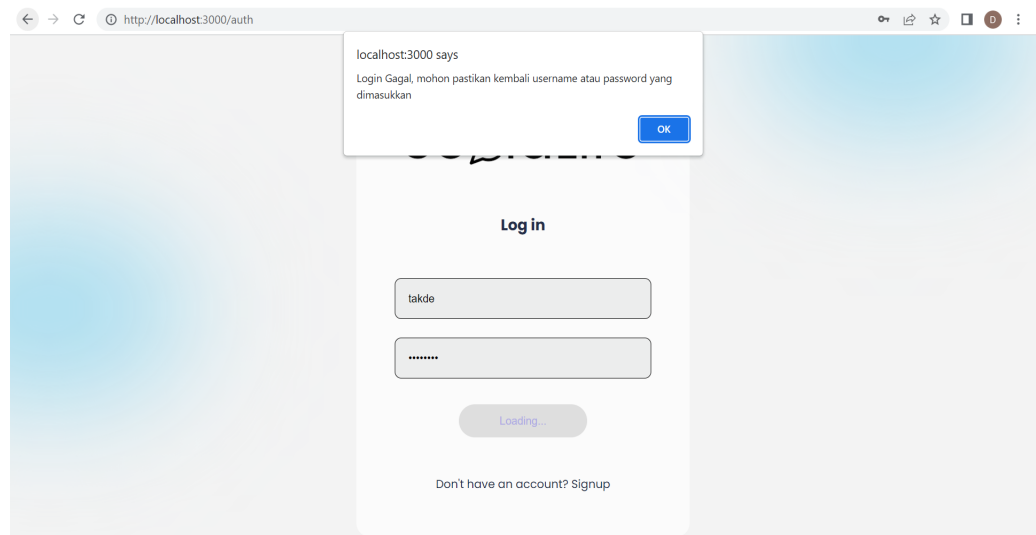


DUPL005

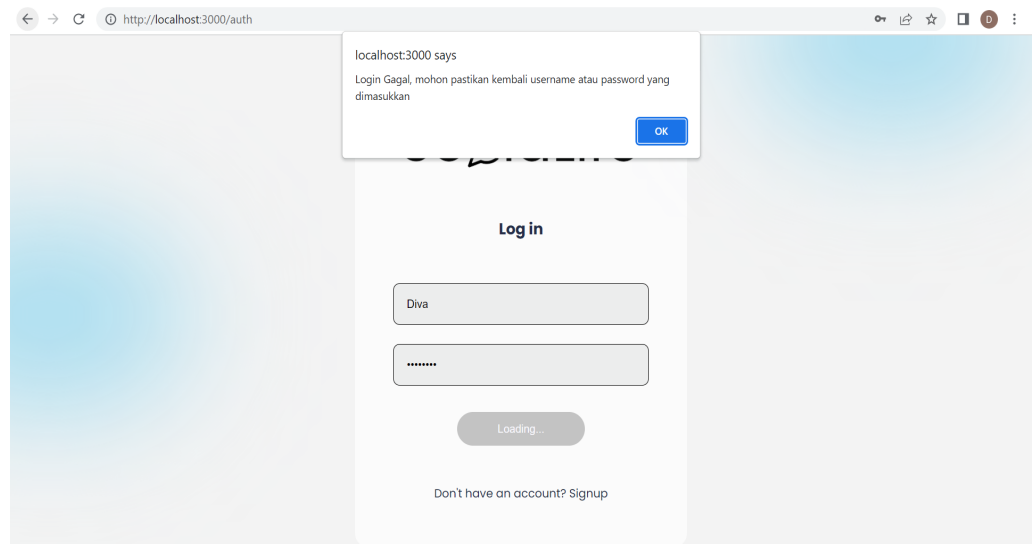
## 2. DUPL-02 Masuk Aplikasi



DUPL007

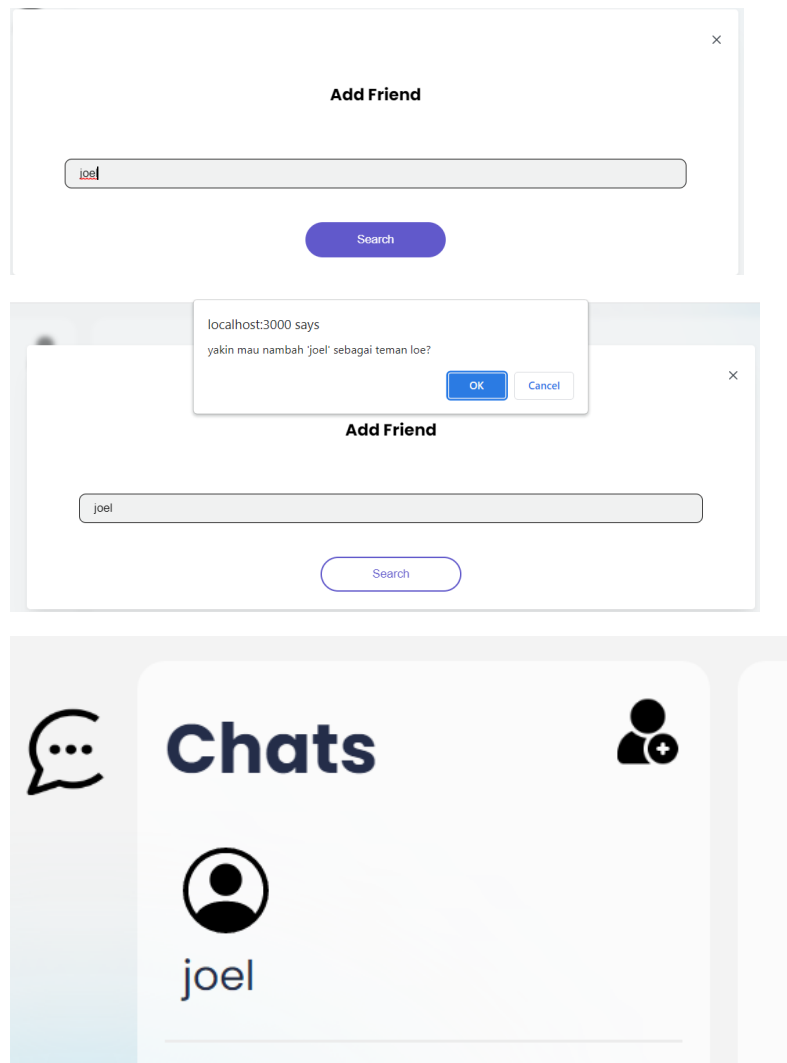


