

- A. 1. Software Testing Life Cycle (STLC) adalah Pengujian perangkat lunak untuk memastikan bahwa perangkat lunak tersebut memenuhi persyaratan, berfungsi dengan benar, dan bebas dari bug atau kesalahan yang signifikan sebelum dirilis ke pengguna akhir.
2. Iya pernah, Test Plan adalah dokumen yang mendefinisikan ruang lingkup, tujuan, pendekatan, dan jadwal pengujian untuk suatu proyek pengembangan perangkat lunak. Ini adalah bagian penting dari Software Testing Life Cycle (STLC) yang membantu dalam perencanaan dan pengelolaan semua kegiatan pengujian. Test Plan biasanya mencakup Tujuan, Ruang Lingkup, Strategi Pengujian, Rencana Pengujian, Lingkungan Pengujian, Risiko dan Mitigasi, Metrik Pengujian, Proses Manajemen Defect, dan Jadwal dan Rencana Komunikasi.
3. Iya pernah, Test Case (kasus pengujian) adalah dokumen atau skrip yang digunakan oleh tim pengujian untuk menjalankan serangkaian langkah pengujian tertentu untuk memverifikasi apakah fitur atau fungsi perangkat lunak bekerja seperti yang diharapkan dan memenuhi persyaratan spesifik. Test Case biasanya mencakup ID Test Case, Test Case Name, Deskripsi, Langkah-langkah Pengujian, Scenario Type, Expected Results, dan Status.
4. Functional Requirements Specification (FRS), Business Requirements Document (BRD), dan Jira story.
5. Memastikan aplikasi yang dibuat sesuai dengan FRS, BRD, dan Jira story, Agar kebutuhan user atau client sesuai request. Test Case yang telah saya buat 292 case dalam 5 sprint.
6. Jika aplikasi nya sudah ada saya akan mengeksplorasi semua fitur yang ada sembari menanya kan ke BA dan PO.
7. i. Unit Testing
Unit testing adalah jenis pengujian perangkat lunak di mana unit-unit kecil dari kode program (biasanya fungsi atau metode individual) diuji secara terpisah dan mandiri untuk memverifikasi bahwa mereka berfungsi sebagaimana mestinya.
- ii. Functional Testing
Functional testing adalah jenis pengujian perangkat lunak yang dilakukan untuk memverifikasi bahwa sistem atau aplikasi berperilaku sesuai dengan spesifikasi fungsional yang telah ditentukan.
- iii. Integration Testing
Integration testing adalah jenis pengujian perangkat lunak yang dilakukan untuk menguji integrasi atau interaksi antara komponen-komponen yang berbeda dalam suatu sistem atau aplikasi setelah komponen tersebut telah diuji secara individu (unit testing).
- iv. System Testing
System testing adalah jenis pengujian perangkat lunak yang dilakukan pada sistem perangkat lunak yang lengkap, setelah semua komponen individual atau unit telah diintegrasikan menjadi satu sistem yang utuh.

v. Load Testing

Load testing adalah jenis pengujian kinerja perangkat lunak yang dilakukan untuk mengevaluasi respons sistem terhadap beban atau kapasitas yang diberikan. Tujuan utama dari load testing adalah untuk mengidentifikasi batas kemampuan sistem dalam menangani beban tertentu dan untuk mengukur kinerja sistem dalam kondisi yang berdekatan dengan kondisi nyata penggunaan.

vi. Stress Testing

Stress testing adalah jenis pengujian perangkat lunak yang dilakukan untuk mengevaluasi kestabilan dan kinerja sistem di bawah kondisi beban ekstrim atau di luar kapasitas normalnya. Tujuan dari stress testing adalah untuk menemukan batas-batas kemampuan sistem dalam menangani tekanan atau beban yang ekstrim, serta untuk mengidentifikasi titik lemah atau kegagalan yang mungkin terjadi di bawah tekanan ekstrem tersebut.

vii. Performance Testing

Performance testing adalah jenis pengujian perangkat lunak yang dilakukan untuk mengevaluasi kinerja sistem atau aplikasi dalam menghadapi berbagai kondisi beban dan untuk mengukur seberapa responsif, efisien, dan dapat diandalkan sistem tersebut dalam situasi penggunaan yang nyata.

viii. User Acceptance Testing

User Acceptance Testing (UAT) adalah jenis pengujian perangkat lunak yang dilakukan oleh pengguna akhir atau pemangku kepentingan (stakeholder) untuk memastikan bahwa sistem atau aplikasi telah memenuhi persyaratan bisnis dan dapat diterima untuk digunakan dalam lingkungan produksi. UAT bertujuan untuk mengevaluasi apakah sistem telah memenuhi harapan pengguna, sesuai dengan kebutuhan bisnis, dan siap untuk digunakan dalam operasi sehari-hari.

