



ITS
Institut
Teknologi
Sepuluh Nopember

TUGAS AKHIR - IF184802

IMPLEMENTASI HEADLESS BROWSER UNTUK LOAD TESTING BERBASIS WEB SERVICE MENGGUNAKAN INFRASTRUKTUR DOCKER

CAHYA PUTRA HIKMAWAN
NRP 05111540000119

Dosen Pembimbing I
Royyana Muslim Ijtihadie, S.Kom., M.Kom., PhD.

Dosen Pembimbing II
Bagus Jati Santoso, S.Kom., Ph.D

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
Fakultas Teknologi Informasi
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya, 2019

(Halaman ini sengaja dikosongkan)



TUGAS AKHIR - IF184802

**IMPLEMENTASI HEADLESS BROWSER UNTUK LOAD
TESTING BERBASIS WEB SERVICE MENGGUNAKAN
INFRASTRUKTUR DOCKER**

CAHYA PUTRA HIKMAWAN
NRP 05111540000119

Dosen Pembimbing I
Royyana Muslim Ijtihadie, S.Kom., M.Kom., PhD.

Dosen Pembimbing II
Bagus Jati Santoso, S.Kom., Ph.D

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
Fakultas Teknologi Informasi
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya, 2019

(Halaman ini sengaja dikosongkan)



UNDERGRADUATE THESIS - IF184802

**HEADLESS BROWSER IMPLEMENTATION FOR LOAD
TESTING BASED ON WEB SERVICE USING DOCKER
INFRASTRUCTURE**

CAHYA PUTRA HIKMAWAN
NRP 05111540000119

Supervisor I
Royyana Muslim Ijtihadie, S.Kom., M.Kom., PhD.

Supervisor II
Bagus Jati Santoso, S.Kom., Ph.D

Department of INFORMATICS
Faculty of Information Technology
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya, 2019

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

LEMBAR PENGESAHAN
IMPLEMENTASI HEADLESS BROWSER UNTUK LOAD
TESTING BERBASIS WEB SERVICE MENGGUNAKAN
INFRASTRUKTUR DOCKER

TUGAS AKHIR

Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
pada
Bidang Studi Komputasi Berbasis Jaringan
Program Studi S1 Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Informasi
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

CAHYA PUTRA HIKMAWAN
NRP: 05111540000119

Disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir :

Royyana Muslim Ijtihadie, S.Kom., M.Kom., Ph.D.

.....

NIP: 197708242003041001

(Pembimbing 1)

Bagus Jati Santoso, S.Kom., Ph.D

NIP: 198611252018031001

.....

(Pembimbing 2)

SURABAYA
Juni 2019

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

IMPLEMENTASI HEADLESS BROWSER UNTUK LOAD TESTING BERBASIS WEB SERVICE MENGGUNAKAN INFRASTRUKTUR DOCKER

Nama : CAHYA PUTRA HIKMAWAN
NRP : 05111540000119
Jurusan : Teknik Informatika FTIf
Pembimbing I : Royyana Muslim Ijtihadie, S.Kom., M.Kom., PhD.
Pembimbing II : Bagus Jati Santoso, S.Kom., Ph.D

Abstrak

Ini abstrak

Kata-Kunci: *headless browser, headless chrome, puppeteer, docker, docker swarm*

HEADLESS BROWSER IMPLEMENTATION FOR LOAD TESTING BASED ON WEB SERVICE USING DOCKER INFRASTRUCTURE

Name : CAHYA PUTRA HIKMAWAN
NRP : 05111540000119
Major : Informatics FTIf
Supervisor I : Royyana Muslim Ijtihadie, S.Kom., M.Kom., PhD.
Supervisor II : Bagus Jati Santoso, S.Kom., Ph.D

Abstract

This is abstract

Keywords: *headless browser, headless chrome, puppeteer, docker, docker swarm*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,
Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **"Implementasi Headless Browser untuk Load Testing Berbasis Web Service Menggunakan Infrastruktur Docker"**. Pengerjaan Tugas Akhir ini merupakan kesempatan yang baik bagi penulis untuk belajar lebih banyak, serta memperdalam apa yang telah didapatkan penulis selama menempuh perkuliahan di Informatika ITS. Dengan adanya Tugas Akhir ini, penulis juga dapat menghasilkan suatu implementasi dari apa yang penulis pelajari. Sehingga penulis mengharapkan implementasi Tugas Akhir ini dapat memberikan kontribusi dan manfaat. Selesaiannya Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari beberapa pihak baik langsung maupun tidak langsung. Sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas anugerah-Nya yang tidak terkira dan Nabi Muhammad SAW.
2. Ibu dan Ayah yang selalu memberikan doa yang tak terhingga, dukungan moral dan material selama penulis hidup. Serta selalu memberi semangat dan dorongan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Royyana Muslim Ijtihadie, S.Kom, M.Kom, Ph.D., selaku pembimbing I dan Bapak Bagus Jati Santoso, S.Kom., Ph.D., selaku dosen pembimbing II yang telah membantu, membimbing dan memotivasi penulis mulai dari pengerjaan proposal hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.
4. Bapak Darlis Herumurti, S.Kom., M.Kom., selaku Kepala Jurusan Teknik Informatika ITS saat ini, Bapak Radityo Anggoro, S.Kom., M.Sc., selaku koordinator TA dan segenap dosen dan karyawan Teknik Informatika yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya, serta memberikan fasilitas yang aman dan nyaman, sehingga

penulis dapat menempuh studi di Informatika ITS.

5. Seluruh teman-teman Laboratorium Arsitektur dan Jaringan Komputer (AJK): Putol, Sinyo, Penyok, Satria, Nahda, Hana, Daus, Aguel, Raldo, Tamtam, Khawari, Haura, Lia, Sulton, Fawwaz, Yoga dan Mail yang bersedia direpotkan, merepotkan dan menemani penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir.
6. Alumni-alumni AJK, Mas Daniel, Mas Uul, Mas Wicak, Asbun, Toni, Pak Lek, Mas Fatih, Mbak Nindy dan Mbak Zaza yang selalu membuat saya termotivasi untuk lulus dan memberikan arahan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
7. Rozana Firdausi yang selalu merepotkan, direpotkan, menemani dan memberikan semangat secara langsung dan tidak langsung, sehingga penulis dapat mengerjakan Tugas Akhir ini dengan baik.
8. Tim Proyek Arya Fajar Production, Pak Arya Yudhi Wijaya, S.Kom, M.Kom., Pak Fajar Baskoro, S.Kom., MT., Pak Ary Mazharuddin S., S.Kom., M.Comp.Sc., Mas Jumali, Tayar, Sinyo, Fajri, Adit, Irsa, Tamtam, Fasma, Jonathan, Nila, Andhika dan Fawwaz yang telah merepotkan dan memberikan pengalaman yang berharga bagi penulis dalam hal lapangan pekerjaan secara nyata.
9. Grup Sayang: Sinyo, Yoza, Tayar, Fajri, Yayan, Alvin, Bas, Putol, Chasni, Raca dan reza yang telah memberikan secuil motivasi dan memberikan dampak yang baik secara jasmani maupun secara rohani penulis.
10. Teman-teman satu bimbingan, Hero, Didin, Satria dan Nahda yang telah sama-sama berjuang dalam mengerjakan dan mengimplementasikan Tugas Akhir tentang Sistem Terdistribusi dan Komputasi Awan.
11. Teman-teman angkatan 2015 yang menemani dari awal hingga akhir serta semua pihak yang turut membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis sangat menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan. Sehingga penulis memohon maaf secara tulus kepada pembaca. Dengan kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca sebagai pembelajaran dan perbaikan untuk kedepannya.

Surabaya, Juni 2019

Cahya Putra Hikmawan

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
Kata Pengantar	ix
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR KODE SUMBER	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	3
1.6 Metodologi	3
1.6.1 Penyusunan Proposal Tugas Akhir	3
1.6.2 Studi Literatur	4
1.6.3 Analisis dan Desain Perangkat Lunak	4
1.6.4 Implementasi Perangkat Lunak	4
1.6.5 Pengujian dan Evaluasi	4
1.6.6 Penyusunan Buku Tugas Akhir	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 <i>Headless Browser</i>	7
2.2 <i>Node.js</i>	8
2.2.1 <i>Puppeteer</i>	8
2.3 <i>Docker</i>	10

2.3.1	<i>Docker Swarm</i>	11
2.4	<i>Laravel</i>	13
2.5	<i>Python</i>	13
BAB III DESAIN DAN PERANCANGAN		15
3.1	Deskripsi Umum Sistem	15
3.2	Kasus Penggunaan	16
3.3	Arsitektur Sistem	18
3.3.1	Desain Umum Sistem	19
3.3.2	Perancangan <i>Load Generator</i>	20
3.3.3	Perancangan Pengambil Data Uji Beban	21
3.3.4	Perancangan <i>Service Controller</i>	22
BAB IV IMPLEMENTASI		25
4.1	Lingkungan Implementasi	25
4.1.1	Perangkat Keras	25
4.1.2	Perangkat Lunak	25
4.2	Implementasi <i>Load Generator</i>	26
4.2.1	Implementasi Pembuatan <i>Docker Image</i>	26
4.2.2	Implementasi Pembuatan Lingkungan Kontainer	28
4.2.3	Implementasi Pemasangan <i>Headless Chrome</i> dan <i>Puppeteer</i>	29
4.3	Implementasi Pengambil Data Uji Beban	31
4.4	Implementasi <i>Service Controller</i>	33
4.4.1	Implementasi <i>Web Service</i>	34
4.4.2	Implementasi Skema Basis Data	36
4.4.3	Implementasi <i>Task Queue</i>	45
BAB V PENGUJIAN DAN EVALUASI		47
5.1	Lingkungan Uji Coba	47
5.2	Skenario Uji Coba	49
5.2.1	Skenario Uji Fungsionalitas	49
5.2.2	Skenario Uji Performa	55

5.3	Hasil Uji Coba dan Evaluasi	56
5.3.1	Uji Fungsionalitas	56
5.3.2	Uji Performa	59
BAB VI	PENUTUP	61
6.1	Kesimpulan	61
6.2	Saran	61
DAFTAR PUSTAKA		63
BAB A	INSTALASI PERANGKAT LUNAK	65
BAB B	KODE SUMBER	69
BIODATA PENULIS		93

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR TABEL

3.1	Daftar kode kasus penggunaan	17
3.1	Daftar kode kasus penggunaan	18
4.1	Rute <i>HTTP</i> pada <i>web service</i>	35
4.1	Rute <i>HTTP</i> pada <i>web service</i>	36
4.2	Tabel <i>swarms</i>	36
4.2	Tabel <i>swarms</i>	37
4.3	Tabel <i>containers</i>	37
4.3	Tabel <i>containers</i>	38
4.4	Tabel <i>users</i>	38
4.5	Tabel <i>role_user</i>	39
4.6	Tabel <i>roles</i>	39
4.7	Tabel <i>scenarios</i>	40
4.8	Tabel <i>queues</i>	40
4.8	Tabel <i>queues</i>	41
4.9	Tabel <i>results</i>	41
4.9	Tabel <i>results</i>	42
4.10	Tabel <i>errors</i>	43
4.11	Tabel <i>summary_results</i>	44
4.11	Tabel <i>summary_results</i>	45
5.1	Spesifikasi komponen	47
5.1	Spesifikasi komponen	48
5.2	<i>IP</i> dan <i>hostname</i> server	48
5.3	Skenario uji fungsionalitas <i>user</i> mengelola skenario	50
5.3	Skenario uji fungsionalitas <i>user</i> mengelola skenario	51
5.4	Skenario uji fungsionalitas <i>user</i> mengirim request uji beban	51
5.4	Skenario uji fungsionalitas <i>user</i> mengirim request uji beban	52
5.5	Skenario uji fungsionalitas <i>user</i> melihat hasil uji beban	55
5.6	Skenario uji fungsionalitas <i>user</i> mengelola skenario	57

5.7	Skenario uji fungsionalitas <i>user</i> mengirim request uji beban	58
5.8	Skenario uji fungsionalitas <i>user</i> melihat hasil uji beban	58
5.8	Skenario uji fungsionalitas <i>user</i> melihat hasil uji beban	59

DAFTAR GAMBAR

2.1	Struktur diagram <i>Puppeteer</i>	9
2.2	Perbandingan kontainer dan <i>Virtual Machine</i> [1] .	11
2.3	Rute diagram ketika mode <i>Swarm</i> [2]	12
3.1	Diagram kasus penggunaan	16
3.2	Desain arsitektur sistem	18
3.3	Desain perancangan <i>load generator</i>	20
3.4	Desain pengambil data uji beban	21
3.5	Desain antarmuka pengguna	22
4.1	Tampilan web antarmuka pengguna	34
5.1	Struktur diagram <i>Puppeteer</i>	52
5.2	Struktur diagram <i>Puppeteer</i>	54

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR KODE SUMBER

IV.1	Konfigurasi <i>Dockerfile</i>	27
IV.2	Konfigurasi <i>docker-compose.yml</i>	27
IV.3	Perintah untuk menjalankan <i>Docker Compose</i>	28
IV.4	Perintah untuk mengunggah <i>Docker Image</i>	28
IV.5	Perintah untuk inisiasi <i>manager node</i>	28
IV.6	Perintah untuk bergabung ke <i>Swarm</i>	29
IV.7	Perintah untuk melihat daftar <i>Swarm Node</i>	29
IV.8	Perintah untuk mengunduh <i>Docker Image</i>	29
IV.9	Perintah untuk membuat <i>Docker Network</i>	30
IV.10	Konfigurasi <i>puppeteer.yml</i>	30
IV.11	Perintah untuk pemasangan kontainer	31
IV.12	<i>Pseudocode Puppeteer</i>	32
IV.13	<i>Pseudocode task queue</i>	46
IV.14	Konfigurasi <i>crontab</i>	46
A.1	Perintah instalasi Docker	65
A.2	Perintah mengubah hak User	65
A.3	Perintah instalasi Docker Compose	66
B.1	Isi berkas <i>index.js</i>	69
B.2	Isi berkas <i>testPage.js</i>	71
B.3	Isi berkas <i>helpers.js</i>	73
B.4	Basis data MySQL	76
B.5	Isi berkas <i>connection.py</i>	82
B.6	Isi berkas <i>queue.py</i>	83
B.7	Isi berkas <i>run_scenario.py</i>	90
B.8	Isi berkas <i>save_containers.sh</i>	91

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai garis besar Tugas Akhir yang meliputi latar belakang, tujuan, rumusan dan batasan permasalahan, metodologi pembuatan Tugas Akhir, dan sistematika penulisan.

1.1 Latar Belakang

Saat ini pengembangan aplikasi berbasis web sangat banyak dilakukan. Dalam pengembangan web, akan diperlukan uji beban yang dilakukan pada web yang dikembangkan sebelum diluncurkan ke tahap produksi. Salah satu teknik uji beban adalah *Headless Testing*, salah satu *browser* yang menggunakan teknik ini adalah *Headless Chrome*. Teknik ini menyediakan akses kontrol seperti *browser* pada umumnya untuk mendapatkan data dokumen uji beban, hanya saja teknik ini berjalan secara *headless* atau tanpa menampilkan antarmuka pengguna. Dikarenakan berjalan secara *headless*, maka untuk melakukan pengambilan data dokumen uji beban dilakukan menggunakan baris perintah atau *CLI(Command Line Interface)*.

Pengembang aplikasi web tentu saja membutuhkan teknik untuk uji beban, namun dalam melakukan uji beban dibutuhkan *resource user* untuk mengakses web dan waktu yang cukup lama karena dilakukan secara manual. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu sistem yang dapat melakukan automasi untuk uji beban web, membuat *load generator* yang digunakan sebagai *resource user* dan dapat mempersingkat waktu uji beban.

Pada tugas akhir ini, akan dibangun sebuah sistem uji beban menggunakan teknik secara *headless* yang akan memanfaatkan *Headless Chrome* sebagai *tester* dan membuat *load generator* yang memanfaatkan infrastruktur *Docker* sebagai *resource user*, serta automasi pengambilan data dari *tester* menggunakan pustaka *Node* yaitu *Puppeteer*[3].

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam tugas akhir ini dapat dipaparkan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengimplementasikan *Headless Chrome* sebagai *tester* untuk *load generator*?
2. Bagaimana cara mengimplementasikan *Docker* bisa menjadi *load generator* untuk uji beban?
3. Bagaimana cara menghasilkan laporan uji beban pada web?
4. Bagaimana mengelola layanan pengujian untuk *multiuser* dalam bentuk antrian?