DUPL008

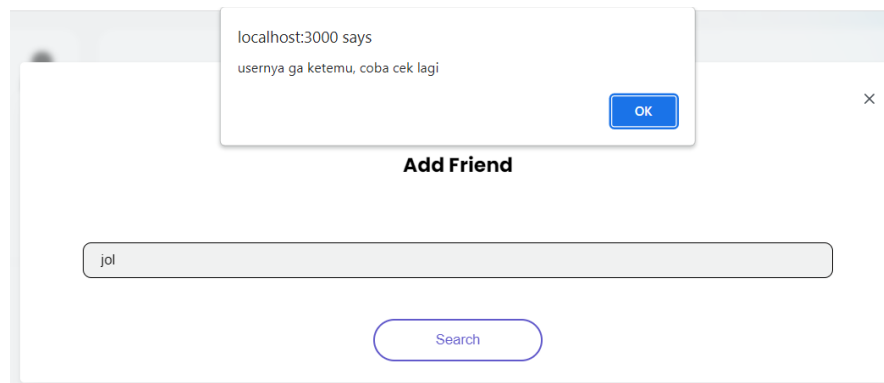


DUPL009

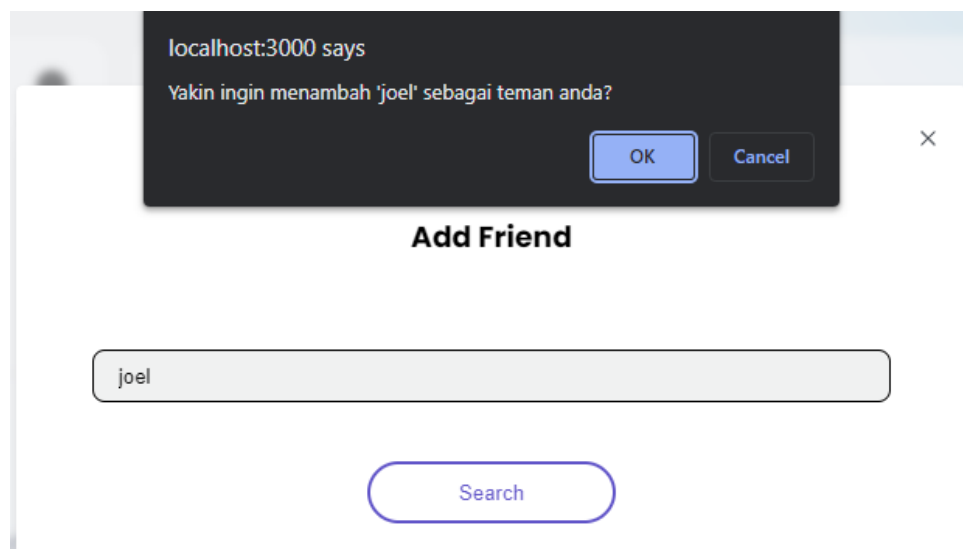
### 3. DUPL-03 Menambah Teman

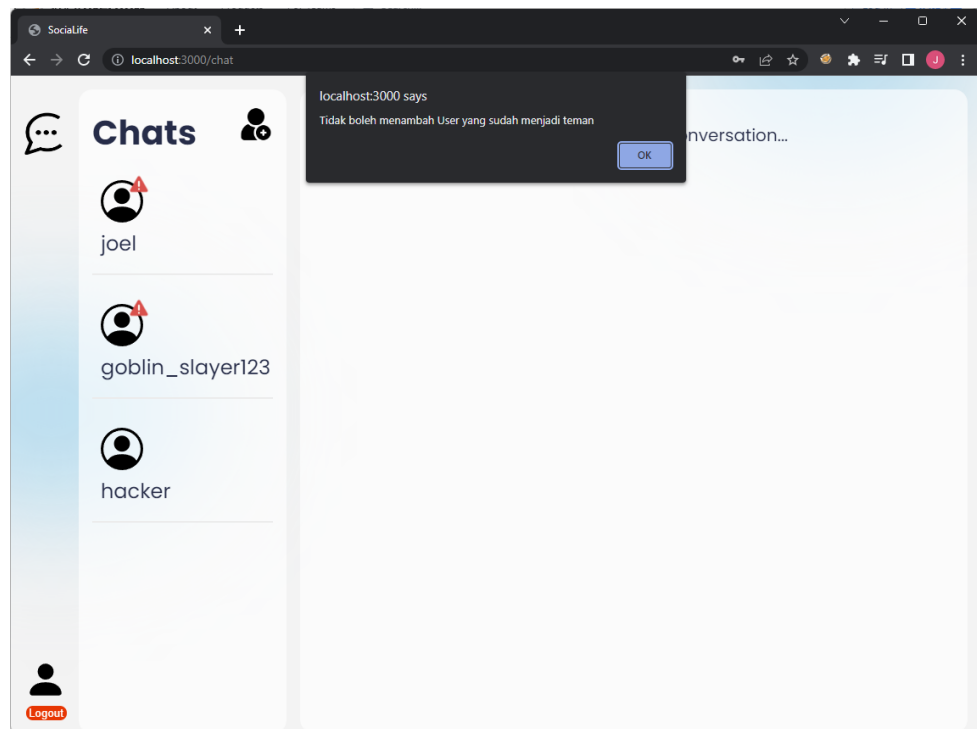


