

Nama : Yesyurun Masiakh Agape

1. Misalkan Anda adalah Quality Assurance Engineer yang bertugas untuk menguji dan memastikan kualitas sebuah aplikasi mobile perbankan yang baru dikembangkan oleh tim pengembangan perusahaan XYZ. Aplikasi ini bertujuan untuk memberikan layanan perbankan digital kepada nasabah, termasuk fitur-fitur seperti cek saldo, transfer dana, dan pembayaran tagihan. Jelaskan langkah-langkah dalam Software Testing Life Cycle (STLC) yang Anda terapkan dalam menguji dan memastikan kualitas aplikasi mobile perbankan ini!

➤ Jawaban :

◆ Langkah- langkah STLC

1. Requirement Analysis =
 - a) Menentukan fokus penjuan dan prioritas pengujian
 - b) Membuat daftar rincian requiremnt yang dapat diujikan
 - c) Menyiapkan tools yang akan digunakan untuk pengujian
 - d) Menyiapkan laporan dari hasil requiremnet analysis
2. Test Planing = setelah mengetahui requirement secara detail, langkah selanjutnya adalah
 - a) Menentukan tipe testing yang akan digunakan, menggunakan pendekatan tipe testing proactive atau reactive
 - b) Membuat estimasi waktu dan cost yang perluka untuk pengujian
 - c) Membuat dokument test pengujian
3. Test case development = Setelah itu kita membuat teat case untuk pengujian software tersebut (perhatikan step,informasi tentang fitur yang diuji, acceptance criteria, data yang dibutuhkan atau dihasilkan dari test case)
4. Test Evironment setup = selanjutnya adalah menyiapkan kebutuhan untuk menjalankan testing (misl laptop, komputer, software yang sudah bisa dijalankan)
5. Test Execution =mwlakukan eksekusi dari test case yang telah dibuat sebelum untuk dapat menemukan bug dari software yang diuji. Bug yg ditemukan kemudian di catat dan dilaporkan ke pada tim pemgembang untuk di selesaikan.
6. Test Cycle closure= yang terakhir adalah pembautan laporan, pengumpulan matrix, dan hasil pengujian.

2. Misalkan Anda adalah Quality Assurance Engineer. Anda diberikan tugas untuk melakukan tes sebuah program matematika sederhana yang akan menghitung akar pangkat dua dari suatu angka. Buatlah Behavior Driven Development (BDD) untuk menguji dan mengembangkan fungsi atau program ini.

Jawaban :

Fitur : test akar pangkat 2

Deskripsi : User dapat memperoleh hasil jika memasukan angkat pada rumus akar pangkat 2.

Scenario: User can get right answer

Given the user is on test page with fields number and button answer

And The user has entered the number "a number resulting from a double product or the product of two equal integers", exp : 36,25

When the user click button answer

Then the user will be get the right answer

Scenario: User failed get the answer

Given the user is on test page with form fields number and button answer

And The user has entered a number "not a number resulting from a double product or the product of two equal integers", exp : 5, 6, 7

When the user click button answer

Then login error message show up

Scenario: User failed get the answer use negative number

Given the user is on test page with form fields number and button answer

And The user has entered a number "negative number", exp : -25, -9

When the user click button answer

Then login error message show up