1.3 Batasan Masalah

Dari permasalahan yang telah dipaparkan di atas, terdapat beberapa batasan masalah pada tugas akhir ini, yaitu:

1. *Headless Browser* yang digunakan adalah *Headless Chrome*.
2. Kontainer yang digunakan adalah *Docker*.
3. Distribusi kontainer menggunakan *Docker Swarm*.
4. Aplikasi yang akan diuji berupa aplikasi web.
5. Uji coba aplikasi akan menggunakan *Node library* yang menyediakan *API (Application Programming Interface)* untuk mengontrol *Headless Chrome* yaitu *Puppeteer*.

1.4 Tujuan

Tujuan pembuatan tugas akhir ini antara lain:

1. Membuat sistem manajemen pengujian aplikasi secara *headless* menggunakan *Headless Chrome*.
2. Membuat sistem agar *Docker* bisa menjadi *load generator* untuk pengujian.
3. Mengimplementasikan pengujian menggunakan skenario yang sudah disiapkan.

4. Membuat sistem untuk menampilkan laporan uji beban pada web.

1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan tugas akhir ini yaitu:

1. Mempelajari penggunaan *Headless Browser* untuk pengujian suatu aplikasi yaitu *Headless Chrome*
2. Meminimalisir adanya kegagalan web saat dimuat ketika sudah diluncurkan.
3. Mengetahui performa *load* suatu aplikasi web.

1.6 Metodologi

Metodologi yang digunakan untuk pembuatan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Penyusunan Proposal Tugas Akhir

Proposal tugas akhir ini berisi tentang deskripsi pendahuluan dari tugas akhir yang akan dibuat. Pendahuluan ini terdiri dari hal yang menjadi latar belakang diajukannya usulan tugas akhir, rumusan masalah yang diangkat, batasan masalah untuk tugas akhir, tujuan dari pembuatan tugas akhir, dan manfaat dari hasil pembuatan tugas akhir. Selain itu dijabarkan pula tinjauan pustaka yang digunakan sebagai referensi pendukung pembuatan tugas akhir. Sub bab metodologi berisi penjelasan mengenai tahapan penyusunan tugas akhir mulai dari penyusunan proposal hingga penyusunan buku tugas akhir. Terdapat pula sub bab jadwal kegiatan yang menjelaskan jadwal pengerjaan tugas akhir.

1.6.2 Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pencarian informasi dan referensi mengenai *Headless Chrome*, *Puppeteer* dan *Docker* untuk mendukung dan memastikan setiap tahap pembuatan tugas akhir sesuai dengan standar dan konsep yang berlaku, serta dapat diimplementasikan. Sumber informasi dan referensi bisa didapatkan dari buku, jurnal dan internet.

1.6.3 Analisis dan Desain Perangkat Lunak

Pada tahap ini dilakukan analisis dan perancangan terhadap arsitektur sistem yang akan dibuat. Tahap ini merupakan tahap yang paling penting dimana segala bentuk implementasi bisa bekerja dengan baik ketika arsitektur sistem yang baik pula.

1.6.4 Implementasi Perangkat Lunak

Pada tahap ini dilakukan implementasi atau realisasi dari hasil analisis dan perancangan arsitektur yang sudah dibuat sebelumnya, sehingga menjadi sebuah infrastruktur yang sesuai dengan apa yang direncanakan.

1.6.5 Pengujian dan Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan pengujian untuk mengukur performa web dan kegagalan saat dimuat menggunakan arsitektur sistem yang sudah dibuat menggunakan infrastruktur *Docker*. Beberapa performa yang diukur pada pengujian antara lain, *load time*, *response time*, *firstmeaningfulpaint*, *css tracing*, *domcontentloadevent* dan *dominteractive* dalam satuan *ms(millisecond)* serta *error console*. Setelah dilakukan uji coba, maka dilakukan evaluasi terhadap kinerja arsitektur sistem yang telah diimplementasikan dengan harapan bisa diperbaiki ketika ada pengembangan ke depannya.

1.6.6 Penyusunan Buku Tugas Akhir

Pada tahap ini dilakukan penyusunan buku tugas akhir yang berisikan dokumentasi yang mencakup teori, konsep, implementasi dan hasil pengerjaan tugas akhir.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir secara garis besar adalah sebagai berikut:

1. Bab I. Pendahuluan

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi dan sistematika penulisan dari pembuatan tugas akhir.

2. Bab II. Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi kajian teori atau penjelasan metode, algoritme, *library* dan *tools* yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini. Kajian teori yang dimaksud berisi tentang penjelasan singkat mengenai *Headless Browser*, *Headless Chrome*, *Puppeteer*, *NodeJS*, *Docker*, *Docker Swarm* dan *Laravel*.

3. Bab III. Desain dan Perancangan

Bab ini berisi mengenai analisis dan perancangan arsitektur sistem yang akan diimplementasikan pada tugas akhir ini.

4. Bab IV. Implementasi

Bab ini berisi bahasan tentang implementasi dari arsitektur sistem yang dibuat pada bab sebelumnya. Penjelasan berupa kode program yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem.

5. Bab V. Pengujian dan Evaluasi

Bab ini berisi bahasan tentang tahapan uji coba terhadap performa web dan evaluasi terhadap sistem yang dibuat.

6. Bab VI. Penutup

Bab ini merupakan bab terakhir yang memaparkan

kesimpulan dari hasil pengujian dan evaluasi yang telah dilakukan. Pada bab ini juga terdapat saran yang ditujukan bagi pembaca yang berminat untuk melakukan pengembangan lebih lanjut.

7. Daftar Pustaka

Bab ini berisi daftar pustaka yang dijadikan literatur dalam tugas akhir.

8. Lampiran

Dalam lampiran terdapat kode sumber program secara keseluruhan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Headless Browser*

Headless Browser merupakan jenis perangkat lunak yang dapat mengakses halaman web, namun tidak menampilkan antarmuka pengguna. Seperti peramban pada umumnya, *Headless Browser* juga memiliki kemampuan yang sama, hanya saja menyisakan mesin dan lingkungan *javascript*. Oleh karena itu *Headless Browser* hanya bisa diakses menggunakan baris perintah atau *CLI(Command Line Interface)*[4]. Beberapa *Headless Browser* yaitu *Headless Chrome*, *Selenium WebDriver* dan *Firefox Headless Mode*. Salah satu *Headless Browser* yang akan digunakan pada Tugas Akhir ini adalah *Headless Chrome*, karena *Headless Chrome* memiliki fitur khusus yang bisa ditemukan pada bagian *performance*. *Headless Chrome* juga memiliki fitur umum seperti *Headless Browser* yang lain. Beberapa fitur umumnya yaitu[5]:

1. Memudahkan untuk melakukan pengujian secara otomatis(automasi).
2. Bisa dijalankan di server, mode *headless* tidak membutuhkan antarmuka pengguna.
3. Membuat dokumen atau file seperti PDF dan Screenshot.
4. *Debugging*.

Dalam tugas akhir ini, *Headless Browser* akan digunakan sebagai browser untuk menguji web yang akan diuji performanya, sedangkan jenis yang digunakan adalah *Headless Chrome*. *Headless Chrome* saat ini dikembangkan oleh *Google Developer* dan memiliki lisensi dari *Apache 2.0 License*.

2.2 Node.js

Node.js atau *node* adalah sebuah platform dengan lingkungan *JavaScript* sisi server. *Node.js* berbasis pada *Chrome's JavaScript Runtime* yang menggunakan teknologi V8 dan berfokus pada performa maupun konsumsi memori rendah. Tapi V8 juga mendukung proses server yang berjalan lama. Tidak seperti kebanyakan platform modern yang lain dengan mengandalkan *multithreading*. *Node.js* menggunakan penjadwalan I/O secara asinkron. Proses pada *Node.js* dibayangkan sebagai proses *single-threaded daemon*. Hal ini berbeda dengan kebanyakan sistem penjadwalan dalam bahasa pemrograman lain yang berbentuk *library*. *Node.js* seringkali digunakan pengembang sebagai web server atau layanan *API*. Selain itu *Node.js* juga mendukung *event callback* untuk setiap penggunaan fungsi, memungkinkan ketika fungsi tersebut dipanggil akan terjadi *sleep* ketika tidak ada hasil apapun.[6][7].

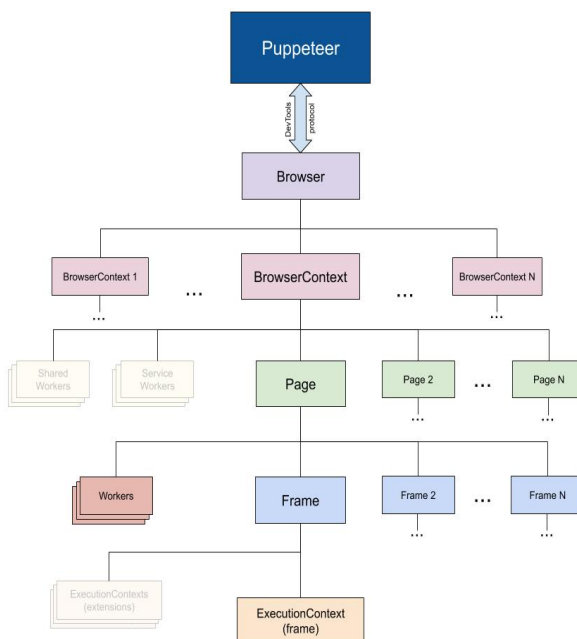
Salah satu pustaka *Node.js* yang menyediakan layanan *API* adalah *Puppeteer*. Pada tugas akhir ini, *Node.js* akan digunakan sebagai bahasa pemrograman untuk mengimplementasikan *Puppeteer*.

2.2.1 Puppeteer

Puppeteer adalah sebuah pustaka dari *Node* yang memiliki kemampuan yang mumpuni untuk memberikan layanan *API* yang berfungsi untuk mengontrol layanan dari *Chrome* atau *Chromium*. Selain itu, kemampuan kontrol *Puppeteer* sangat memungkinkan untuk akses pada protokol *Devtools Protocol* yang saat ini dikembangkan oleh tim *Google Developer*, dimana protokol tersebut memiliki kemampuan yang cukup berguna yaitu sebagai *tools instrument*, *inspect*, *debug*, dan *profile chrome*. [3]

Dibandingkan dengan *PhantomJS* yang sudah tidak

dikembangkan lagi, *Puppeteer* masih dikembangkan secara berkala. Begitupun fitur-fitur yang disediakan *Puppeteer* sangat mumpuni untuk melakukan beberapa pengujian terhadap web yaitu melakukan pengambilan gambar ataupun pdf, automasi, pengujian antarmuka pengguna, *keyboard input*, *timeline trace* untuk mendapatkan performa dan ekstensi pada *Chrome*. Untuk lebih jelasnya struktur diagram *Puppeteer* ditunjukkan pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1: Struktur diagram *Puppeteer*

Pada tugas akhir ini, *Puppeteer* akan digunakan sebagai alat

untuk mengontrol *Headless Browser* yang akan diimplementasikan pada sistem perangkat lunak yang akan dibangun, karena lebih mumpuni dan memiliki beragam fitur *API* untuk mengakses *Headless Chrome* dibandingkan dengan pustaka *Node* yang lain.

2.3 *Docker*

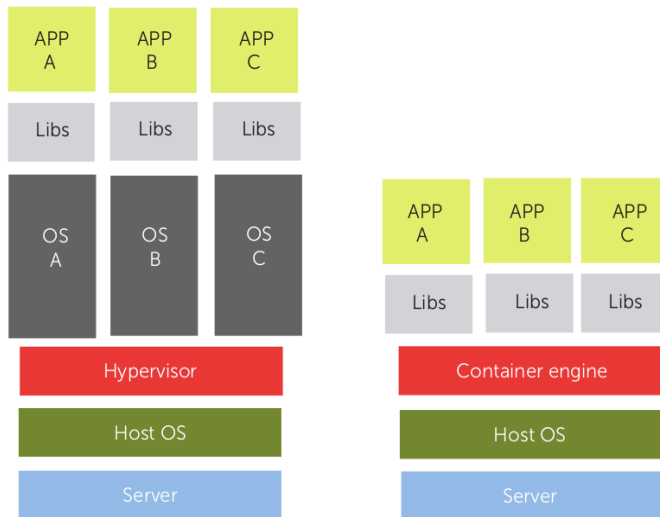
Docker adalah sebuah platform terbuka yang berfungsi sebagai wadah untuk membangun, membungkus, dan menjalankan aplikasi supaya dapat berfungsi sebagaimana mestinya. *Docker* memungkinkan untuk memisahkan aplikasi dari infrastruktur supaya *software* dapat di jalankan dengan lebih cepat. *Docker* pada dasarnya memperluas *LXC(Linux Containers)* menggunakan kernel dan *API* pada level aplikasi yang akan dijalankan secara bersamaan pada isolasi *CPU*, memori, I/O, jaringan dan yang lainnya. *Docker* juga menggunakan *namespaces* untuk mengisolasi segala tampilan pada aplikasi yang mendasari lingkungan operasinya, termasuk *process tree*, jaringan, ID pengguna, dan file sistem.

Docker Container dibuat oleh sebuah *Docker Images*. *Docker Images* hanya mencakup dasar dari operasi sistem atau hanya memuat set dari *prebuilt* aplikasi yang sudah siap dijalankan. Ketika membuat *Docker Images*, bisa menjalankan perintah (yaitu `apt-get install`) membentuk lapisan baru diatas lapisan sebelumnya. Perintah tersebut bisa dijalankan manual satu-persatu atau secara otomatis menggunakan *Dockerfile*.

Setiap *Dockerfile* adalah kombinasi beberapa perintah yang dibuat menjadi menjadi satu atau *script* yang bisa dijalankan secara otomatis sebagai *Docker Images* utama atau untuk membuat *Docker Images* yang baru[8][1]. *Docker* juga menyediakan layanan untuk mengunduh dan mengupload *Docker images* melalui <https://hub.docker.com/>. Untuk

melihat perbedaan antara kontainer dan *VM*(*Virtual Machine*) dapat dilihat pada Gambar 2.2.

Pada tugas akhir ini, *Docker Container* akan digunakan sebagai pengguna untuk mengakses web yang akan diuji, dan bisa diumpamakan sebagai pengguna asli untuk automasi pengujiannya.



Gambar 2.2: Perbandingan kontainer dan *Virtual Machine*[1]

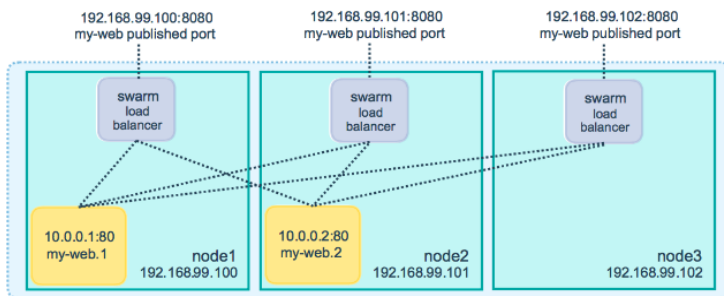
2.3.1 *Docker Swarm*

Docker Swarm - disebut juga *Swarm* adalah mode pada *Docker* yang memiliki fitur yang tertanam pada mesinnya untuk Manajemen *Cluster* atau *Orkestrasi*. Pada mode *Swarm* akan terdapat lebih dari satu *host* dimana *host* tersebut bisa berfungsi sebagai manager, worker, atau bisa juga keduanya. Konsep pada *Swarm* antara lain adalah *Nodes*, *Services*, *Tasks* dan *Load Balancing*. Mode *Swarm* juga memudahkan untuk mengatur

bagian replikasi, jaringan, penyimpanan, port dan sebagainya.

Dibandingkan dengan kontainer yang berdiri sendiri, *Swarm* lebih mudah untuk mengubah konfigurasi servis, termasuk penyimpanan dan jaringannya tanpa harus menyalakan kembali kontainer secara manual. *Docker* akan otomatis memperbarui konfigurasi dengan cara menghentikan *service task* yang memiliki konfigurasi lama, kemudian akan membuat kembali *service task* menggunakan konfigurasi yang sudah diperbarui. *Swarm* juga bisa menggunakan *Docker Compose* untuk mendefinisikan dan menjalankan kontainer, *Docker Compose* menggunakan *YAML file* sebagai konfigurasinya.[9].

Pada saat mode *Swarm*, *node manager* akan mengimplementasikan *Raft Consensus Algorithm* untuk manajemen *cluster*. *Consensus* memungkinkan manajer untuk mengatur dan menjadwalkan *tasks* pada setiap *cluster* dan memastikan status tetap konsisten, dimana ketika ada salah satu *nodes* yang gagal dalam menjalankan servis, manajer bisa mengembalikan servis menjadi stabil kembali[10]. Untuk melihat rute diagram ketika mode *Swarm* dapat dilihat pada Gambar 2.3.