DUPL010



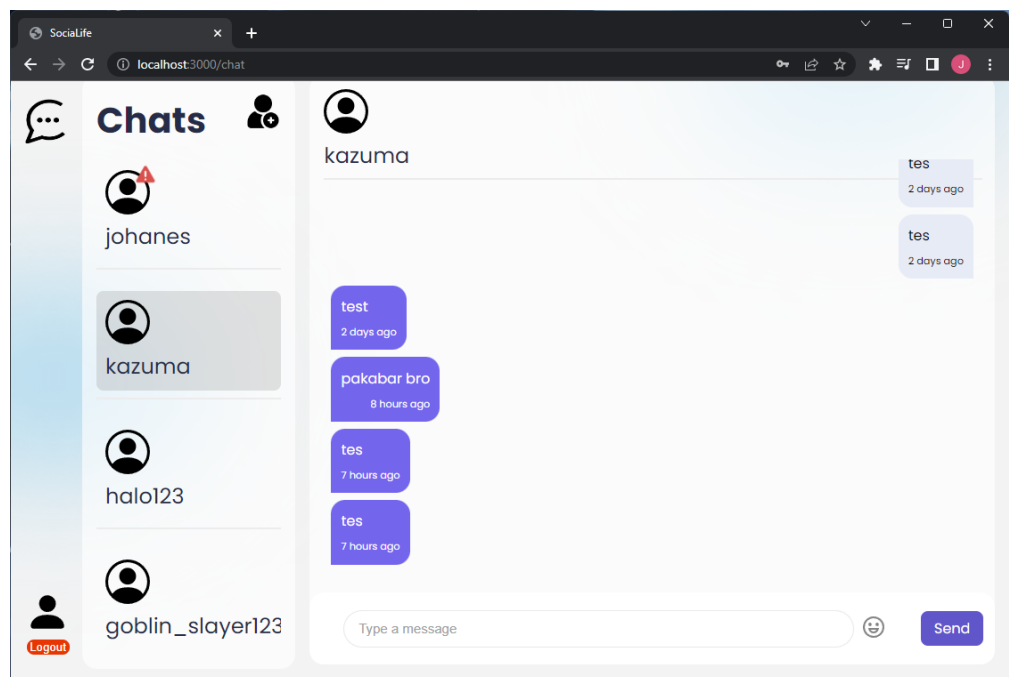
DUPL011



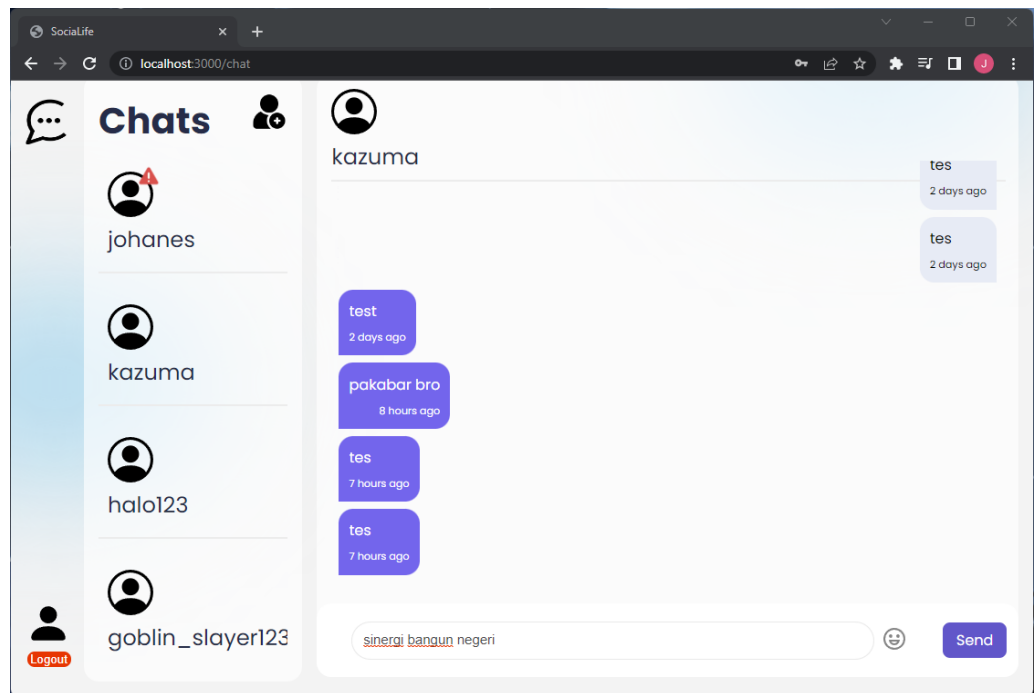


DUPL013

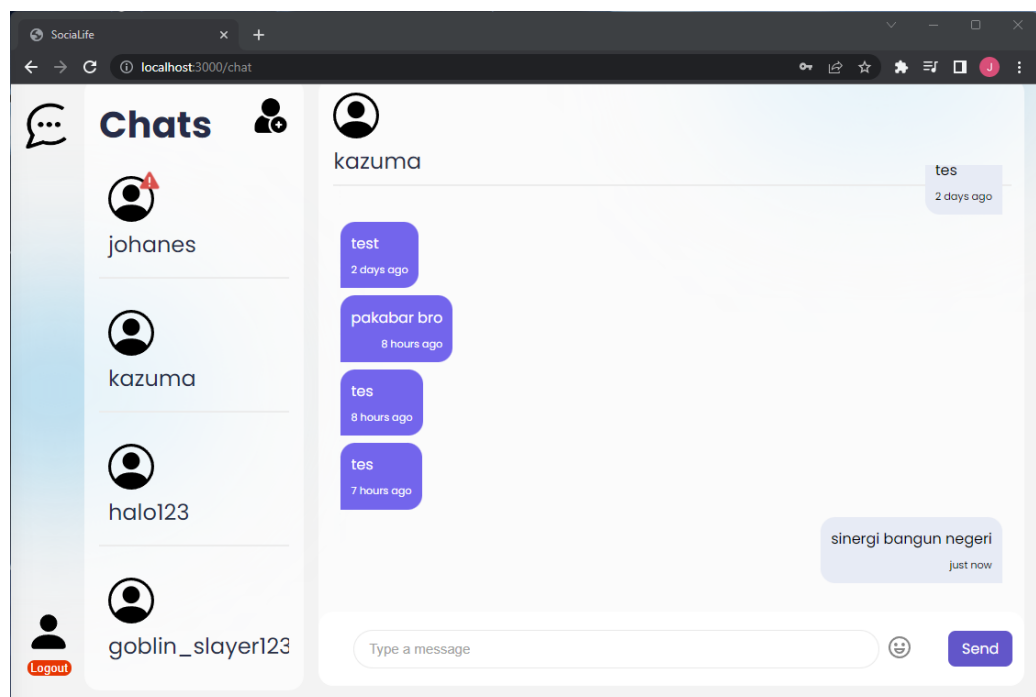