ix. Black Box Testing

Black Box Testing adalah jenis pengujian perangkat lunak yang dilakukan tanpa pengetahuan internal tentang kode atau struktur implementasi sistem. Dalam Black Box Testing, pengujian dilakukan dari perspektif pengguna luar (end-user) dengan memperlakukan sistem sebagai "kotak hitam", di mana pengujian dilakukan berdasarkan spesifikasi fungsional atau input-output yang diharapkan, tanpa memperhatikan detail internal dari bagaimana sistem mengolah input tersebut.

x. White Box Testing

White Box Testing, juga dikenal sebagai Clear Box Testing, Structural Testing, atau Glass Box Testing, adalah jenis pengujian perangkat lunak yang dilakukan dengan pengetahuan penuh tentang struktur internal, desain, dan implementasi kode program yang sedang diuji. Dalam White Box Testing, pengujian dilakukan dari "dalam" sistem, di mana tester memiliki akses ke kode sumber dan menggunakan pengetahuan tentang struktur internal untuk merencanakan dan melaksanakan pengujian.

8. Negative Testing adalah jenis pengujian perangkat lunak yang dilakukan untuk menguji respons sistem terhadap input yang tidak valid, tidak diharapkan, atau kondisi yang tidak biasa. Tujuan dari Negative Testing adalah untuk menemukan kelemahan atau masalah dalam sistem yang mungkin muncul ketika input yang tidak valid atau tidak sesuai digunakan oleh pengguna.

9. SQL (Structured Query Language) adalah bahasa pemrograman khusus yang digunakan untuk mengelola dan mengelola basis data relasional. SQL digunakan untuk berinteraksi dengan basis data, melakukan manipulasi data, mengambil informasi, dan melakukan berbagai operasi terkait basis data seperti pembuatan, penghapusan, dan pengeditan tabel dan data. Sebagai Software Quality Assurance (SQA) dalam konteks pengetahuan tentang SQL untuk memvalidasi data

10. Postman, Jira, dan Dbeaver

- B. 1. Membuat Test Plan
a. Flow Add Lelang

Test Plan: Add Lelang

1. Pendahuluan

Tujuan dari dokumen ini adalah untuk merencanakan strategi pengujian yang akan digunakan untuk menguji Add lelang. Dokumen ini mencakup rincian tentang lingkup pengujian, lingkungan pengujian, strategi pengujian, skenario pengujian, jadwal pengujian, dan sumber daya yang dibutuhkan.

2. Lingkup Pengujian

Add lelang akan diuji untuk memastikan fungsionalitasnya sesuai dengan kebutuhan dan spesifikasi yang telah ditentukan. Pengujian akan mencakup:

- Input Data Lelang
- Import Lot untuk mendapatkan nomor lot
- Submit Lot
- Approval management data lelang

3. Lingkungan Pengujian

- Sistem Operasi: Windows 10, macOS
- Browser: Chrome, Firefox, Safari
- Database: MySQL

4. Strategi Pengujian

Metode pengujian yang akan digunakan termasuk:

- Black Box Testing untuk menguji fungsionalitas aplikasi dari perspektif pengguna.
- White Box Testing untuk menguji logika bisnis dan integrasi antar komponen.
- Uji Stres untuk menguji kinerja aplikasi di bawah beban maksimum.

5. Skenario Pengujian

5.1 Add Lelang

- Langkah:
 1. Buka halaman Add lelang.
 2. Masukkan data lelang.
 3. Import LOT.
 4. Submit data lelang.
 5. Manager akan mendapatkan notifikasi lelang.
 6. Manager review data lelang.
 7. Manager dapat melakukan Approval dan rejecting data.
 8. Jika data Approve akan muncul dalam web, jikalau data di reject akan Kembali ke proses awal
- Hasil yang diharapkan: Add lelang baru berhasil terdaftar dan dapat masuk ke web lelang.

6. Kriteria Kelulusan

Pengujian dianggap berhasil jika:

- Semua skenario pengujian telah dijalankan dan berhasil.
- Kinerja aplikasi sesuai dengan standar yang ditetapkan.
- Bug dan masalah telah dilaporkan dan ditangani.

7. Jadwal Pengujian

- Mulai Pengujian: TBA
- Selesai Pengujian: TBA
- Review Hasil: TBA

8. Sumber Daya

- Tim Pengujian: QA Engineer (1 orang)
- Perangkat Keras: PC dengan spesifikasi minimum untuk pengembangan web.
- Perangkat Lunak: Browser, editor kode, alat pengujian.