Gambar 2.3: Rute diagram ketika mode *Swarm*[2]

Pada tugas akhir ini, *Docker Swarm* akan digunakan sebagai manager atau orkestrasi yang mengatur segala servis maupun

aktivitas *Docker Container* dan sebagai *Load Balancer* untuk pembagian beban kontainer pada setiap *nodes* yang merupakan instansi dari *Docker Swarm* tersebut.

2.4 *Laravel*

Laravel adalah salah satu kerangka kerja yang berbahasa *PHP* dan dibuat untuk memudahkan pengembang untuk mengembangkan dan mendesain sebuah web yang menekankan kesederhanaan dan fleksibilitas. Kerangka kerja ini mendukung metode *MVC(Model-View-Controller)*. dimana *MVC* digunakan untuk mengembangkan sebuah aplikasi yang memisahkan data(*Model*) dari tampilan(*View*) dan juga dari logika dari aplikasi tersebut(*Controller*)[11].

Model digunakan untuk memanipulasi data dari basis data, *View* berhubungan dengan antarmuka web seperti *HTML*, *CSS* dan *JS* sebagai data pada pengguna. *Controller* berhubungan dengan segala urusan logika pada servis web tersebut atau juga bisa disebut otaknya. *Controller* juga berfungsi sebagai jembatan antara *View* dan *Model*[11].

Pada tugas akhir ini, kerangka kerja *Laravel* akan digunakan untuk mengimplementasikan aplikasi web yang dibangun pada tugas akhir ini, dimana kerangka kerja ini sangat banyak digunakan oleh pengembang, memiliki dokumentasi resmi yang sangat baik, serta forum yang cukup baik. *Laravel* yang akan digunakan adalah versi 5.8.

2.5 *Python*

Python adalah bahasa pemrograman tingkat tinggi yang didukung oleh struktur data *built-in* semantik dinamis, selain itu *Python* mendukung pemrograman *procedural*, *object-oriented* dan *functional*. *Python* merupakan bahasa pemrograman

interpreted, oleh sebab itu, *Python* tidak memakan biaya untuk kompilasi, sehingga proses pengembangan, pengujian dan *debug* menjadi lebih cepat.

Kelebihan bahasa pemrograman ini adalah memiliki modul dan *package*, serta memiliki banyak standar pustaka yang didistribusikan secara bebas dan gratis. Selain itu *Python* mudah dibaca karena memiliki sintaksis yang sederhana, sehingga dapat mengurangi biaya *maintenance*. *Debug* pada *Python* juga mudah karena tidak akan terjadi *segmentation fault*, namun akan memberi umpan balik berupa *exception* apabila terdapat kesalahan atau *error*[12].

Pada tugas akhir ini, Bahasa pemrograman *Python* akan digunakan untuk mengimplementasikan algoritme *task queue* pada sistem yang akan dibangun. *Python* yang digunakan adalah versi 3.6.8.

BAB III

DESAIN DAN PERANCANGAN

Pada bab ini dibahas mengenai analisis dan perancangan sistem.

3.1 Deskripsi Umum Sistem

Sistem yang akan dibangun pada tugas akhir ini adalah sebuah sistem yang dapat melakukan automasi uji beban terhadap suatu web. Uji beban pada sistem akan berjalan secara *headless* menggunakan sebuah *tester* yaitu *Headless Chrome*. *Headless Chrome* akan mendapatkan data uji beban ketika mengakses web yang diuji, sedangkan yang digunakan untuk mengambil data uji beban adalah sebuah pustaka *Node* yaitu *Puppeteer*. Sistem juga akan menggunakan *Docker* sebagai infrastruktur, sehingga *Docker* dapat digunakan sebagai *load generator* untuk melakukan uji beban yang bisa disebut kontainer.

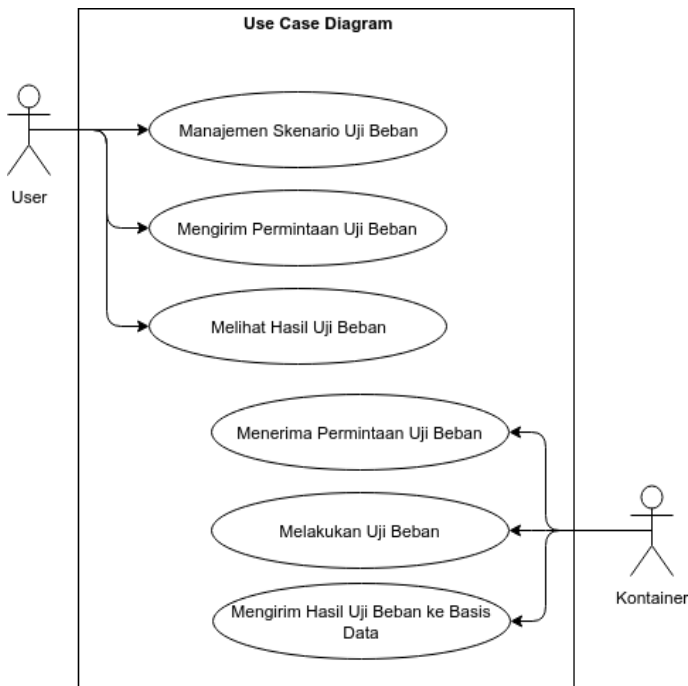
Kontainer yang akan dipasang pada sistem membutuhkan sebuah alat orkestrasi untuk manajemen kontainer secara otomatis, alat orkestrasi yang digunakan adalah *Docker Swarm*. *Docker Swarm* akan melibatkan 3 *node host* yang akan dibagi menjadi 1 *node host* sebagai *swarm manager* dan 2 *node host* sebagai *worker*. *Docker Swarm* akan bertanggung jawab dalam mendistribusikan kontainer ke masing-masing *swarm node* yang tergabung pada lingkungan *swarm* atau bisa disebut sebagai *load balancer*.

Proses uji beban akan diproses ketika pengguna melakukan *request* skenario uji beban pada *web service* yang disediakan sistem. Kemudian *controller* pada *web service* akan mengirimkan skenario uji pada kontainer terpilih untuk melakukan pengujian. Setiap kontainer akan terinstall *Headless Chrome* dan *Puppeteer*. *Headless Chrome* akan mendapatkan data uji beban dan automasi pengambilan data uji beban

dilakukan oleh *Puppeteer*. *Puppeteer* akan melakukan ekstraksi data uji beban menjadi satuan *millisecond(ms)*.

Sistem akan menyediakan basis data untuk menyimpan data yang diperlukan sistem. Basis data akan dipasang diluar lingkungan *swarm* dan lingkungan *web service*. Sistem juga menyediakan antarmuka pengguna berupa web yang akan digunakan untuk melihat laporan hasil uji beban. Sedangkan untuk mengatasi *multiuser*, sistem akan menggunakan *task scheduler(crontab)* dan *queue(antrian)*.

3.2 Kasus Penggunaan



Gambar 3.1: Diagram kasus penggunaan

Terdapat dua aktor dalam sistem yang akan dibuat yaitu *User* dan Kontainer. *User* merupakan aktor(pengguna) yang bisa melakukan manajemen pada skenario yang ingin diuji dan melihat hasilnya, sedangkan Kontainer merupakan aktor yang akan digunakan sebagai *load generator* untuk melakukan uji beban. Diagram kasus penggunaan digambarkan pada Gambar 3.1 dan dijelaskan masing-masing pada Table 3.1.

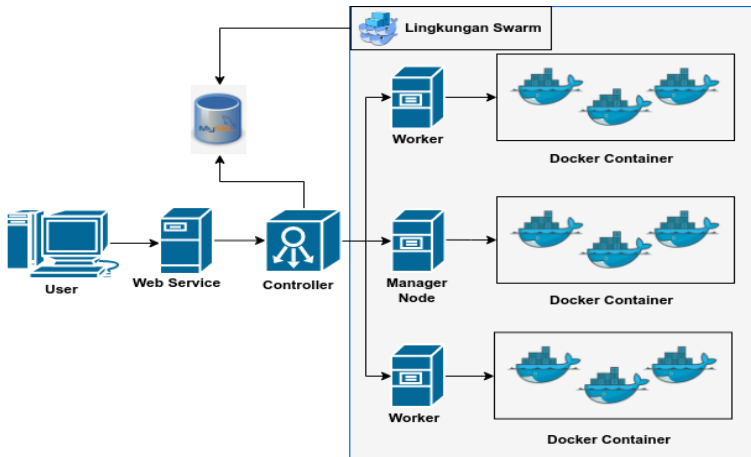
Tabel 3.1: Daftar kode kasus penggunaan

Kode Kasus Penggunaan	Nama Kasus Penggunaan	Keterangan
UC-0001	Manajemen Skenario Uji Beban	<i>User</i> dapat menambah, melihat dan menghapus skenario uji beban
UC-0002	Mengirim Permintaan Uji Beban	<i>User</i> dapat mengirimkan permintaan uji beban ke sistem melalui <i>web service</i> yang disediakan
UC-0003	Melihat Hasil Uji Beban	Ketika proses uji beban selesai, <i>user</i> dapat melihat hasilnya di antarmuka pengguna <i>web service</i> yang disediakan
UC-0004	Menerima Permintaan Uji Beban	Proses dimana kontainer akan menerima permintaan uji beban dari <i>User</i>

Tabel 3.1: Daftar kode kasus penggunaan

Kode Kasus Penggunaan	Nama Kasus Penggunaan	Keterangan
UC-0005	Melakukan Uji Beban	Proses dimana kontainer akan melakukan uji beban sesuai skenario yang dikirim
UC-0006	Mengirim Hasil Uji Beban ke Basis Data	Ketika kontainer telah selesai melakukan pengujian, data yang didapatkan akan dikirim ke basis data <i>MySQL</i>

3.3 Arsitektur Sistem

**Gambar 3.2:** Desain arsitektur sistem

Pada sub-bab ini, akan dibahas mengenai tahap analisis arsitektur, analisis teknologi dan desain sistem yang akan dibangun. Arsitektur sistem secara umum ditunjukkan pada Gambar 3.2.

3.3.1 Desain Umum Sistem

Berdasarkan yang dijelaskan pada deskripsi umum sistem, dapat diperoleh beberapa kebutuhan sistem antara lain:

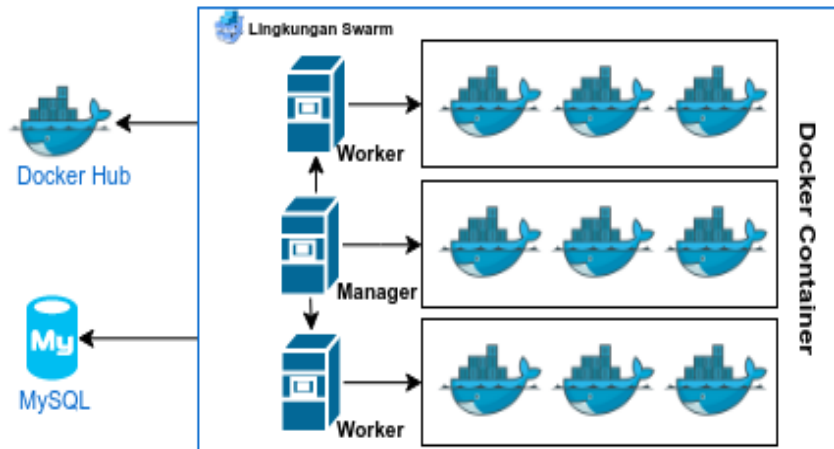
1. *Load generator* untuk melakukan uji beban.
2. *Tester* yang bisa mengambil data uji beban.
3. *Web service* sebagai antarmuka pengguna.
4. Basis data untuk menyimpan data sistem.
5. *Task queue* untuk menangani kasus *request* lebih dari satu user.

Untuk memenuhi kebutuhan sistem yang dijelaskan sebelumnya, penulis membagi menjadi beberapa komponen sistem yang akan digunakan pada tugas akhir ini.

1. *Load generator*
Berfungsi sebagai pengganti user yang akan melakukan akses web melalui *browser*.
2. Pengambil data uji beban
Berfungsi untuk mengambil data uji beban ketika *load generator* mengakses web dari *browser*.
3. *Service Controller*
Berfungsi sebagai pengatur sistem uji beban yang terdiri :
 - *Web Service*
Berfungsi sebagai tampilan antarmuka pengguna untuk menggunakan sistem.
 - Basis Data
Berfungsi untuk menyimpan data yang digunakan untuk menyimpan segala data yang dibutuhkan oleh sistem.
 - *Task Queue*

Berfungsi untuk membuat *task scheduler* dan antrian untuk menangani kasus *request* lebih dari satu user.

3.3.2 Perancangan *Load Generator*



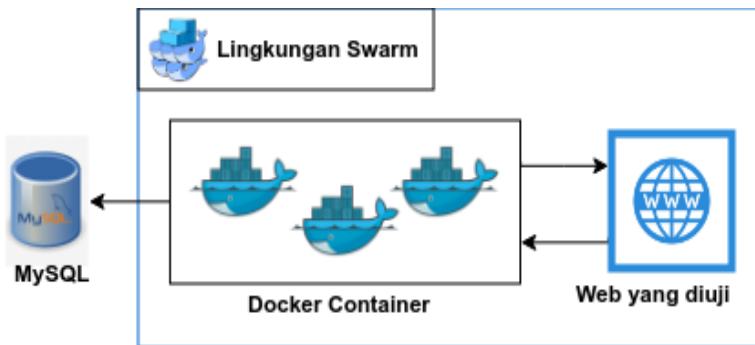
Gambar 3.3: Desain perancangan *load generator*

Komponen *load generator* akan difungsikan sebagai pengganti pengguna yang mengakses ke suatu web melalui *browser*. Komponen yang akan digunakan sebagai *load generator* adalah *Docker* atau bisa disebut kontainer. Ketika melakukan pemasangan kontainer sebuah *Docker Image*, untuk memenuhi hal tersebut, pada tugas akhir ini penulis akan membuat sebuah *Docker Image* yang akan diunggah ke *Docker Hub*. Sehingga ketika akan memasang kontainer pada *node host* yang baru, *node host* tersebut hanya perlu mengunduh *Docker Image* yang telah diunggah sebelumnya. Seluruh kontainer akan dibangun di dalam lingkungan *swarm* untuk memudahkan dalam mengatur atau manajemen kontainer ke semua *node host* yang tergabung di dalam lingkungan *swarm*, sedangkan untuk

memudahkan akses ke setiap kontainer, maka data dari kontainer akan disimpan di dalam basis data *MySQL*. *Load generator* akan terdiri dari 3 *node host*, 1 sebagai *manager node* dan 2 lainnya sebagai *worker*, sedangkan basis data akan berada di luar lingkungan *swarm*. Desain perancangan komponen ini digambarkan pada Gambar 3.3.

3.3.3 Perancangan Pengambil Data Uji Beban

Komponen ini akan membutuhkan suatu alat yang bisa mendapatkan data uji beban terlebih dahulu. Pada tugas akhir ini, akan menggunakan *Headless Chrome* untuk mendapatkan data uji beban ketika mengakses web. Setelah mendapatkan data uji beban, diperlukan juga suatu alat yang bisa digunakan untuk mengambil data uji beban pada *Headless Chrome*, alat tersebut adalah *Puppeteer*. *Puppeteer* akan melakukan pengambilan secara otomatis ketika ada perintah yang masuk dan menyimpan data uji beban pada basis data *MySQL*. Alat-alat yang digunakan pada komponen ini akan dipasang pada masing-masing kontainer di setiap *node host*. Desain perancangan komponen ini digambarkan pada Gambar 3.4.



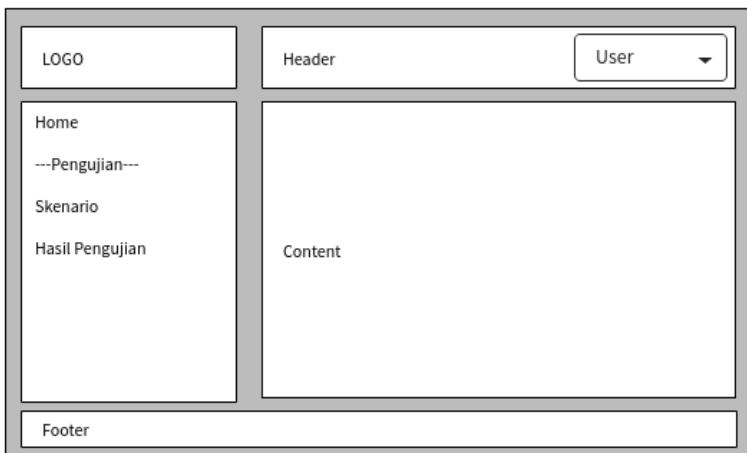
Gambar 3.4: Desain pengambil data uji beban

3.3.4 Perancangan *Service Controller*

Komponen ini akan digunakan untuk mengatur segala proses uji beban pada sistem. Pada komponen ini akan terdapat 3 buah sub-komponen yaitu *web service*, basis data dan *task queue* atau antrian.