#### 4. DUPL-04 Mengirim Pesan



DUPL014



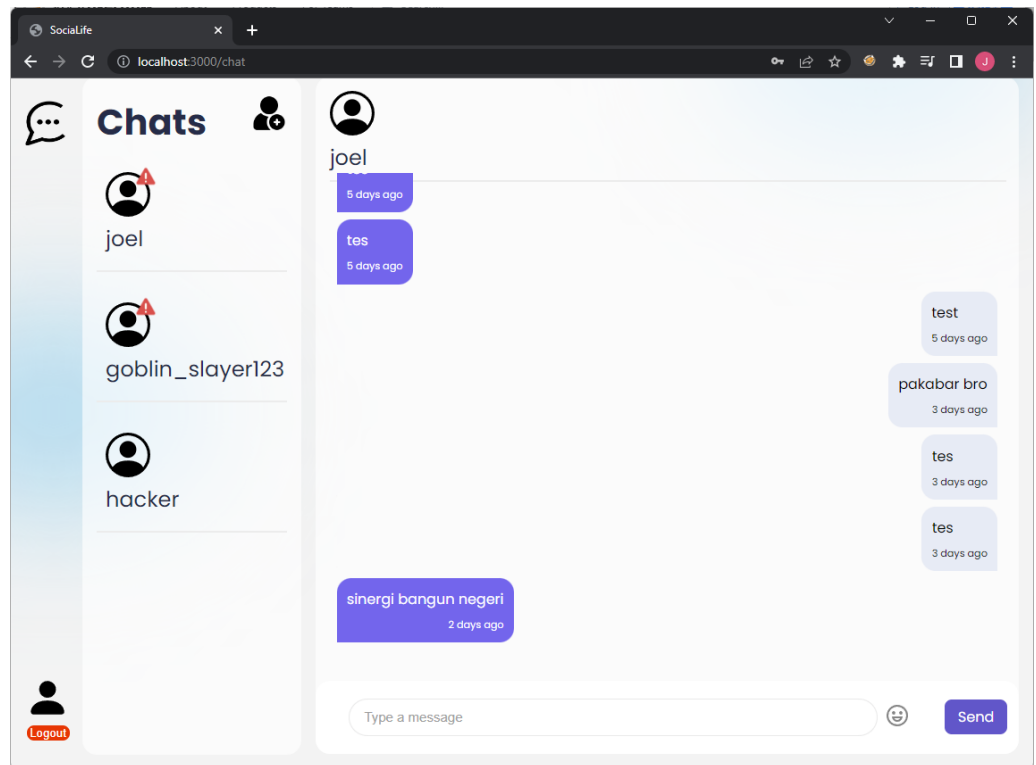
DUPL015



```
_id: ObjectId('63b455716b7273e3a6a9d03e')
chatId: "63ae97a63d2dce7631178237"
senderId: "63ae7c9d3d2dce76311781eb"
text: "sinergi bangun negeri"
createdAt: 2023-01-03T16:18:57.394+00:00
updatedAt: 2023-01-03T16:18:57.394+00:00
__v: 0
```