9. Risiko dan Mitigasi

Risiko yang mungkin timbul selama pengujian termasuk kinerja aplikasi yang buruk di bawah beban tinggi atau bug yang tidak terdeteksi sebelumnya. Mitigasi akan melibatkan pengujian stres dan pengawasan rutin terhadap hasil pengujian.

10. Metrik Pengujian

- Coverage kode: Minimal 80% coverage pada modul inti aplikasi.
- Bug Rate: Tidak lebih dari 5 bug per skenario pengujian.

11. Proses Pelaporan

- Laporan Bug: Setiap bug dilacak menggunakan alat pelacakan bug (seperti Jira).
- Laporan Hasil: Laporan pengujian akan disusun setelah selesai pengujian dan disampaikan kepada tim pengembangan.

12. Persetujuan dan Peninjauan

Dokumen ini harus disetujui oleh Manajer Proyek dan Tim Pengembangan sebelum memulai pengujian.

2. Membuat Test Case

a. View LOT

ID Test Case	Test Case Name	Deskripsi	Scenario Type	Test Steps	Expected Results	Status
0001	View LOT	Manampilan keseluruhan penawaran dari pengguna	positif	1. Akses web lelang 2. Click View LOT	Menampilkan penawaran dari pengguna	No Run
0002	Pengguna dapat melihat info detail	Informasi detail barang mengacu pada informasi rinci yang disediakan tentang suatu produk atau barang yang akan dilelang atau dijual secara online.	positif	1. Akses web lelang 2. Click View LOT 3. Click Info detail	Menampilkan info detail barang yang di lelang	No Run

0003	Tawar barang yang di lelang	Menawar barang yang dilelang adalah proses di mana peserta lelang mengajukan penawaran untuk membeli barang yang sedang dilelang dengan menawarkan harga tertinggi.	positif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Akses web lelang 2. Click Ciew LOT 3. Click Button Action (+) or (-) 4. Click Button Tawar 	Pengguna dapat menawar dengan nilai tinggi dengan click button action (+) untuk menaikkan tawaran, atau pengguna dapat menurunkan tawaran dengan click button action(-).	No Run
0004	Tawar Otomatis barang yang di lelang	"Tawar Otomatis" (atau disebut juga "Auto Bid") adalah fitur yang sering ditemukan dalam platform lelang online yang memungkinkan peserta lelang untuk mengatur penawaran otomatis secara terprogram.	positif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Akses web lelang 2. Click View LOT 3. Click Button Tawar Otomatis 	Dapat melakukan penawaran otomatis secara terprogram.	No Run

b. Registrasi

ID Test Case	Test Case Name	Deskripsi	Scenario Type	Test Steps	Expected Results	Status
0001	Daftar member lelang online	Untuk member atau anggota lelang online, biasanya Anda perlu mendaftar atau membuat	Positif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Akses web lelang 2. Click Daftar Member 3. Input Field "Nama Lengkap" pengguna 	Dapat melakukan daftar member online	No Run

		akun di platform lelang tertentu untuk dapat berpartisipasi dalam lelang dan menawar barang.		4. Input Field “Email” pengguna 5. Input Field “Alamat” pengguna 6. Input Field “Provinsi” pengguna 7. Input Field “Kota” pengguna 8. Input Field “Identitas” pengguna 9. Input Field “No Identitas” pengguna 10. Upload Identitas sesuai type identitas yang di pilih 11. Upload Npwp 12. Input Field “No Handphone” pengguna 13. Input Field “Bank” pengguna 14. Input Field “No Rekening” pengguna 15. Input Field “Password” pengguna 16. Input Field “Ulangi Password” pengguna 17. Click centang “saya bukan robot” 18. Click centang “Saya Menyetakan Bahwa Data yang saya Berikan Adalah Benar”		
--	--	--	--	---	--	--

				19. Click centang “Saya menyatakan menyetujui syarat & ketentuan berlaku” 20. Click Button Daftar		
0002	Daftar member lelang online dengan tidak menginput Field “nama lengkap, provinsi, kota, Identitas, upload identitas, upload NPWP, No handpone, bank, No Rekening, nama Rekening” pengguna Yang harus nya mandetory	Untuk member atau anggota lelang online, biasanya Anda perlu mendaftar atau membuat akun di platform lelang tertentu untuk dapat berpartisipasi dalam lelang dan menawarkan barang.	Negatif	1. Akses web lelang 2. Click Daftar Member 3. Tidak menginput field yang mandatory pengguna	Tidak dapat melanjutkan daftar member lelang di karenakan tidak menginput field mandatory pengguna	No Run
0003	Daftar member lelang online dengan tidak menginput field “Email” atau Format email salah pengguna	Untuk member atau anggota lelang online, biasanya Anda perlu mendaftar atau membuat akun di platform lelang tertentu untuk dapat berpartisipasi	Negatif	1. Akses Web Lelang 2. Click Daftar Member 3. Tidak menginput “Email” atau Format email salah pengguna	Tidak dapat melanjutkan daftar member lelang di karenakan tidak menginput “Email” atau Format email salah pengguna	No Run