3.3.4.1 Desain *Web Service*

Web service akan berfungsi sebagai antarmuka pengguna dan sebagai penghubung antara pengguna dengan kontainer. Antarmuka pengguna berfungsi memudahkan pengguna untuk membuat skenario yang akan dikirimkan ke *load generator* dan kemudian *load generator* akan melakukan uji beban sesuai dengan skenario yang dikirim melalui *web service*. Sedangkan untuk mengatur segala aktivitasnya dibutuhkan sebuah *controller* dan rute yang akan dipasang pada *web service*. Desain antarmuka pengguna ditunjukkan pada Gambar 3.5.



Gambar 3.5: Desain antarmuka pengguna

Selain itu, akan dirancang juga fitur-fitur pada *web service* yang akan digunakan pengguna antara lain:

1. Menambah dan menghapus skenario.
2. Menentukan jumlah *load generator* pengujian.
3. Melihat performa hasil pengujian.
4. Melihat tangkapan layar tampilan web yang diuji.
5. Melihat *console error*.
6. Melihat status antrian proses uji.

3.3.4.2 Desain Basis Data

Komponen basis data diperlukan untuk menyimpan data-data yang berkaitan dengan sistem. data yang disimpan adalah data *node host swarm*, data kontainer, data pengguna, data skenario pengujian, data antrian *request*, data hasil pengujian, data *error console*, data rata-rata hasil pengujian. Dari data-data tersebut maka dibutuhkan suatu tabel diantaranya yaitu:

- Tabel *swarms*
Menyimpan data *nohe host* yang tergabung di dalam lingkungan *swarm*.
- Tabel *containers*
Menyimpan data *Docker Container* yang telah dipersiapkan.
- Tabel *users*
Menyimpan data pengguna.
- Tabel *scenarios*
Menyimpan data skenario pengujian.
- Tabel *queues*
Menyimpan data antrian *request* pengujian dari pengguna.
- Tabel *results*
Menyimpan data hasil pengujian yang dilakukan setiap kontainer.

- Tabel *errors*
Menyimpan data *console error* yang ada di *browser*.
- Tabel *summary results*
Menyimpan data rata-rata hasil pengujian setiap skenario.

3.3.4.3 Desain Penggunaan *Task Queue*

Pada *service controller* akan ada banyak *request* dari pengguna, setiap *request* tentu saja akan terdapat proses yang akan berjalan dalam jangka waktu yang cukup lama. Jika proses tersebut berada di dalam fungsi yang dipanggil melalui protokol *HTTP*, maka akan memberikan umpan balik setelah semua proses yang ada dibaliknya selesai. Hal ini akan membuat pengguna yang melakukan *request* perlu menunggu dan tidak efisien. Untuk mengatasi hal ini, akan dirancang sebuah komponen antrian atau bisa disebut *task queue*. *Task queue* akan membuat antrian untuk setiap *request* dibelakang layar. Antrian *request* tersebut akan disimpan pada basis data *MySQL*.

BAB IV

IMPLEMENTASI

Bab ini membahas mengenai implementasi dari sistem yang sudah di desain dan dirancang pada bab sebelumnya. Pembahasan secara rinci akan dijelaskan pada setiap komponen yang ada yaitu *load generator*, pengambil data uji beban dan *service controller* yang meliputi *web service*, basis data dan *task queue*.

4.1 Lingkungan Implementasi

Dalam mengimplementasikan sistem pada tugas akhir ini, digunakan beberapa perangkat pendukung sebagai berikut.

4.1.1 Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam pengembangan sistem adalah sebagai berikut:

1. *Web service* dan *task queue*, *processor* AMD FX-7600P Radeon R7, 12 Compute Cores 4C+8G dan RAM 8GB.
2. *Node swarm* dengan IP 167.71.194.235, *processor* Intel(R) Xeon(R) CPU E5-2650 v4@2.20GHz dan RAM 4GB.
3. *Node swarm* dengan IP 165.22.55.82, *processor* Intel(R) Xeon(R) CPU E5-2650 v4@2.20GHz dan RAM 4GB.
4. *Node swarm* dengan IP 167.71.194.233, *processor* Intel(R) Xeon(R) CPU E5-2650 v4@2.20GHz dan RAM 4GB.
5. Basis data *MySQL* dengan IP 178.128.123.143, *processor* Intel(R) Xeon(R) Gold 6140 CPU@2.30GHz dan RAM 1GB.

4.1.2 Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan sistem adalah sebagai berikut:

1. Sistem Operasi *Ubuntu* 18.04 LTS 64 Bit
2. *Docker* versi 18.09.6

3. *Headless Chrome*
4. *Puppeteer* versi 0.12.0
5. *NPM* versi 6.4.1
6. *Node.js* versi 8.15.1
7. *Python* versi 3.6.8
8. *MySQL* Ver 14.14 Distrib 5.7.26
9. *Shell Script*
10. *PHP* dan *Laravel* versi 5.8

4.2 Implementasi *Load Generator*

Berdasarkan perancangan dan desain, *load generator* merupakan aktor yang akan berfungsi menggantikan pengguna ketika mengakses ke web. *Load generator* yang akan digunakan adalah *Docker*, namun diperlukan beberapa tahap untuk bisa menggunakan *Docker* atau kontainer sebagai *load generator*, yaitu tahap pemasangan dan konfigurasi. Tahap pemasangan *Docker* dapat dilihat di Kode Sumber A.1, sedangkan untuk konfigurasi akan dibagi menjadi beberapa tahap yaitu:

1. Pembuatan *Docker Image*
2. Pembuatan lingkungan kontainer
3. Pemasangan *Headless Chrome* dan *Puppeteer*

4.2.1 Implementasi Pembuatan *Docker Image*

Docker Image digunakan untuk menjalankan kontainer, pada tugas akhir ini *Docker Image* akan dibuat terlebih dahulu agar bisa digunakan untuk menjalankan *Puppeteer* dan *Headless Chrome*. Namun untuk membuat *Docker Image* diperlukan beberapa tahapan yaitu konfigurasi *Dockerfile*, pemasangan *Docker Compose* dapat dilihat pada Kode Sumber A.3 dan konfigurasi *docker-compose.yml* dan unggah *Docker Image* ke *Docker Hub*.

Konfigurasi Dockerfile dapat dilihat pada Kode Sumber IV.1, sedangkan konfigurasi docker-compose.yml dapat dilihat pada Kode Sumber IV.2.

```

1 FROM node:8
2 RUN apt-get update
3 # for https
4 RUN apt-get install -yyq ca-certificates
5 # install libraries
6 RUN apt-get install -yyq libappindicator1
   libasound2 libatk1.0-0 libc6 libcairo2
   libcups2 libdbus-1-3 libexpat1 libfontconfig
   1 libgcc1 libgconf-2-4 libgdk-pixbuf2.0-0
   libglib2.0-0 libgtk-3-0 libnspr4 libnss3
   libpango-1.0-0 libpangocairo-1.0-0 libstdc++
   6 libx11-6 libx11-xcb1 libxcb1 libxcomposite
   1 libxcursor1 libxdamage1 libxext6 libxfixes
   3 libxi6 libxrandr2 libxrender1 libxss1
   libxtst6
7 # tools
8 RUN apt-get install -yyq gconf-service lsb-
   release wget xdg-utils
9 RUN apt-get install -yyq fonts-liberation
10 COPY code /app/code
11 COPY output /app/output
12 WORKDIR /app/code
13 RUN yarn install

```

Kode Sumber IV.1: Konfigurasi *Dockerfile*

```

1 version: '3'
2 services:
3   puppeteer:
4     build: .
5     shm_size: '1gb'

```

```
6 entrypoint: ["sh", "-c", "sleep infinity"]
```

Kode Sumber IV.2: Konfigurasi *docker-compose.yml*

Kemudian jalankan perintah *Docker Compose* berikut untuk pembuatan *Docker Image*.

```
$ docker-compose up
```

Kode Sumber IV.3: Perintah untuk menjalankan *Docker Compose*

Setelah *Docker Image* terbuat, ubah nama *Docker Image* tersebut dan melakukan *commit* agar bisa di *push*. Perintah pada kode sumber IV.4 yang digunakan oleh penulis ketika mengunggah *Docker Image* ke *Docker Hub*.

```
$ docker tag puppeteer_puppeteer:latest
  cphikmawan/ta2019:newpupp

$ docker push cphikmawan/ta2019:newpupp
```

Kode Sumber IV.4: Perintah untuk mengunggah *Docker Image*

4.2.2 Implementasi Pembuatan Lingkungan Kontainer

Kontainer akan dipasangkan pada suatu lingkungan yang bisa mengatur segala aktivitas kontainer, lingkungan yang akan dibangun pada sistem menggunakan alat orkestrasi yaitu *Docker Swarm*. Untuk mengimplementasikan *Docker Swarm* pada sistem ini, dibutuhkan satu *node host* sebagai *manager node* dan dua lainnya sebagai *worker*. Tahap pertama yang dilakukan yaitu menginisiasi salah satu *node host* yang akan digunakan sebagai *manager node*. Perintah inisiasi *manager node* terdapat pada Kode Sumber IV.5.

```
$ docker swarm init --advertise-addr [IP NODE]
```

Kode Sumber IV.5: Perintah untuk inisiasi *manager node*

Setelah perintah pada kode sumber IV.5 dijalankan, maka *manager node* akan menghasilkan sebuah token yang digunakan oleh *node host* yang lain untuk bergabung sebagai *worker*. Perintah yang harus dijalankan pada setiap *node host* yang lain terdapat pada Kode Sumber IV.6.

```
$ docker swarm join --token [token] [IP MANAGER
]:2377
```

Kode Sumber IV.6: Perintah untuk bergabung ke *Swarm*

Tahap terakhir yang dilakukan yaitu memastikan semua *node host* sudah tergabung dengan *manager node*.

```
$ docker node ls
```

Kode Sumber IV.7: Perintah untuk melihat daftar *Swarm Node*

4.2.3 Implementasi Pemasangan *Headless Chrome* dan *Puppeteer*

Headless Chrome dan *Puppeteer* akan dipasang pada masing-masing kontainer menggunakan *Docker Image* yang telah dibuat sebelumnya, untuk pemasangannya akan dilakukan dilingkungan *Docker Swarm* dan dilakukan pada *manager node*. Namun untuk implementasinya dibutuhkan beberapa persiapan dan konfigurasi yang harus dilakukan terlebih dahulu yaitu konfigurasi unduh *Docker Image*, konfigurasi membuat *Docker Network*, konfigurasi *puppeteer.yml*, konfigurasi *deployment*.

Untuk mengunduh *Docker Image* dilakukan pada setiap *node host* menggunakan perintah pada Kode Sumber IV.8 dan membuat *Docker Network* pada Kode Sumber IV.9. Sedangkan konfigurasi *puppeteer.yml* dapat dilihat di Kode Sumber IV.10

```
$ docker image pull cphikmawan/ta2019:puppeteer
```

Kode Sumber IV.8: Perintah untuk mengunduh *Docker Image*

```
$ docker network create \
  --driver overlay \
  --subnet 10.0.0.0/18 \
  --attachable \
  [nama_network]
```

Kode Sumber IV.9: Perintah untuk membuat *Docker Network*

```
1  version: '3'
2  # konfigurasi service
3  services:
4    # nama service yang akan dibuat
5    puppeteer:
6      # docker image yang digunakan
7      image: cphikmawan/ta2019:newpupp
8      # sinkronisasi penyimpanan antara kontainer
9      # dengan host
10     volumes:
11       - ./output:/app/output
12       - ./code:/app/code
13     # direktori kerja didalam kontainer
14     working_dir: /app/code
15     # konfigurasi untuk jumlah kontainer dan
16     # handling
17     deploy:
18       replicas: 1000
19       restart_policy:
20         condition: on-failure
21     # entrypoint awal tidak akan melakukan
22     # apapun
23     entrypoint: ["sh", "-c", "sleep infinity"]
24   # konfigurasi jaringan
25   networks:
```

```

23     default:
24         # jaringan default akan diubah ke jaringan
           eksternal
25     external:
26         # akan terkoneksi ke jaringan "swarm-
           network"
27     name: swarm-network

```

Kode Sumber IV.10: Konfigurasi *puppeteer.yml*

Tahap selanjutnya adalah konfigurasi *deployment* dengan menjalankan perintah yang ditunjukkan pada Kode Sumber IV.11 di terminal *manager node*

```

$ docker stack deploy --compose-file=puppeteer.
  yml [nama_stack]

```

Kode Sumber IV.11: Perintah untuk pemasangan kontainer

4.3 Implementasi Pengambil Data Uji Beban

Pengambil Data Uji Beban akan dilakukan menggunakan sebuah pustaka *Node* yaitu *Puppeteer*. Pada saat dilakukan uji beban, *Puppeteer* akan mengambil data uji beban dari *Headless Chrome* menggunakan *API* dari *Puppeteer* secara otomatis. Beberapa data uji beban yang akan diambil yaitu:

1. *Response End*

Atribut ini menunjukkan waktu setelah *user* menerima *byte* terakhir dari dokumen sebelum koneksi transportasi ditutup.

2. *DOM Content Loaded*

Atribut ini menunjukkan waktu setelah dokumen sudah diterima oleh *user*.

3. *Load Event End*

Atribut ini mengembalikan waktu ketika memuat dokumen selesai.

4. *CSS Tracing End*

Atribut ini menunjukkan waktu dari ekstraksi akhir file *CSS* dimuat.

5. *First Meaningfulpaint*

Atribut ini adalah atribut khusus yang ada pada *Chrome* yang menunjukkan bahwa segala konten halaman yang dimuat sudah ditampilkan di layar.

Selain data uji beban diatas, *Puppeteer* juga digunakan untuk mengambil sebuah tangkapan layar sesuai skenario yang dikirimkan oleh pengguna dan mengambil data saat terjadi kegagalan saat memuat *assets* yang tertulis pada *console browser*. Adapun *pseudocode* untuk melakukan pengambilan data uji beban dapat dilihat pada Kode Sumber IV.12.

```

1  Variable Declaration
2  Data = Read Scenario File Configuration
3
4  TESTPAGE FUNCTION:
5      CALL HELPERS FUNCTION:
6          GET Navigation Start
7          START Trace CSS Data
8          Trying to Accessing Website
9          END Trace CSS Data
10     CALL HELPERS FUNCTION:
11         GET Extracted Performance Data
12         GET Extracted CSS Tracing
13         RETURN Extracted Data
14     END TESTPAGE FUNCTION
15
16     HELPERS FUNCTION:
17         GET Navigation Start
18         RETURN Navigation Start
19         Extracted Performance Data = Performance Data

```



```

20      * 1000 - Navigation Start
21      RETURN Extracted Performance Data
22      Extracted CSS Tracing = CSS Tracing / 1000
23      RETURN Extracted CSS Tracing
24  End Helpers Function
25
26  MAIN FUNCTION:
27      START Headless Browser
28      GET Error Console
29      RETURN Data to Database
30      TRY:
31          CALL TESTPAGE FUNCTION(Data):
32              Get Data From TestPage -> Save Data Uji
33              Beban
34              GET Page Screenshoot -> Save Screenshoot
35          CATCH ERROR:
36              GET Error
37              GET Page Screenshoot -> Save Screenshoot
38      END MAIN FUNCTION

```

Kode Sumber IV.12: *Pseudocode Puppeteer*

4.4 Implementasi *Service Controller*

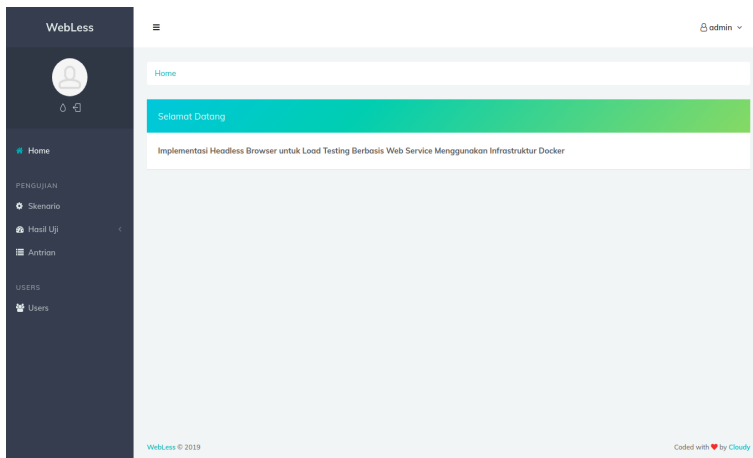
Berdasarkan desain dan perancangan, *service controller* terdiri dari komponen *web service*, basis data dan *task queue*. Komponen tersebut akan diimplementasikan pada satu komputer milik penulis yang akan digunakan untuk *web service* dan penggunaan *task queue*, serta satu buah server untuk basis data *MySQL*.