DUPL016

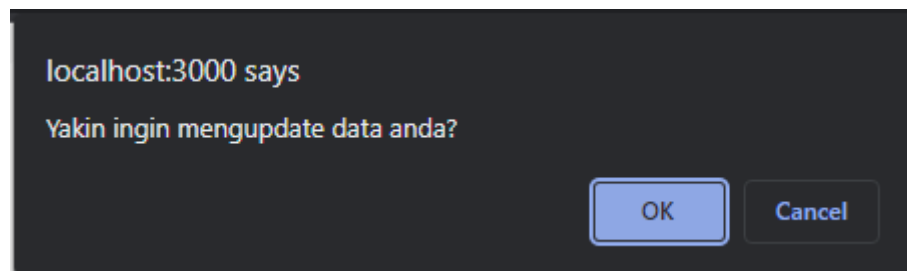
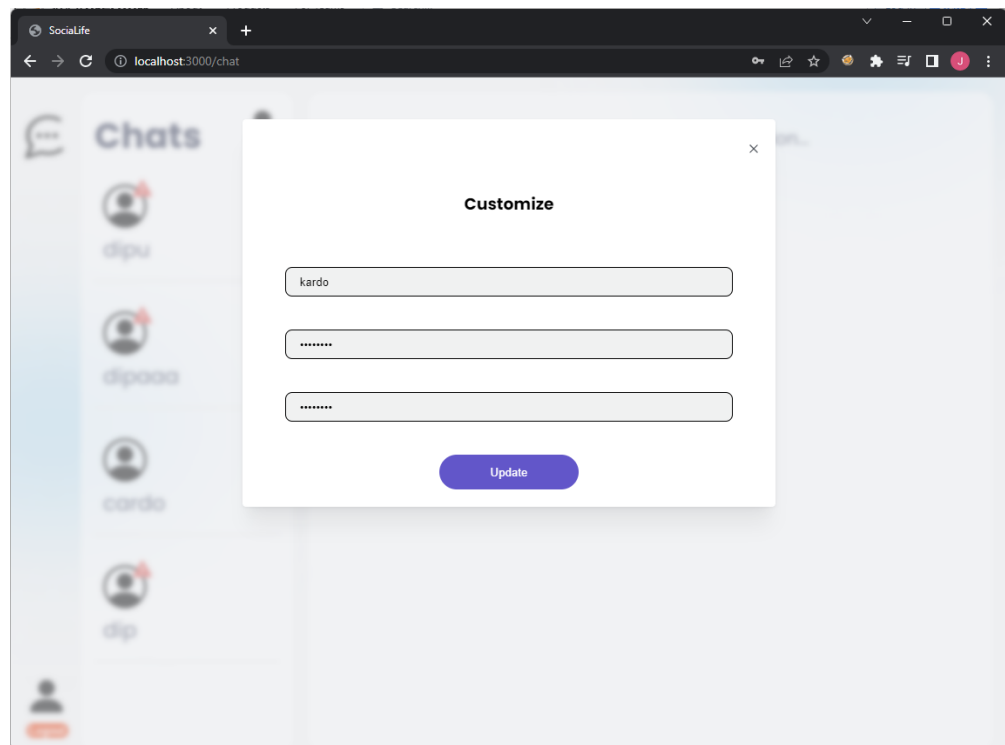
## 5. DUPL-05 Menerima Pesan