		dalam lelang dan menawar barang.				
0004	Daftar member lelang online dengan tidak menginput field "Alamat" atau melebihi validasi karakter alamat pengguna	Untuk member atau anggota lelang online, biasanya Anda perlu mendaftar atau membuat akun di platform lelang tertentu untuk dapat berpartisipasi dalam lelang dan menawar barang.	Negatif	1. Akses Web Lelang 2. Click Daftar Memaber 3. Tidak menginput "Alamat" atau melebihi validasi karakter alamat pengguna	Tidak dapat melanjutkan daftar member lelang di karenakan tidak tidak menginput "Alamat" atau melebihi validasi karakter alamat pengguna	No Run
0005	Daftar member lelang online dengan tidak menginput field "Kode Pos" atau validasi kode pos yang hanya angka bisa di input huruf, juga melebihi validasi karakter kode pos pengguna	Untuk member atau anggota lelang online, biasanya Anda perlu mendaftar atau membuat akun di platform lelang tertentu untuk dapat berpartisipasi dalam lelang dan menawar barang.	Negatif	1.Akses Web Lelang 2.Click Daftar Memaber 3.Tidak menginput field "Kode Pos" atau validasi kode pos yang hanya angka bisa di input huruf, juga melebihi validasi karakter kode pos pengguna	Tidak dapat melanjutkan daftar member lelang di karenakan tidak menginput field "Kode Pos" atau validasi kode pos yang hanya angka bisa di input huruf, juga melebihi validasi karakter kode pos pengguna	No Run
0006	Daftar member lelang online dengan tidak menginput field "No Identitas"	Untuk member atau anggota lelang online, biasanya Anda perlu mendaftar atau membuat	Negatif	1.Akses Web Lelang 2.Click Daftar Memaber 3. Tidak menginput field "No Identitas" atau validasi No Identitas yang hanya angka bisa	Tidak dapat melanjutkan daftar member lelang di karenakan tidak menginput field "No	No Run

	atau validasi No Identitas yang hanya angka bisa di input huruf, juga melebihi validasi karakter no identitas pengguna	akun di platform lelang tertentu untuk dapat berpartisipasi dalam lelang dan menawar barang.		di input huruf, juga melebihi validasi karakter no identitas pengguna	Identitas” atau validasi No Identitas yang hanya angka bisa di input huruf, juga melebihi validasi karakter no identitas pengguna	
007	Daftar member lelang online dengan tidak menginput field “password” atau validasi karakter password tidak terpenuhi pengguna	Untuk member atau anggota lelang online, biasanya Anda perlu mendaftar atau membuat akun di platform lelang tertentu untuk dapat berpartisipasi dalam lelang dan menawar barang.	Negatif	1.Akses Web Lelang 2.Click Daftar Memaber 3. Tidak menginput field “password” atau validasi karakter password tidak terpenuhi pengguna	Tidak dapat melanjutkan daftar member lelang di karenakan tidak menginput field “password” atau validasi karakter password tidak terpenuhi pengguna	No Run
008	Daftar member lelang online dengan tidak menginput field “Ulangi password” atau tidak mengikuti inputan password	Untuk member atau anggota lelang online, biasanya Anda perlu mendaftar atau membuat akun di platform lelang tertentu untuk dapat berpartisipasi dalam lelang dan menawar barang.	Negatif	1.Akses Web Lelang 2.Click Daftar Memaber 3. Tidak menginput field “password” atau validasi karakter password tidak terpenuhi pengguna	Tidak dapat melanjutkan daftar member lelang di karenakan tidak menginput field “Ulangi password” atau tidak mengikuti inputan password	No Run

c. Claim Form – List

ID Test Case	Test Case Name	Deskripsi	Scenario Type	Test Steps	Expected Results	Status
0001	View List Karyawan	Untuk melihat daftar karyawan (employee list) dalam suatu organisasi atau perusahaan, biasanya Anda perlu mengakses sistem atau basis data HR (Sumber Daya Manusia) yang digunakan oleh perusahaan tersebut.	Positif	1.Click View list 2. Select karyawan	Menampilkan data karyawan	No Run