4.4.1 Implementasi *Web Service*

Pada implementasi *web service* dibutuhkan beberapa persiapan lingkungan yang perlu dilakukan, urutannya meliputi langkah-langkah berikut:

1. Instalasi *PHP*
2. Instalasi *Composer*
3. Instalasi *Laravel* versi 5.8
4. Instalasi *MySQL*

Web service akan menggunakan bahasa *PHP* dan kerangka kerja *Laravel* versi 5.8, sedangkan *Composer* berfungsi untuk manajemen instalasi pustaka pada *PHP* dan untuk penyimpanan data yang digunakan pada sistem akan disimpan pada basis data *MySQL*. *Web service* berfungsi untuk memudahkan pengguna melakukan uji beban pada suatu web. Tampilan antarmuka pengguna ditunjukkan pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1: Tampilan web antarmuka pengguna

Web service memiliki beberapa rute *HTTP* yang akan digunakan oleh pengguna ketika mengakses web sistem.

Rute-rute tersebut ditunjukkan pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1: Rute *HTTP* pada *web service*

No	Rute	Metode	Aksi
1	/	GET	Mengakses halaman <i>home</i>
2	/login	GET	Mengakses halaman <i>login</i>
3	/login	POST	Melakukan <i>login</i>
4	/logout	GET	Melakukan <i>logout</i>
5	/skenario	GET	Melihat skenario
6	/skenario/create	GET	Mengakses halaman tambah skenario
7	/skenario	POST	Menambahkan skenario
8	/skenario/id	DELETE	Menghapus skenario
9	/worker	GET	Mengakses halaman <i>worker</i>
10	/worker	POST	Menambahkan jumlah <i>worker(load generator)</i> dan data antrian
11	/hasil/rata-rata	GET	Mendapatkan hasil pengujian
12	/hasil/error-console	GET	Mendapatkan <i>error console</i> web
13	/hasil/images	GET	Melihat tangkapan layar web

Tabel 4.1: Rute *HTTP* pada *web service*

No	Rute	Metode	Aksi
14	/antrian	GET	Melihat jumlah dan status antrian

4.4.2 Implementasi Skema Basis Data

Berdasarkan hasil perancangan basis data pada bab sebelumnya. Data yang dibutuhkan dan digunakan oleh sistem akan disimpan di dalam basis data *MySQL*. Data yang disimpan adalah data *node host swarm*, data kontainer, data pengguna, data skenario pengujian, data antrian *request*, data hasil pengujian, data *error console*, data rata-rata hasil pengujian.

4.4.2.1 Tabel *Swarms*

Pada tabel *swarms* menyimpan data-data dari node host yang tergabung di lingkungan *swarm*. Berikut definisi tabel *swarms* pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2: Tabel *swarms*

No	Kolom	Tipe	Keterangan
1	id	bigint(20)	Sebagai <i>primary key</i> , nilai awal adalah <i>auto_increment</i> .
2	swarm_ip	varchar(255)	Menunjukkan <i>IP</i> dari <i>node host</i>
3	swarm_username	varchar(255)	Menunjukkan <i>username</i> dari <i>node host</i>
4	swarm_password	varchar(255)	Menunjukkan <i>password</i> dari <i>node host</i>

Tabel 4.2: Tabel *swarms*

No	Kolom	Tipe	Keterangan
5	is_used	smallint(6)	Menunjukkan status dari <i>node host</i>

4.4.2.2 Tabel *Containers*

Padata tabel *containers* menyimpan data-data dari *Docker Container* yang akan digunakan sebagai *load generator*. Berikut definisi tabel *containers* pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3: Tabel *containers*

No	Kolom	Tipe	Keterangan
1	id	bigint(20)	Sebagai <i>primary key</i> , nilai awal adalah <i>auto_increment</i>
2	task_id	varchar(100)	Menunjukkan <i>task id</i> dari kontainer
3	node_id	varchar(100)	Menunjukkan <i>node id</i> tempat kontainer dipasang
4	container_id	varchar(100)	Menunjukkan <i>id</i> dari kontainer
5	node_ip	varchar(100)	Menunjukkan <i>IP</i> tempat kontainer dipasang
6	node_host	varchar(100)	Menunjukkan <i>hostname</i> tempat kontainer dipasang
7	status	smallint(6)	Menunjukkan <i>flag</i> status dari <i>container</i>

Tabel 4.3: Tabel *containers*

No	Kolom	Tipe	Keterangan
8	username	varchar(100)	Menunjukkan status kontainer yang sedang digunakan <i>user</i>

4.4.2.3 Tabel *Users*

Pada tabel *users* menyimpan data-data pengguna web yang disediakan sistem. Berikut definisi tabel *users* pada Tabel 4.4. Data pengguna juga memiliki *constraint* dan disimpan pada Tabel *role_user* 4.5 dan Tabel *roles* 4.6.

Tabel 4.4: Tabel *users*

No	Kolom	Tipe	Keterangan
1	id	bigint(20)	Sebagai <i>primary key</i> , nilai awal adalah <i>auto_increment</i>
2	name	varchar(255)	Menunjukkan nama pengguna
3	email	varchar(255)	Menunjukkan <i>email</i> pengguna
4	username	varchar(255)	Menunjukkan <i>username</i> pengguna
5	password	varchar(255)	Menunjukkan <i>password</i> pengguna

Tabel 4.5: Tabel *role_user*

No	Kolom	Tipe	Keterangan
1	id	bigint(20)	Sebagai <i>primary key</i> , nilai awal adalah <i>auto_increment</i>
2	role_id	int(10)	Menunjukkan <i>id role</i> pengguna
3	user_id	int(10)	Menunjukkan <i>id</i> pengguna

Tabel 4.6: Tabel *roles*

No	Kolom	Tipe	Keterangan
1	id	bigint(20)	Sebagai <i>primary key</i> , nilai awal adalah <i>auto_increment</i>
2	name	varchar(255)	Menunjukkan nama <i>role</i>
3	description	varchar(255)	Menunjukkan deskripsi hak akses dari nama <i>role</i>

4.4.2.4 Tabel *Scenarios*

Pada tabel *scenarios* menyimpan data-data skenario yang telah dibuat oleh pengguna. Berikut definisi tabel *scenarios* pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7: Tabel scenarios

No	Kolom	Tipe	Keterangan
1	id	bigint(20)	Sebagai <i>primary key</i> , nilai awal adalah <i>auto_increment</i>
2	scenario_id	varchar(255)	Menunjukkan skenario <i>id</i> sebagai <i>foreign key</i>
3	username	varchar(255)	Menunjukkan keterangan pengguna pembuat skenario
4	scenario_method	varchar(255)	Menunjukkan metode uji
5	scenario_link	varchar(255)	Menunjukkan <i>link website</i> yang diuji
6	scenario_worker	varchar(255)	Menunjukkan jumlah <i>load generator</i> yang diinginkan pengguna
7	scenario_status	smallint(6)	Menunjukkan status skenario, nilai awal adalah 0

4.4.2.5 Tabel *Queues*

Pada tabel *queues* menyimpan data-data antrian request yang dilakukan oleh semua pengguna. Berikut definisi tabel *queues* pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8: Tabel *queues*

No	Kolom	Tipe	Keterangan
1	id	bigint(20)	Sebagai <i>primary key</i> , nilai awal adalah <i>auto_increment</i>

Tabel 4.8: Tabel *queues*

No	Kolom	Tipe	Keterangan
2	created_at	timestamp	Menunjukkan waktu pembuatan <i>queue request</i> oleh pengguna
3	username	varchar(255)	Menunjukkan keterangan pengguna pembuat <i>request</i>
4	worker	int(11)	Menunjukkan jumlah <i>load generator</i> yang diinginkan pengguna
5	status	smallint(6)	Menunjukkan status dari <i>queue</i> , nilai awal adalah 0

4.4.2.6 Tabel *Results*

Pada tabel *results* menyimpan data-data hasil uji beban yang dilakukan oleh kontainer dan *Puppeteer*. Berikut definisi tabel *results* pada Tabel 4.9.

Tabel 4.9: Tabel *results*

No	Kolom	Tipe	Keterangan
1	id	bigint(20)	Sebagai <i>primary key</i> , nilai awal adalah <i>auto_increment</i>
2	scenario_id	varchar(255)	Menunjukkan skenario <i>id</i> sebagai <i>foreign key</i>
3	link	varchar(255)	Menunjukkan <i>link</i> website yang diuji
4	method	varchar(100)	Menunjukkan metode uji

Tabel 4.9: Tabel *results*

No	Kolom	Tipe	Keterangan
5	worker	varchar(255)	Menunjukkan jumlah <i>load generator</i> yang diinginkan pengguna
6	username	varchar(100)	Menunjukkan keterangan pengguna pembuat <i>request</i>
7	host	varchar(100)	Menunjukkan <i>IP node host</i> yang digunakan kontainer penguji
8	response_end	varchar(100)	Menunjukkan hasil uji response time dalam satuan <i>ms</i>
9	dom_content_load	varchar(100)	Menunjukkan hasil uji waktu memuat <i>DOM</i> web dalam satuan <i>ms</i>
10	load_event_end	varchar(100)	Menunjukkan hasil uji <i>load time</i> dalam satuan <i>ms</i>
11	css_trace_end	varchar(100)	Menunjukkan hasil uji waktu memuat <i>css time</i> dalam satuan <i>ms</i>
12	first_meaningful	varchar(100)	Menunjukkan hasil uji waktu memuat konten utama dalam satuan <i>ms</i>
13	status	smallint(6)	Menunjukkan status apakah untuk proses rata-rata, nilai awal adalah 0

4.4.2.7 Tabel *Errors*

Pada tabel *errors* menyimpan data-data kegagalan yang terekam pada *console browser* ketika diakses didalam *Headless Chrome*. Berikut definisi tabel *errors* pada Tabel 4.10.

Tabel 4.10: Tabel *errors*

No	Kolom	Tipe	Keterangan
1	id	bigint(20)	Sebagai <i>primary key</i> , nilai awal adalah <i>auto_increment</i>
2	scenario_id	varchar(255)	Menunjukkan skenario <i>id</i> sebagai <i>foreign key</i>
3	link	varchar(255)	Menunjukkan <i>link website</i> yang diuji
4	worker	varchar(255)	Menunjukkan jumlah <i>load generator</i> yang diinginkan pengguna
5	username	varchar(100)	Menunjukkan keterangan pengguna pembuat <i>request</i>
6	host	varchar(100)	Menunjukkan <i>IP node host</i> yang digunakan kontainer penguji
7	type	varchar(100)	Menunjukkan tipe <i>error</i>
8	text	varchar(255)	Menunjukkan keterangan <i>error</i>
9	args	varchar(255)	Menunjukkan argumen <i>error</i>
10	location_url	varchar(255)	Menunjukkan lokasi <i>url error</i>

4.4.2.8 Tabel *Summary Results*

Pada tabel *summary_results* menyimpan data perhitungan rata-rata dari hasil uji beban yang sudah disimpan pada tabel *results*. Tabel ini yang akan dibuat sebagai laporan uji beban yang disampaikan ke pengguna. Berikut definisi tabel *summary_results* pada Tabel 4.11.

Tabel 4.11: Tabel *summary_results*

No	Kolom	Tipe	Keterangan
1	id	bigint(20)	Sebagai <i>primary key</i> , nilai awal adalah <i>auto_increment</i>
2	scenario_id	varchar(255)	Menunjukkan <i>skenario id</i> sebagai <i>foreign key</i>
3	link	varchar(255)	Menunjukkan <i>link website</i> yang diuji
4	method	varchar(100)	Menunjukkan metode uji
5	worker	varchar(255)	Menunjukkan jumlah <i>load generator</i> yang diinginkan pengguna
6	username	varchar(100)	Menunjukkan keterangan pengguna pembuat <i>request</i>
7	error	varchar(100)	Menunjukkan presentase kegagalan saat dilakukan uji beban
8	response_end	varchar(100)	Menunjukkan rata-rata hasil uji <i>response time</i> dalam satuan <i>ms</i>

Tabel 4.11: Tabel *summary_results*

No	Kolom	Tipe	Keterangan
9	dom_content_load	varchar(100)	Menunjukkan rata-rata hasil uji waktu memuat <i>DOM</i> web dalam satuan <i>ms</i>
10	load_event_end	varchar(100)	Menunjukkan rata-rata hasil uji <i>load time</i> dalam satuan <i>ms</i>
11	css_trace_end	varchar(100)	Menunjukkan rata-rata hasil uji waktu memuat <i>css time</i> dalam satuan <i>ms</i>
12	first_meaningful	varchar(100)	Menunjukkan rata-rata hasil uji waktu memuat konten utama dalam satuan <i>ms</i>

4.4.3 Implementasi *Task Queue*

Task queue akan digunakan untuk mengatur antrian *request* dari pengguna, pada tugas akhir ini implementasi *task queue* akan dipasang pada komputer yang sama dengan *web service*. Bahasa pemrograman yang akan digunakan untuk mengimplementasikan *task queue* adalah bahasa pemrograman *Python*, sedangkan untuk basis data akan terkoneksi dengan basis data *MySQL* yang terpasang pada server yang berbeda. Selain itu *task queue* akan dijalankan setiap 1 menit sekali pada *crontab*. Selama *task queue* berjalan algoritmenya akan selalu melakukan pengecekan apakah ada antrian yang bisa dieksekusi. *Pseudocode* untuk *task queue* tertera pada Kode Sumber IV.13 dan untuk konfigurasi *crontab* pada Kode Sumber IV.14.

```

1  Connection
2
3  Variable Declaration
4
5  DECLARE ADDITIONAL FUNCTION
6      Get Data Task Queue from MySQL <- LIMIT 1
7      RETURN data
8
9  MAIN FUNCTION
10     Data = CALL ADDITIONAL FUNCTION
11     IF Data Not NULL
12         Do Task Queue Job
13     Else
14         RETURN Null to Output File
15     END FUNCTION

```

Kode Sumber IV.13: *Pseudocode task queue*

```

1  * * * * * /usr/bin/python3 queue.py >> output.
    log 2>&1

```

Kode Sumber IV.14: Konfigurasi *crontab*

BAB V

PENGUJIAN DAN EVALUASI

Pada bab ini akan dibahas uji coba dan evaluasi dari sistem yang dibuat. Sistem akan diuji coba fungsionalitasnya dengan menjalankan skenario pengujian performa pada web. Uji coba dilakukan untuk mengetahui kinerja sistem dengan lingkungan uji coba yang ditentukan.

5.1 Lingkungan Uji Coba

Lingkungan Uji coba sistem ini terdiri dari beberapa komponen yaitu *web service* dan *task queue*, server basis data, server *manager node*, dua server *worker*. Server yang digunakan sistem menggunakan layanan *Virtual Private Server* dari DigitalOcean, sedangkan *web service* dan *task queue* akan dibangun di komputer penulis. Spesifikasi untuk setiap komponen ditunjukkan pada Tabel 5.1.