DUPL018



## 6. DUPL-06 Mengupdate Data User



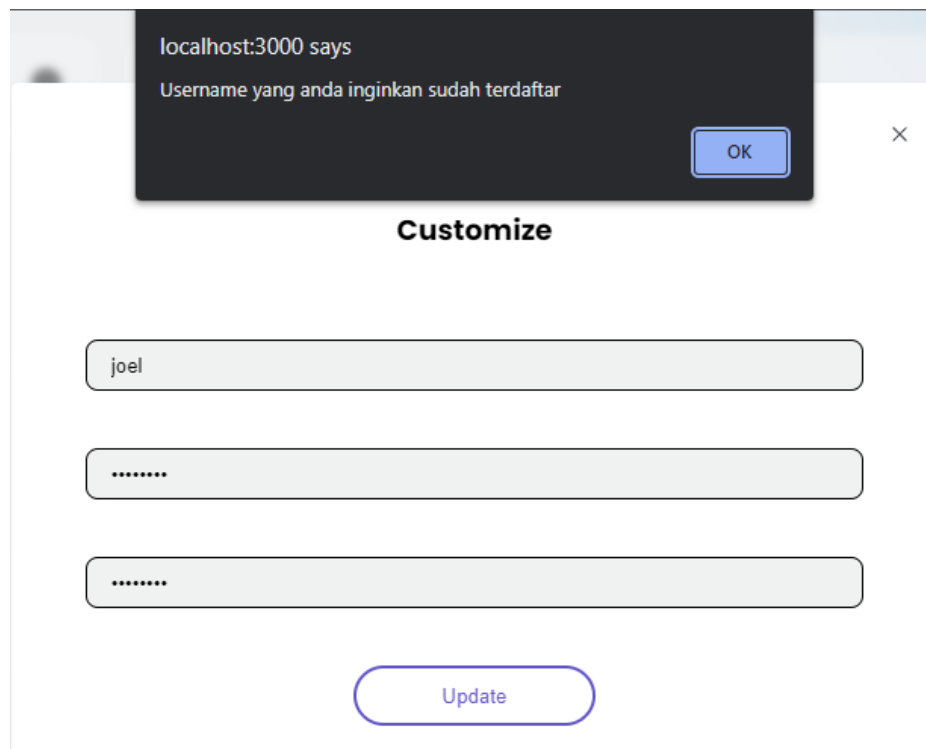
DUPL020

A screenshot of a web application interface. At the top, a dark grey toast notification box displays the text "localhost:3000 says" and "Password minimal 8 karakter" with an "OK" button. Below this, the main form is titled "Customize". It contains three input fields: the first contains the text "kardo", the second contains three dots "...", and the third contains three dots "...". At the bottom of the form is a rounded "Update" button.

DUPL021

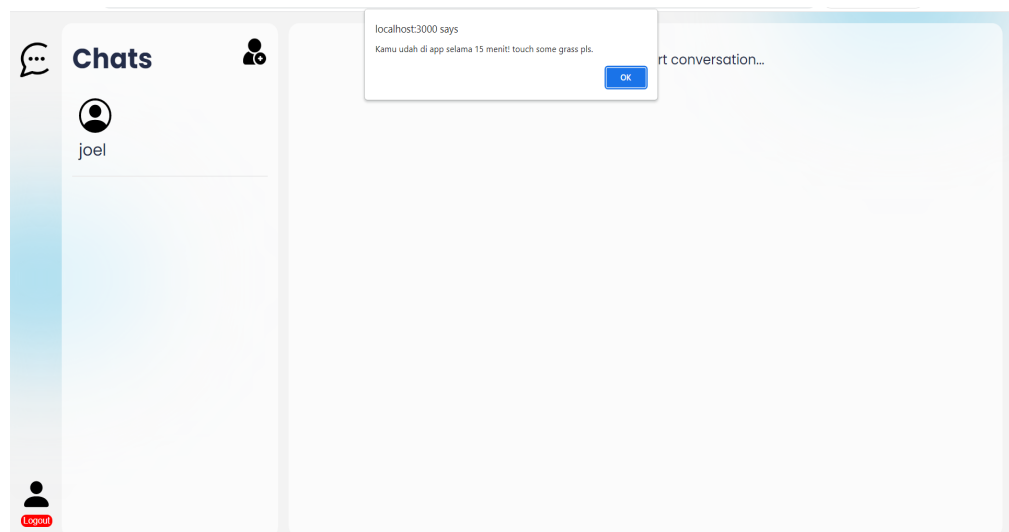
A screenshot of the same "Customize" form. The toast notification now displays "localhost:3000 says" and "Konfirmasi password tidak sesuai" (Password confirmation does not match) with an "OK" button. The input fields remain the same: "kardo", "...", and "...". The "Update" button is still at the bottom.

DUPL022



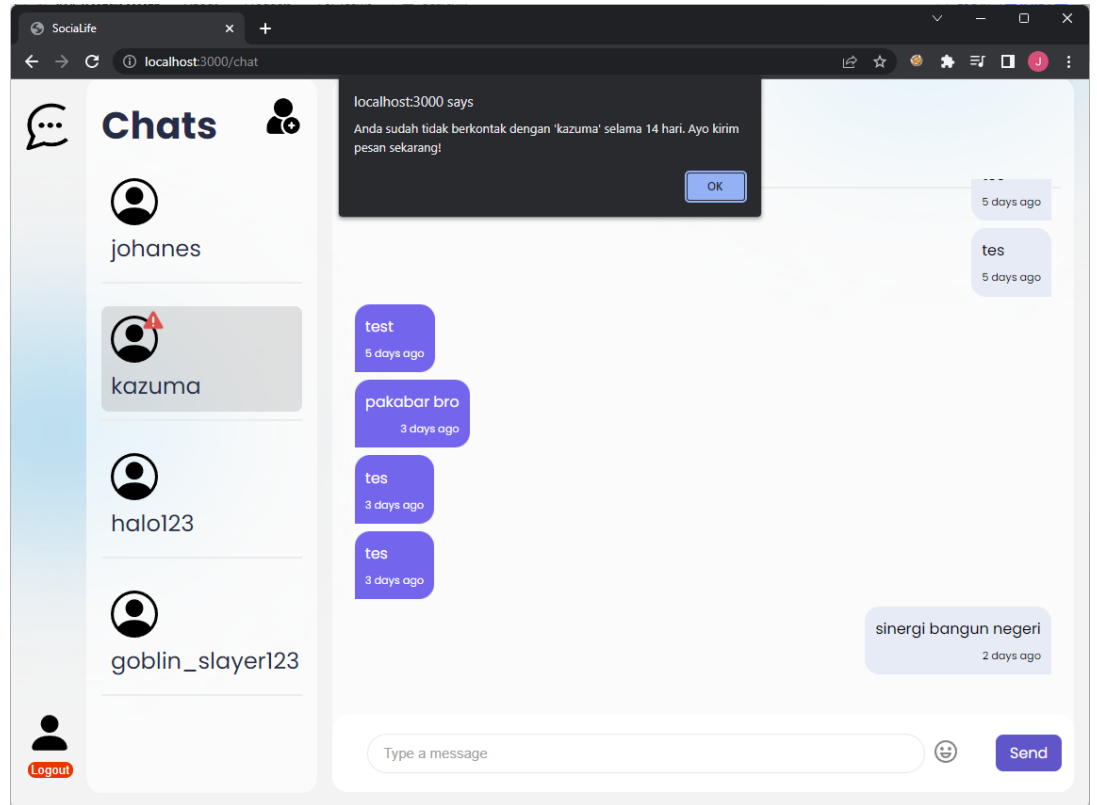
DUPL023

## 7. DUPL-07 Menerima Peringatan Waktu



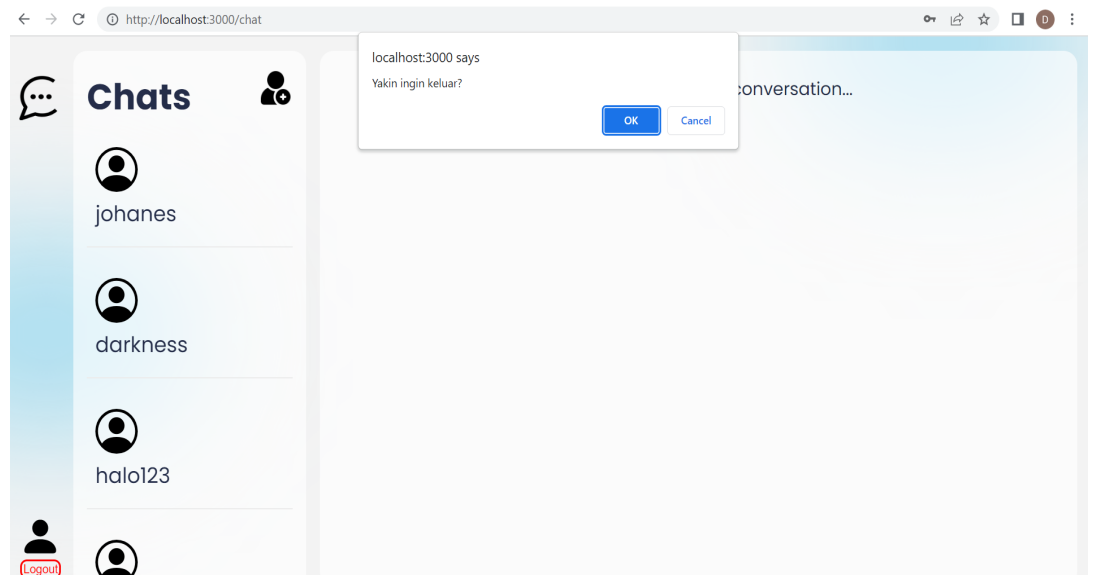
DUPL024

## 8. DUPL-08 Menerima Pengingat Kontak



DUPL026

## 9. DUPL-09 Keluar Aplikasi



DUPL027