Tabel 5.1: Spesifikasi komponen

No	Komponen	Perangkat Keras	Perangkat Lunak
1	<i>Web Service & Task Queue</i>	Processor AMD FX-7600P Radeon R7, 4 Core, 8GB RAM, 250GB SSD	Ubuntu 18.04 LTS, Laravel 5.8, Python 3.6
2	Basis Data	1 Core Processor, 1GB RAM, 20GB SSD	Ubuntu 18.04 LTS, MySQL 5.7
3	<i>Manager Node</i>	2 Core Processor, 4GB RAM, 80GB SSD	Ubuntu 18.04 LTS, Python 3.6, Docker 18.09.6, Node.js 8.15, NPM 6.4.1, Chrome, Puppeteer 0.12.0, MySQL Client 5.7

Tabel 5.1: Spesifikasi komponen

No	Komponen	Perangkat Keras	Perangkat Lunak
4	<i>Worker 1</i>	2 <i>Core Processor</i> , 4GB RAM, 80GB SSD	Ubuntu 18.04 LTS, Python 3.6, Docker 18.09.6, Node.js 8.15, NPM 6.4.1, Chrome, Puppeteer 0.12.0, MySQL Client 5.7
5	<i>Worker 2</i>	2 <i>Core Processor</i> , 4GB RAM, 80GB SSD	Ubuntu 18.04 LTS, Python 3.6, Docker 18.09.6, Node.js 8.15, NPM 6.4.1, Chrome, Puppeteer 0.12.0, MySQL Client 5.7

Untuk akses ke setiap komponen, digunakan *ip* publik yang disediakan untuk masing-masing komponen. Detail ditunjukkan pada Tabel 5.2.

Tabel 5.2: *IP* dan *hostname* server

No	Komponen	IP	Hostname
1	<i>Web Service & Task Queue</i>	10.151.253.110	night
2	Basis Data	178.128.123.143	NIGHT
3	<i>Manager Node</i>	167.71.194.235	CLOUD
4	<i>Worker Node 1</i>	165.22.55.82	RAIN
5	<i>Worker Node 2</i>	167.71.194.233	STORM

5.2 Skenario Uji Coba

Uji coba ini dilakukan untuk menguji apakah fungsionalitas yang diidentifikasi terhadap kebutuhan sistem benar-benar telah diimplementasikan dan bekerja seperti yang seharusnya. Skenario pengujian dibedakan menjadi 2 bagian yaitu:

- **Uji Fungsionalitas**

Pengujian yang dilakukan didasarkan pada fungsionalitas yang disajikan sistem.

- **Uji Performa**

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa banyak *load generator* yang bisa diatasi oleh sistem.

5.2.1 Skenario Uji Fungsionalitas

Uji fungsionalitas dibagi menjadi beberapa bagian antara lain yaitu *user* mengelola skenario melalui web, *user* mengirim request uji beban melalui web, penggunaan *task queue* terhadap *request user*, pengambil data uji beban, *user* melihat hasil uji beban melalui web.

5.2.1.1 Uji Fungsionalitas *User* Mengelola Skenario

Uji coba ini dilakukan dengan mengakses sistem melalui rute */skenario*. Pengguna akan mengirimkan *http request* kepada *web service* yang telah disediakan. Rancangan pengujian dan hasil yang diharapkan ditunjukkan pada Tabel 5.3.

Tabel 5.3: Skenario uji fungsionalitas *user* mengelola skenario

No	Rute	Uji Coba	Hasil & Harapan
1	/skenario	Mengirimkan <i>request</i> menuju rute <i>web service</i> melalui <i>browser</i>	<i>Request</i> berhasil diterima oleh <i>web service</i> , kemudian <i>web service</i> mengirimkan umpan balik berupa data skenario dari pengguna yang ditampilkan di <i>browser</i>
2	/skenario/create	Mengirimkan <i>request</i> menuju rute <i>web service</i> melalui <i>browser</i>	<i>Request</i> berhasil diterima oleh <i>web service</i> dan halaman untuk membuat skenario ditampilkan di <i>browser</i>
3	/skenario	Mengirimkan <i>request</i> pembuatan skenario menuju rute <i>web service</i> melalui <i>browser</i> menggunakan metode <i>POST</i>	<i>Web service</i> berhasil menyimpan data skenario di basis data dan di setiap <i>node host</i> dalam bentuk file konfigurasi

Tabel 5.3: Skenario uji fungsionalitas *user* mengelola skenario

No	Rute	Uji Coba	Hasil & Harapan
4	/skenario/{id}	Mengirimkan <i>request</i> untuk menghapus skenario menuju rute <i>web service</i> melalui <i>browser</i> menggunakan metode <i>POST</i>	<i>Web service</i> berhasil menghapus data skenario di basis data dan di setiap <i>node host</i>

5.2.1.2 Uji Fungsionalitas *User* Mengirim Request Uji Beban

Uji coba ini dilakukan dengan mengakses sistem melalui rute */worker*. Pengguna akan mengirimkan *http request* kepada *web service* yang telah disediakan. Rancangan pengujian dan hasil yang diharapkan ditunjukkan pada Tabel 5.4.

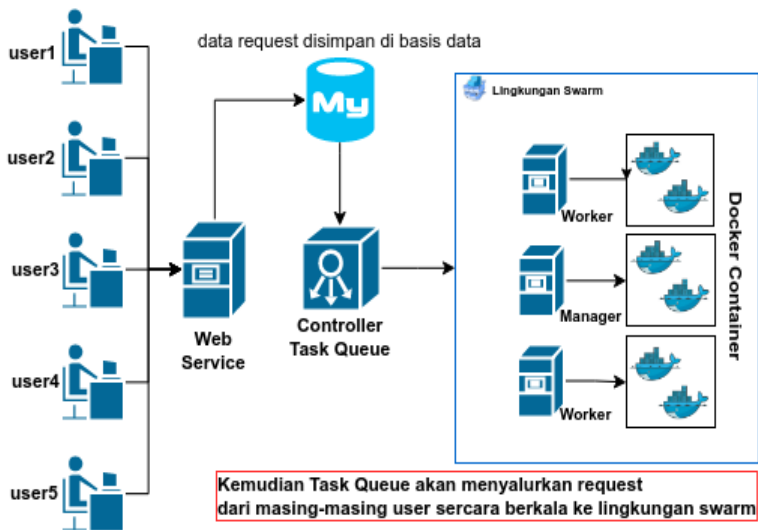
Tabel 5.4: Skenario uji fungsionalitas *user* mengirim request uji beban

No	Rute	Uji Coba	Hasil & Harapan
1	/worker	Mengirimkan <i>request</i> menuju rute <i>web service</i> melalui <i>browser</i>	<i>Request</i> berhasil diterima oleh <i>web service</i> , kemudian <i>web service</i> menampilkan halaman untuk mengatur jumlah <i>worker(load generator)</i> di <i>browser</i>

Tabel 5.4: Skenario uji fungsionalitas *user* mengirim request uji beban

No	Rute	Uji Coba	Hasil & Harapan
2	/worker	Mengirimkan <i>request</i> menuju rute <i>web service</i> melalui <i>browser</i> menggunakan metode <i>POST</i>	<i>Web service</i> berhasil menyimpan data <i>worker</i> dan membuat antrian <i>request</i> di dalam basis data

5.2.1.3 Uji Fungsionalitas Penggunaan *Task Queue* Terhadap *Request User*

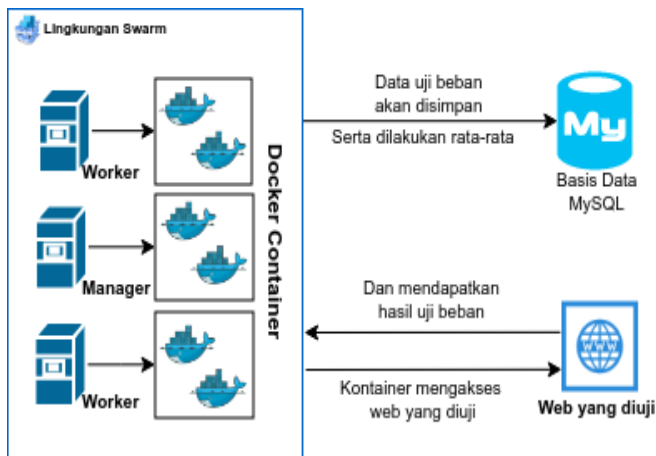
**Gambar 5.1:** Struktur diagram *Puppeter*

Uji coba ini dilakukan dengan cara menjalankan *script* yang menggunakan bahasa pemrograman *Python* pada *crontab* yang

ada di *linux* dan dijadwalkan setiap 1 menit. Setiap kali pengguna mengirim *request* uji beban melalui web, akan disimpan di basis data *MySQL*. Ketika ada daftar antrian yang ada di basis data *MySQL*, *script* akan mengeksekusi hanya satu *request* yang memiliki *timestamp* paling awal dari beberapa *request* yang lain dan akan dilakukan pengujian terhadap skenario yang dikirim. Setelah pengujian skenario selesai, status akan diubah menjadi *done* dan *script* akan mengeksekusi *request* yang lain satu-persatu. Pada pengujian ini akan dilakukan oleh 5 pengguna yang akan melakukan *request* uji beban. Gambaran pengujian ditunjukkan pada Gambar 5.1.

5.2.1.4 Uji Fungsionalitas Pengambil Data Uji Beban

Uji coba ini dilakukan dengan cara menjalankan *script puppeteer* pada setiap kontainer. *script puppeteer* akan dijalankan ketika ada *request* dari pengguna melalui *web service* yang disediakan sistem. Gambaran pengujian ditunjukkan pada Gambar 5.2.



Gambar 5.2: Struktur diagram *Puppeteer*

5.2.1.5 Uji Fungsionalitas *User* Melihat Hasil Uji Beban

Uji coba ini dilakukan dengan mengakses sistem melalui rute */hasil*. Pengguna akan mengirimkan *http request* kepada *web service* yang telah disediakan. Rancangan pengujian dan hasil yang diharapkan ditunjukkan pada Tabel 5.5.

Tabel 5.5: Skenario uji fungsionalitas *user* melihat hasil uji beban

No	Rute	Uji Coba	Hasil & Harapan
1	<i>/hasil/rata-rata</i>	Mengirimkan <i>request</i> menuju rute <i>web service</i> melalui <i>browser</i>	<i>Request</i> berhasil diterima oleh <i>web service</i> , kemudian <i>web service</i> menampilkan hasil perhitungan rata-rata untuk hasil uji beban
2	<i>/hasil/error-console</i>	Mengirimkan <i>request</i> menuju rute <i>web service</i> melalui <i>browser</i>	<i>Request</i> berhasil diterima oleh <i>web service</i> , kemudian <i>web service</i> menampilkan daftar <i>error console</i> yang terekam pada <i>browser</i>
3	<i>/hasil/images</i>	Mengirimkan <i>request</i> menuju rute <i>web service</i> melalui <i>browser</i>	<i>Request</i> berhasil diterima oleh <i>web service</i> , kemudian <i>web service</i> menampilkan hasil tangkapan layar web yang diuji pada <i>browser</i>

5.2.2 Skenario Uji Performa

Sistem *load generator* dan pengambil data uji beban dibangun pada 3 buah *node host* yang terpasang di lingkungan *swarm*. Sebelum dilakukan uji performa, dilakukan pemasangan *load generator* yang diinisiasi pada terminal *manager node*, kemudian *manager node* akan mendistribusikan kontainer ke setiap *node host* yang tergabung. Setelah selesai, data dari setiap kontainer akan disimpan di basis data. Uji coba akan dilakukan secara bertahap untuk membuat 100, 200, 300, 400 dan 500 kontainer, status awal kontainer sebelum diberikan *request* akan *sleep*. Setelah itu uji coba performa dilakukan untuk menguji performa sistem terhadap jumlah *load generator* yang dikirimkan oleh pengguna. Pengujian akan dikirimkan oleh pengguna melalui *web service* yang disediakan sistem. Jumlah *load generator* yang akan diuji mulai dari 100, 200, 300, 400 dan 500. Hasil yang diharapkan dari pengujian performa sistem yaitu *CPU Usage*, *Memory* dan *Disk Usage* yang digunakan pada setiap *node host*.

5.3 Hasil Uji Coba dan Evaluasi

Berikut dijelaskan hasil uji coba dan evaluasi berdasarkan skenario yang sudah dijelaskan pada bab 5.2.

5.3.1 Uji Fungsionalitas

Berikut dijelaskan hasil pengujian fungsionalitas pada sistem yang sudah dibangun.

5.3.1.1 Uji Fungsionalitas User Mengelola Skenario

Uji coba ini dilakukan dengan mengakses sistem melalui rute yang telah ditentukan pada Tabel 5.3. Pengguna akan mengirim

http request kepada web service yang telah disediakan. Hasil uji coba seperti tertera pada Tabel 5.6.

Tabel 5.6: Skenario uji fungsionalitas *user* mengelola skenario

No	Rute	Uji Coba	Hasil & Harapan
1	/skenario	Mengirimkan <i>request</i> menuju rute <i>web service</i> melalui <i>browser</i>	Berhasil
2	/skenario/create	Mengirimkan <i>request</i> menuju rute <i>web service</i> melalui <i>browser</i>	Berhasil
3	/skenario	Mengirimkan <i>request</i> pembuatan skenario menuju rute <i>web service</i> melalui <i>browser</i> menggunakan metode <i>POST</i>	Berhasil
4	/skenario/{id}	Mengirimkan <i>request</i> untuk menghapus skenario menuju rute <i>web service</i> melalui <i>browser</i> menggunakan metode <i>POST</i>	Berhasil

5.3.1.2 Uji Fungsionalitas *User* Mengirim Request Uji Beban

Uji coba ini dilakukan dengan mengakses sistem melalui rute yang telah ditentukan pada Tabel 5.4. Pengguna akan mengirim http request kepada web service yang telah disediakan. Hasil uji coba seperti tertera pada Tabel 5.7.

Tabel 5.7: Skenario uji fungsionalitas *user* mengirim request uji beban

No	Rute	Uji Coba	Hasil & Harapan
1	/worker	Mengirimkan <i>request</i> menuju rute <i>web service</i> melalui <i>browser</i>	Berhasil
2	/worker	Mengirimkan <i>request</i> menuju rute <i>web service</i> melalui <i>browser</i> menggunakan metode <i>POST</i>	Berhasil

5.3.1.3 Uji Fungsionalitas Penggunaan *Task Queue* Terhadap *Request User*

5.3.1.4 Uji Fungsionalitas Pengambil Data Uji Beban

5.3.1.5 Uji Fungsionalitas *User* Melihat Hasil Uji Beban

Uji coba ini dilakukan dengan mengakses sistem melalui rute yang telah ditentukan pada Tabel 5.5. Pengguna akan mengirim http request kepada web service yang telah disediakan. Hasil uji coba seperti tertera pada Tabel 5.8.

Tabel 5.8: Skenario uji fungsionalitas *user* melihat hasil uji beban

No	Rute	Uji Coba	Hasil & Harapan
1	/hasil/rata-rata	Mengirimkan <i>request</i> menuju rute <i>web service</i> melalui <i>browser</i>	Berhasil
2	/hasil/error-console	Mengirimkan <i>request</i> menuju rute <i>web service</i> melalui <i>browser</i>	Berhasil
3	/hasil/images	Mengirimkan <i>request</i> menuju rute <i>web service</i> melalui <i>browser</i>	Berhasil

5.3.2 Uji Performa

BAB VI

PENUTUP

Bab ini membahas kesimpulan yang dapat diambil dari tujuan pembuatan sistem dan hubungannya dengan hasil uji coba dan evaluasi yang telah dilakukan. Selain itu, terdapat beberapa saran yang bisa dijadikan acuan untuk melakukan pengembangan dan penelitian lebih lanjut.

6.1 Kesimpulan

Dari proses perancangan, implementasi dan pengujian terhadap sistem, dapat diambil beberapa kesimpulan berikut:

6.2 Saran

Berikut beberapa saran yang diberikan untuk pengembangan lebih lanjut:

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Bernstein, “Containers and cloud: From lxc to docker to kubernetes,” in *IEEE Internet Computing*, vol. 1, 2014, hal. 81–84.
- [2] “Get started, part 4: Swarms,” 2019, 24 Mei 2019. [Daring]. Tersedia pada: <https://docs.docker.com/get-started/part4/>. [Diakses: 24 Mei 2019].
- [3] “Puppeteer,” 2019, 09 April 2019. [Daring]. Tersedia pada: <https://pptr.dev/>. [Diakses: 09 April 2019].
- [4] R. Roemer, *Backbone.js Testing*. Livery Place, 35 Livery Street, Birmingham B3 2PB, UK: Packt Publishing Ltd, 7 2013, hal. 141–142.
- [5] “Getting started with headless chrome,” 10 Mei 2019. [Daring]. Tersedia pada: <https://developers.google.com/web/updates/2017/04/headless-chrome>. [Diakses: 10 Mei 2019].
- [6] Joyent, “About node.js,” 1 Juni 2019. [Daring]. Tersedia pada: <https://nodejs.org/en/about/>. [Diakses: 1 Juni 2019].
- [7] S. Tilkov dan S. Vinoski, “Node.js: Using javascript to build high-performance network programs,” in *IEEE Internet Computing*, vol. 14, 2010, hal. 80–83.
- [8] “What is docker?” 2018, 01 Desember 2018. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.docker.com>. [Diakses: 01 Desember 2018].
- [9] “Swarm mode key concepts,” 2019, 24 Mei 2019. [Daring]. Tersedia pada: <https://docs.docker.com/engine/swarm/key-concepts/>. [Diakses: 24 Mei 2019].
- [10] “Raft consensus in swarm mode,” 2019, 24 Mei 2019. [Daring]. Tersedia pada: <https://docs.docker.com/engine/swarm/raft/>. [Diakses: 24 Mei 2019].

- [11] M. Arif, A. Dentha, dan H. W. S. Sindung, "Designing internship monitoring system web based with laravel framework," in *2017 IEEE International Conference on Communication, Networks and Satellite (Comnetsat)*, 2017.
- [12] "What is python? executive summary," 2019, 20 Juni 2019. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.python.org/doc/essays/blurb/>. [Diakses: 20 Juni 2019].

LAMPIRAN A

INSTALASI PERANGKAT LUNAK

Instalasi Docker

Untuk melakukan instalasi Docker, dilakukan seperti langkah-langkah berikut:

```
$ sudo apt-get -y install \
apt-transport-https \
ca-certificates \
curl

$ curl -fsSL https://download.docker.com/linux/
ubuntu/gpg | sudo apt-key add -

$ sudo add-apt-repository \
"deb [arch=amd64] https://download.docker.com/
linux/ubuntu \
$(lsb_release -cs) \
stable"

$ sudo apt-get update

$ sudo apt-get install docker-ce docker-ce-cli
containerd.io
```

Kode Sumber A.1: Perintah instalasi Docker

Setelah menjalankan perintah pada kode sumber A.1. Jalankan perintah berikut agar Docker bisa dijalankan sebagai Non-Root User.

```
$ sudo groupadd docker
$ sudo usermod -aG docker $USER
```

Kode Sumber A.2: Perintah mengubah hak User

Instalasi Docker Compose

Docker Compose digunakan untuk automasi dalam menjalankan Dockerfile dan berperan untuk pembuatan Docker Image. Instalasi Docker Compose dapat dilihat pada kode sumber A.3.

```
$ sudo curl -L "https://github.com/docker/compose
/releases/download/1.24.0/docker-compose-$(
uname -s)-$(uname -m)" -o /usr/local/bin/
docker-compose

$ sudo chmod +x /usr/local/bin/docker-compose

$ sudo ln -s /usr/local/bin/docker-compose /usr/
bin/docker-compose
```

Kode Sumber A.3: Perintah instalasi Docker Compose

Instalasi Linux Package

Beberapa package yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem.

- Node.js
\$ sudo apt install nodejs
- NPM
\$ sudo apt install npm
- MySQL
\$ sudo apt install mysql-server mysql-client
- PIP
\$ sudo apt install python3-pip

- **mysql-connector-python**

```
$ pip3 install mysql-connector-python
```

- **Composer**

```
$ php -r
```

```
"copy('https://getcomposer.org/installer',
'composer-setup.php');"

$ php -r "if (hash_file('sha384',
'composer-setup.php') ===
'48e3236262b34d30969dca3c37281b3b4bbe3221bda826ac6a9a62
echo 'Installer verified'; else echo
'Installer corrupt';
unlink('composer-setup.php'); echo
PHP_EOL;"

$ php composer-setup.php
$ php -r "unlink('composer-setup.php');"
$ mv composer.phar /usr/local/bin/composer
```

- **Laravel**

```
$ composer global require laravel/installer
```

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

LAMPIRAN B

KODE SUMBER

Kode Sumber Pengambilan Data Metrics Performance

Isi berkas index.js

```
1 const puppeteer = require('puppeteer');
2 const testPage = require('./testPage');
3 const fs = require('fs');
4 const db = require('../config/databases');
5 const scenario_id = process.argv[2];
6 const counter = process.argv[3];
7 const worker = process.argv[4];
8 const host = process.argv[5];
9
10 let rawdata = fs.readFileSync('/app/code/assets/
    config_' + scenario_id + '.json');
11 let config = JSON.parse(rawdata);
12 (async () => {
13     const browser = await puppeteer.launch({ args:
14         ['--no-sandbox'] });
15     const page = await browser.newPage();
16     await page.on('console', msg =>
17         db.query('INSERT INTO errors (scenario_id,
18             link, worker, username, host, type, text,
19             location_url) VALUES (?, ?, ?, ?, ?, ?, ?,
20                 ?)',
21             [scenario_id, config.scenario_link, worker,
22                 config.username, host, msg._type, msg.
23                     _text, msg._location.url])
24     );
25     try {
26         let data = await testPage(page, config,
27             counter);
```

```

21 db.query('INSERT INTO results (scenario_id,
    link, method, worker, username, host,
    response_end, dom_content_load,
    load_event_end, css_trace_end,
    first_meaningful) VALUES (?, ?, ?, ?, ?, ?
    , ?, ?, ?, ?, ?)');
22 [scenario_id, config.scenario_link, config.
    scenario_method, worker, config.username
    , host, data.Timing.responseEnd, data.
    Timing.domContentLoadedEventEnd, data.
    Timing.loadEventEnd, data.TraceResult.
    cssEnd, data.Metrics.
    FirstMeaningfulPaint]);
23 db.end();
24 await page.screenshot({ path: '/app/output/ss
    ' + scenario_id + '.png' });
25 await browser.close();
26 } catch (error) {
27 console.error(error);
28 db.query('INSERT INTO results (scenario_id,
    link, method, worker, username, host,
    response_end, dom_content_load,
    load_event_end, css_trace_end,
    first_meaningful) VALUES (?, ?, ?, ?, ?, ?
    , ?, ?, ?, ?, ?)');
29 [scenario_id, config.scenario_link, config.
    scenario_method, worker, config.username
    , host, -1, -1, -1, -1, -1]);
30 db.end();
31 await page.screenshot({ path: '/app/output/ss
    ' + scenario_id + '.png' });
32 await browser.close();
33 }

```

```
34 }) ();
```

Kode Sumber B.1: Isi berkas index.js

Isi berkas testPage.js

```
1 const {
2   getTimeFromPerformanceMetrics,
3   extractDataFromPerformanceMetrics,
4   extractDataFromPerformanceTiming,
5   extractDataFromTracing,
6 } = require('./helpers');
7
8 async function testPage(page, config, counter) {
9   const client = await page.target().
10     createCDPSession();
11   await client.send('Performance.enable');
12   const navigationStart =
13     getTimeFromPerformanceMetrics(
14       await client.send('Performance.getMetrics'),
15       'NavigationStart'
16     );
17
18   await page.tracing.start({ path: './trace' +
19     config.scenario_id + counter + '.json' });
20
21   await page.goto(config.scenario_link);
22
23   const performanceTiming = JSON.parse(
24     await page.evaluate(() => JSON.stringify(
25       window.performance.timing)
26   ));
27 }
```

```
24 let firstMeaningfulPaint = 0;
25 while (firstMeaningfulPaint === 0) {
26   await page.waitFor(300);
27   performanceMetrics = await client.send('
      Performance.getMetrics');
28   firstMeaningfulPaint =
      getTimeFromPerformanceMetrics(
29     performanceMetrics, 'FirstMeaningfulPaint'
30   );
31 }
32
33 await page.tracing.stop();
34
35 const cssTracing = await extractDataFromTracing
  (
36   './trace' + config.scenario_id + counter + '.
      json',
37   config.scenario_link,
38 );
39
40 let TraceResult = {
41   cssEnd: cssTracing.end - navigationStart,
42 }
43
44 let Metrics = extractDataFromPerformanceMetrics
  (
45   performanceMetrics,
46   'FirstMeaningfulPaint',
47 );
48
49 let Timing = extractDataFromPerformanceTiming(
50   performanceTiming,
51   'responseEnd',
```

```

52     'domContentLoadedEventEnd',
53     'loadEventEnd',
54 );
55
56 return { TraceResult, Metrics, Timing };
57 }
58
59 module.exports = testPage;

```

Kode Sumber B.2: Isi berkas testPage.js

Isi berkas helpers.js

```

1  const fs = require('fs');
2
3  const getTimeFromPerformanceMetrics = (metrics,
4    name) =>
5    metrics.metrics.find(x => x.name === name).
6      value * 1000;
7
8  const extractDataFromPerformanceMetrics = (
9    metrics, ...dataNames) => {
10    const navigationStart =
11      getTimeFromPerformanceMetrics(
12        metrics,
13        'NavigationStart'
14      );
15    const extractedData = {};
16    dataNames.forEach(name => {
17      extractedData[name] =
18        getTimeFromPerformanceMetrics(metrics, name)
19        - navigationStart;
20    });
21  };

```

```
16   return extractedData;
17 };
18
19 const extractDataFromPerformanceTiming = (timing,
    ...dataNames) => {
20   const navStart = timing.navigationStart;
21
22   const extractedData = {};
23   dataNames.forEach(name => {
24     extractedData[name] = timing[name] - navStart
        ;
25   });
26
27   return extractedData;
28 };
29
30 const extractDataFromTracing = (path, link) =>
    new Promise(resolve => {
31   const tracing = JSON.parse(fs.readFileSync(path
    , 'utf8'));
32   const resourceTracings = tracing.traceEvents.
        filter(
33     x =>
34       x.cat === 'devtools.timeline' &&
35       typeof x.args.data !== 'undefined' &&
36       typeof x.args.data.url !== 'undefined' &&
37       x.args.data.url.includes(link)
38   );
39   const resourceTracingSendRequest =
        resourceTracings.find(
40     x => x.name === 'ResourceSendRequest'
41   );
```



```

42   const resourceId = resourceTracingSendRequest.
      args.data.requestId;
43   const resourceTracingEnd = tracing.traceEvents.
      filter(
44     x =>
45       x.cat === 'devtools.timeline' &&
46       typeof x.args.data !== 'undefined' &&
47       typeof x.args.data.requestId !== 'undefined'
          &&
48       x.args.data.requestId === resourceId
49   );
50   const resourceTracingStartTime =
      resourceTracingSendRequest.ts / 1000;
51   const resourceTracingEndTime =
52     resourceTracingEnd.find(x => x.name === '
      ResourceFinish').ts / 1000;
53
54   fs.unlink(path, () => {
55     resolve({
56       end: resourceTracingEndTime,
57     });
58   });
59 });
60
61 module.exports = {
62   getTimeFromPerformanceMetrics,
63   extractDataFromPerformanceMetrics,
64   extractDataFromPerformanceTiming,
65   extractDataFromTracing,
66 };

```

Kode Sumber B.3: Isi berkas helpers.js

Kode Sumber Basis Data MySQL

```
1 CREATE TABLE `swarms` (  
2   `id` bigint(20) unsigned NOT NULL  
3     AUTO_INCREMENT,  
4   `created_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,  
5   `updated_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,  
6   `swarm_ip` varchar(255) COLLATE utf8mb4  
7     _unicode_ci NOT NULL,  
8   `swarm_username` varchar(255) COLLATE utf8mb4  
9     _unicode_ci NOT NULL,  
10  `swarm_password` varchar(255) COLLATE utf8mb4  
11    _unicode_ci NOT NULL,  
12  `is_used` varchar(255) COLLATE utf8mb4  
13    _unicode_ci NOT NULL,  
14  PRIMARY KEY (`id`),  
15  UNIQUE KEY `swarms_swarm_ip_unique` (`swarm_ip`  
16    `)`  
17  ) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=5 DEFAULT CHARSET=  
18    utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;  
  
19 CREATE TABLE `containers` (  
20   `id` bigint(20) unsigned NOT NULL  
21     AUTO_INCREMENT,  
22   `task_id` varchar(255) COLLATE utf8mb4  
23     _unicode_ci NOT NULL,  
24   `node_id` varchar(255) COLLATE utf8mb4  
25     _unicode_ci NOT NULL,  
26   `container_id` varchar(255) COLLATE utf8mb4  
27     _unicode_ci NOT NULL,  
28   `node_ip` varchar(255) COLLATE utf8mb4  
29     _unicode_ci NOT NULL,
```

```

19  `node_host` varchar(255) COLLATE utf8mb4
    _unicode_ci NOT NULL,
20  `status` smallint(6) NOT NULL DEFAULT '0',
21  `username` varchar(100) COLLATE utf8mb4
    _unicode_ci NOT NULL DEFAULT '0',
22  PRIMARY KEY (`id`)
23 ) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=101 DEFAULT
    CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;
24
25 CREATE TABLE `users` (
26   `id` bigint(20) unsigned NOT NULL
    AUTO_INCREMENT,
27   `name` varchar(255) COLLATE utf8mb4_unicode_ci
    NOT NULL,
28   `email` varchar(255) COLLATE utf8mb4_unicode_ci
    NOT NULL,
29   `username` varchar(255) COLLATE utf8mb4
    _unicode_ci NOT NULL,
30   `email_verified_at` timestamp NULL DEFAULT NULL
    ,
31   `password` varchar(255) COLLATE utf8mb4
    _unicode_ci NOT NULL,
32   `remember_token` varchar(100) COLLATE utf8mb4
    _unicode_ci DEFAULT NULL,
33   `created_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
34   `updated_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
35   `request_test` varchar(100) COLLATE utf8mb4
    _unicode_ci DEFAULT NULL,
36   PRIMARY KEY (`id`),
37   UNIQUE KEY `users_email_unique` (`email`),
38   UNIQUE KEY `users_username_unique` (`username`)
39 ) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=6 DEFAULT CHARSET=
    utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;

```

```

40
41 CREATE TABLE `role_user` (
42     `id` bigint(20) unsigned NOT NULL
43         AUTO_INCREMENT,
44     `created_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
45     `updated_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
46     `role_id` int(10) unsigned NOT NULL,
47     `user_id` int(10) unsigned NOT NULL,
48     PRIMARY KEY (`id`)
49 ) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=5 DEFAULT CHARSET=
    utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;
50
51 CREATE TABLE `roles` (
52     `id` bigint(20) unsigned NOT NULL
53         AUTO_INCREMENT,
54     `created_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
55     `updated_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
56     `name` varchar(255) COLLATE utf8mb4_unicode_ci
57         NOT NULL,
58     `description` varchar(255) COLLATE utf8mb4
59         _unicode_ci NOT NULL,
60     PRIMARY KEY (`id`)
61 ) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=3 DEFAULT CHARSET=
62     utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;
63
64 CREATE TABLE `scenarios` (
65     `id` bigint(20) unsigned NOT NULL
66         AUTO_INCREMENT,
67     `created_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
68     `updated_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
69     `scenario_id` varchar(255) COLLATE utf8mb4
70         _unicode_ci NOT NULL,

```

```

64 `username` varchar(255) COLLATE utf8mb4
    _unicode_ci NOT NULL,
65 `scenario_method` varchar(255) COLLATE utf8mb4
    _unicode_ci NOT NULL,
66 `scenario_link` varchar(255) COLLATE utf8mb4
    _unicode_ci NOT NULL,
67 `scenario_worker` varchar(255) COLLATE utf8mb4
    _unicode_ci DEFAULT NULL,
68 `scenario_status` smallint(6) NOT NULL DEFAULT
    '0',
69 `scenario_button` varchar(255) COLLATE utf8mb4
    _unicode_ci DEFAULT NULL,
70 PRIMARY KEY (`id`)
71 ) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=4 DEFAULT CHARSET=
    utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;
72
73 CREATE TABLE `queues` (
74   `id` bigint(20) unsigned NOT NULL
        AUTO_INCREMENT,
75   `created_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
76   `updated_at` timestamp NULL DEFAULT NULL,
77   `username` varchar(255) COLLATE utf8mb4
        _unicode_ci DEFAULT NULL,
78   `worker` int(11) DEFAULT NULL,
79   `status` smallint(6) DEFAULT NULL,
80   PRIMARY KEY (`id`)
81 ) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=3 DEFAULT CHARSET=
    utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;
82
83 CREATE TABLE `results` (
84   `id` bigint(20) unsigned NOT NULL
        AUTO_INCREMENT,

```

```

85 `scenario_id` varchar(255) COLLATE utf8mb4
    _unicode_ci DEFAULT NULL,
86 `link` varchar(255) COLLATE utf8mb4_unicode_ci
    DEFAULT NULL,
87 `method` varchar(100) COLLATE utf8mb4
    _unicode_ci DEFAULT NULL,
88 `worker` varchar(255) COLLATE utf8mb4
    _unicode_ci DEFAULT NULL,
89 `username` varchar(100) COLLATE utf8mb4
    _unicode_ci DEFAULT NULL,
90 `host` varchar(100) COLLATE utf8mb4_unicode_ci
    DEFAULT NULL,
91 `response_end` varchar(100) COLLATE utf8mb4
    _unicode_ci DEFAULT NULL,
92 `dom_content_load` varchar(100) COLLATE utf8mb4
    _unicode_ci DEFAULT NULL,
93 `load_event_end` varchar(100) COLLATE utf8mb4
    _unicode_ci DEFAULT NULL,
94 `css_trace_end` varchar(100) COLLATE utf8mb4
    _unicode_ci DEFAULT NULL,
95 `first_meaningful` varchar(100) COLLATE utf8mb4
    _unicode_ci DEFAULT NULL,
96 `status` smallint(6) DEFAULT '0',
97 PRIMARY KEY (`id`)
98 ) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=126 DEFAULT
    CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;
99
100 CREATE TABLE `errors` (
101   `id` bigint(20) unsigned NOT NULL
    AUTO_INCREMENT,
102   `scenario_id` varchar(255) COLLATE utf8mb4
    _unicode_ci DEFAULT NULL,

```

```

103     `link` varchar(255) COLLATE utf8mb4_unicode_ci
        DEFAULT NULL,
104     `worker` varchar(255) COLLATE utf8mb4
        _unicode_ci DEFAULT NULL,
105     `username` varchar(100) COLLATE utf8mb4
        _unicode_ci DEFAULT NULL,
106     `host` varchar(100) COLLATE utf8mb4_unicode_ci
        DEFAULT NULL,
107     `type` varchar(100) COLLATE utf8mb4_unicode_ci
        DEFAULT NULL,
108     `text` varchar(255) COLLATE utf8mb4_unicode_ci
        DEFAULT NULL,
109     `args` varchar(255) COLLATE utf8mb4_unicode_ci
        DEFAULT NULL,
110     `location_url` varchar(255) COLLATE utf8mb4
        _unicode_ci DEFAULT NULL,
111     PRIMARY KEY (`id`)
112 ) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=126 DEFAULT
        CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;
113
114 CREATE TABLE `summary_results` (
115     `id` bigint(20) unsigned NOT NULL
        AUTO_INCREMENT,
116     `scenario_id` varchar(255) COLLATE utf8mb4
        _unicode_ci DEFAULT NULL,
117     `link` varchar(255) COLLATE utf8mb4_unicode_ci
        DEFAULT NULL,
118     `method` varchar(100) COLLATE utf8mb4
        _unicode_ci DEFAULT NULL,
119     `worker` varchar(255) COLLATE utf8mb4
        _unicode_ci DEFAULT NULL,
120     `username` varchar(100) COLLATE utf8mb4
        _unicode_ci DEFAULT NULL,

```

```

121 `error` varchar(100) COLLATE utf8mb4_unicode_ci
    DEFAULT NULL,
122 `response_end` varchar(100) COLLATE utf8mb4
    _unicode_ci DEFAULT NULL,
123 `dom_content_load` varchar(100) COLLATE utf8mb4
    _unicode_ci DEFAULT NULL,
124 `load_event_end` varchar(100) COLLATE utf8mb4
    _unicode_ci DEFAULT NULL,
125 `css_trace_end` varchar(100) COLLATE utf8mb4
    _unicode_ci DEFAULT NULL,
126 `first_meaningful` varchar(100) COLLATE utf8mb4
    _unicode_ci DEFAULT NULL,
127 PRIMARY KEY (`id`)
128 ) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=3 DEFAULT CHARSET=
    utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_unicode_ci;

```

Kode Sumber B.4: Basis data MySQL

Kode Sumber Task Queue

```

1 import mysql.connector
2 from mysql.connector import Error
3
4 def connect():
5     connection = mysql.connector.connect(
6         host="178.128.123.143",
7         user="cloudy",
8         passwd="sembarang12",
9         database="tugas_akhir_2019"
10    )
11    return connection

```

Kode Sumber B.5: Isi berkas connection.py


```
1 from connection import connect
2 from sys import argv
3 import os
4 import subprocess
5 from pathlib import Path
6
7 def checkDb():
8     con = connect()
9     cursor = con.cursor()
10
11     # get antrian request
12     getQueueStatus = ('SELECT * FROM queues WHERE
13         status < 2 ORDER BY created_at LIMIT 1')
14     cursor.execute(getQueueStatus)
15     result = cursor.fetchone()
16     count = cursor.rowcount
17     return count
18
19 def getQueue():
20     # connection
21     con = connect()
22     cursor = con.cursor()
23
24     # get antrian request
25     getQueueStatus = ('SELECT * FROM queues WHERE
26         status < 2 ORDER BY created_at LIMIT 1')
27     cursor.execute(getQueueStatus)
28     result = cursor.fetchone()
29     id_queue = result[0]
30     username = result[3]
31     status = result[5]
```

```

31 # update status antrian menjadi 1 atau proses
32 if status==0:
33     updateQueueStatus = ('UPDATE queues SET
34         status=1 WHERE username=%s AND id=%s')
35     cursor.execute(updateQueueStatus, (username,
36         id_queue,))
37     con.commit()
38
39 def runScenario():
40     # connection
41     con = connect()
42     cursor = con.cursor()
43
44     # get queue status = 1
45     getQueueStatus = ('SELECT * FROM queues WHERE
46         status = 1 ORDER BY created_at LIMIT 1')
47     cursor.execute(getQueueStatus)
48     result = cursor.fetchone()
49     count = cursor.rowcount
50     if count > 0:
51         id_queue = result[0]
52         username = result[3]
53         worker = result[4]
54
55         # update status kontainer
56         updateContainerStatus = ('UPDATE containers
57             SET status = 1, username = %s WHERE status
58             = 0 LIMIT %s')
59         cursor.execute(updateContainerStatus, (
60             username,worker,))
61         con.commit()
62
63     # get info swarm untuk sshpass

```

```

58     getSwarmConnection = ('SELECT DISTINCT(c.
        node_ip), s.swarm_username, s.
        swarm_password, c.username, COUNT(c.node_ip
        ) cc \
59     FROM containers c JOIN swarms s \
60     WHERE s.swarm_ip = c.node_ip AND c.status =
        1 AND c.username = %s \
61     GROUP BY c.node_ip HAVING cc > 1')
62     cursor.execute(getSwarmConnection, (username, )
        )
63     swarms = cursor.fetchall()
64
65     # run sshpass untuk eksekusi skenario
66     print('process...')
67     path='/home/cloudy/tugas-akhir-2019/
        implementasi/scripts/run_scenario.py'
68     for swarm in swarms:
69         ip = swarm[0]
70         user = swarm[1]
71         passw = swarm[2]
72         command_line = ('sshpass -p %s ssh -o
            UserKnownHostsFile=/dev/null -o
            StrictHostKeyChecking=no %s@%s' % (passw
            , user, ip))
73         cmd = ('python3 %s %s %s' % (path, username
            , ip))
74         run = command_line.split()
75         run.append(cmd)
76         subprocess.Popen(run, stdout=subprocess.
            PIPE, stderr=open(os.devnull, 'w'))
77
78     # update status running
79     updateQueueStatus = ('UPDATE queues SET

```

```

        status = -1 WHERE username=%s AND id=%s')
80     cursor.execute(updateQueueStatus, (username,
        id_queue,))
81     con.commit()
82
83 def calculateResult():
84     # connection
85     con = connect()
86     cursor = con.cursor()
87
88     # get queue request is done
89     getQueueStatus = ('SELECT * FROM queues WHERE
        status = -1 ORDER BY created_at LIMIT 1')
90     cursor.execute(getQueueStatus)
91     queue = cursor.fetchone()
92     username = queue[3]
93
94     # get count result
95     getCountResult = ('SELECT r.scenario_id, s.
        scenario_worker, count(r.scenario_id) AS jml
        \
96     FROM results r JOIN scenarios s ON s.
        scenario_id = r.scenario_id \
97     WHERE r.username=%s AND r.status = 0 GROUP BY r
        .scenario_id, s.scenario_worker')
98     cursor.execute(getCountResult, (username,))
99     result = cursor.fetchone()
100    check = cursor.rowcount
101    if check > 0:
102        scena_id = result[0]
103        worker = int(result[1])
104        hasil = result[2]
105        if worker == hasil:

```

```

106         getAvgResult = ('SELECT t.scenario_id, s.
                           scenario_link, s.scenario_method, s.
                           scenario_worker ,t.username, \
107         (s.scenario_worker - count(t.scenario_id)
                           )/s.scenario_worker*100 AS error, \
108         AVG(t.response_end) AS response_end, \
109         AVG(t.dom_content_load) AS
                           dom_content_load, \
110         AVG(t.load_event_end) AS load_event_end,
                           \
111         AVG(t.css_trace_end) AS css_trace_end, \
112         AVG(t.first_meaningful) AS
                           first_meaningful \
113         FROM scenarios s INNER JOIN results t ON
                           t.scenario_id = s.scenario_id \
114         WHERE s.username = %s AND load_event_end
                           > 0 AND s.scenario_id \
115         NOT IN (SELECT scenario_id FROM
                           summary_results) \
116         GROUP BY scenario_id, s.scenario_worker,
                           s.scenario_link, s.scenario_method, t.
                           username')
117     cursor.execute(getAvgResult, (username,))
118     results = cursor.fetchone()
119     check_res = cursor.rowcount
120     if check > 0:
121         scen_id = results[0]
122         link = results[1]
123         method = results[2]
124         scen_worker = results[3]
125         username = results[4]
126         error = results[5]
127         response = results[6]

```

```

128     dom = results[7]
129     load = results[8]
130     css = results[9]
131     fmfp = results[10]
132
133     insertAvgResult = ('INSERT INTO
        summary_results (scenario_id, link,
        method, worker, username, error,
        response_end, dom_content_load,
        load_event_end, css_trace_end,
        first_meaningful) \
134 values (%s, %s, %s, %s, %s, %s, %s, %s, %s, %s, %s, %s)')
135     cursor.execute(insertAvgResult, (scen_id,
        link, method, scen_worker, username,
        error, response, dom, load, css, fmfp,
        ))
136     con.commit()
137
138     updateQueueStatus = ('UPDATE queues SET
        status = 2 WHERE status = -1')
139     updateResultStatus = ('UPDATE results SET
        status = 1 WHERE scenario_id = %s')
140     updateContainerStatus = ('UPDATE
        containers SET status = 0, username =
        0 WHERE status = 1')
141     updateScenarioStatus = ('UPDATE scenarios
        SET scenario_status = 2 WHERE
        scenario_id = %s')
142     cursor.execute(updateQueueStatus)
143     cursor.execute(updateResultStatus, (
        scena_id,))
144     cursor.execute(updateContainerStatus)

```

```

145         cursor.execute(updateScenarioStatus, (
146             scena_id,))
147         con.commit()
148
149         # get info swarm untuk sshpass
150         getConnection = ('SELECT swarm_ip,
151             swarm_username, swarm_password FROM
152             swarms WHERE is_used = 1')
153         cursor.execute(getConnection)
154         swarm_conn = cursor.fetchall()
155         # run sshpass untuk copy gambar
156         for swarm in swarm_conn:
157             ip = swarm[0]
158             user = swarm[1]
159             passw = swarm[2]
160             from_path='/home/cloudy/tugas-akhir-201
161                 9/implementasi/output/ss'+scena_id
162                 +'.png'
163             to_path='/home/cloudy/web-tugas-akhir-2
164                 019/public/images/'
165             command_line = 'sshpass -p %s scp %s@%s
166                 :%s %s' % (passw, user, ip,
167                 from_path, to_path)
168             os.system(command_line)
169
170 def main():
171     check = checkDb()
172     if check > 0:
173         getQueue()
174         runScenario()
175         calculateResult()
176     else:
177         print('Masih Kosong!')

```

```

170
171 if __name__ == '__main__':
172     main()

```

Kode Sumber B.6: Isi berkas queue.py

```

1  from connection import connect
2  from sys import argv
3  import os
4
5  def main():
6      # variabel argv
7      username = argv[1]
8      ip = argv[2]
9
10     # connection
11     con = connect()
12     cursor = con.cursor()
13
14     # get id skenario yang akan diuji
15     query = "SELECT scenario_id, scenario_worker
              FROM scenarios WHERE username = %s AND
              scenario_status = 1"
16     cursor.execute(query, (username,))
17     scenarios = cursor.fetchall()
18
19     # get kontainer
20     getContainers = "SELECT node_ip, container_id
                    FROM containers WHERE node_ip = %s AND
                    status = 1"
21     cursor.execute(getContainers, (ip,))
22     containers = cursor.fetchall()
23
24     for scenario in scenarios:

```



```

25     scenid = scenario[0]
26     worker = scenario[1]
27     for container in containers:
28         host = container[0]
29         contid = container[1]
30         command_line = 'docker container exec %s
           node getdata/index.js %s %s %s %s' % (
               contid, scenid, contid, worker, host)
31         os.system(command_line)
32
33 if __name__ == '__main__':
34     main()

```

Kode Sumber B.7: Isi berkas run_scenario.py

Kode Script Penyimpan Data Kontainer

```

1  #!/bin/bash
2  set -e
3
4  SERVICE_NAME=$1;
5
6  TASK_ID=$(docker service ps --filter 'desired-
           state=running' $SERVICE_NAME -q)
7  NODE_ID=$(docker inspect --format '{{ .NodeID }}'
           $TASK_ID)
8  CONTAINER_ID=$(docker inspect --format '{{ .
           Status.ContainerStatus.ContainerID }}'
           $TASK_ID)
9  NODE_IP=$(docker inspect --format '{{ .Status.
           Addr }}' $NODE_ID)
10 NODE_HOST=$(docker inspect --format '{{ .
           Description.Hostname }}' $NODE_ID)

```

```

11
12 echo $TASK_ID | tr ' ' '\n' > 1.txt
13 echo $NODE_ID | tr ' ' '\n' > 2.txt
14 echo $CONTAINER_ID | tr ' ' '\n' > 3.txt
15 echo $NODE_IP | tr ' ' '\n' > 4.txt
16 echo $NODE_HOST | tr ' ' '\n' > 5.txt
17
18 sed 's/[^ ][^ ]*/"/g' 1.txt > taskid.txt
19 sed 's/[^ ][^ ]*/"/g' 2.txt > nodeid.txt
20 sed 's/[^ ][^ ]*/"/g' 3.txt > conid.txt
21 sed 's/[^ ][^ ]*/"/g' 4.txt > nodeip.txt
22 sed 's/[^ ][^ ]*/"/g' 5.txt > nodehost.txt
23
24 paste -d',' taskid.txt nodeid.txt conid.txt
    nodeip.txt nodehost.txt > data.txt
25
26 awk '{new="INSERT INTO containers (task_id,
    node_id, container_id, node_ip, node_host)
    VALUES ("${1}");"; print new}' data.txt > data.
    sql
27
28 mysql -ucloudy -psembarang12 -h178.128.123.143
    tugas_akhir_2019 -e "truncate table
    tugas_akhir_2019.containers"
29 mysql -ucloudy -psembarang12 -h178.128.123.143
    tugas_akhir_2019 < data.sql
30
31 rm *.txt
32 rm data.sql

```

Kode Sumber B.8: Isi berkas save_containers.sh

BIODATA PENULIS



Cahya Putra Hikmawan, biasa disapa Awan dan lahir pada tanggal 09 September 1996 di Krembung, Kabupaten Sidoarjo. Penulis telah menempuh pendidikan formal di SD Al-Ishlah, SMP Negeri 1 Krembung, MBI Amanatul Ummah Pacet dan melanjutkan studi program sarjana di Departemen Informatika Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Penulis memiliki hobi antara lain membaca novel, menonton drama dan memancing. Selama menempuh pendidikan di Informatika ITS, penulis aktif dalam kegiatan akademik dan non akademik. Di bidang akademik penulis pernah menjadi asisten dosen dan asisten praktikum untuk mata kuliah Sistem Operasi (2017 dan 2019), Jaringan Komputer (2017-2018), serta menjadi Koor Asisten Praktikum untuk mata kuliah Jaringan Komputer (2017). Selain itu penulis menjadi Admin Laboratorium Arsitektur dan Jaringan Komputer (AJK) dan mengikuti kegiatan pelatihan linux di tulungagung sebagai asisten dan panitia. Sedangkan untuk kegiatan non akademik penulis aktif menjadi Badan Pengurus Harian II NLC (National Logic Competition) Schematics 2017, staf dan staf Departemen Pengembangan Profesi Himpunan Mahasiswa Teknik Computer-Informatika (HMTC) ITS. Penulis dapat dihubungi melalui surat elektronik di cp.hikmawan@gmail.com.