

TUGAS MATA KULIAH

TRPL



CABE (Cari Beasiswa) UNEJ

Oleh :

ARIZHA IZZUL I. N. 172410101066

MASHUDAH S. 172410101063

MOCH. ALFIAN F. 172410101072

HENRY KRISTIANO W. 172410101099

AGA GARIVALDI 172410101131

Kelompok TRLP A GRUP F

UNIVERSITAS JEMBER

2019

RINGKASAN

Mengenai target pengguna produk ini adalah mahasiswa dan perusahaan, mengingat system ini adalah system penampung atau wadah mahasiswa pencari beasiswa untuk selanjutnya disaring oleh perusahaan pemilik beasiswa.

Sistem ini berguna untuk mahasiswa yang merasa kesulitan untuk mencari atau mendaftar beasiswa karena kumpulan beasiswa sudah terdapat dalam sistem. Berkumpulnya mahasiswa yang sudah mendaftar memudahkan perusahaan memilih kandidat-kandidat penerima beasiswa.

Sistem ini pada umumnya berisikan kumpulan beasiswa-beasiswa antar perusahaan yang menaruh beasiswanya pada lingkup Universitas Jember. Selain memudahkan mahasiswa mencari beasiswa, perusahaan pun diuntungkan karena dapat menjaring mahasiswa sesuai dengan kriteria yang mereka inginkan, sehingga dapat dikatakan sistem ini menjadi sistem saling menguntungkan satu sama lain.

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

Peningkatan penerima beasiswa yang direncanakan oleh pemerintah Kabupaten Jember untuk tahun 2019-2020 sebesar 15% harus dijalankan dengan sempurna. Dari total 3.064 mahasiswa calon penerima beasiswa tahun 2016, sebanyak 1.190 menjalani wawancara klarifikasi dan sebanyak 1.773 saat ini persiapan untuk uji publik. Ditambah 101 mahasiswa S2/S3 yang telah mengikuti wawancara dan siap uji publik. Di sisi lain, mahasiswa yang tidak diterima beasiswa akan diarahkan untuk mencari beasiswa-beasiswa lain.

1.2 Permasalahan

Beasiswa nasional yang ada saat ini dinilai bermasalah, karena dalam pelaksanaan dan pengadaan beasiswa dianggap belum mampu menciptakan keadilan dan kurang tepat sasaran. Adapun beasiswa tersebut dikatakan tidak tepat sasaran yakni dikarenakan banyak fakta bahwasanya beasiswa tersebut justru diberikan kepada pelajar yang dalam kondisi ekonomi dapat dikatakan lebih dari cukup mampu untuk menunjang pendidikannya. Padahal, apabila ditelaah lebih lanjut masih banyak pelajar (siswa dan mahasiswa) yang justru lebih membutuhkan dana pendidikan tersebut. Keluhan inilah yang mendorong kami untuk membuat suatu sistem yang akan dijelaskan di solusi di bawah ini.

BAB II. SOLUSI YANG DIUSULKAN

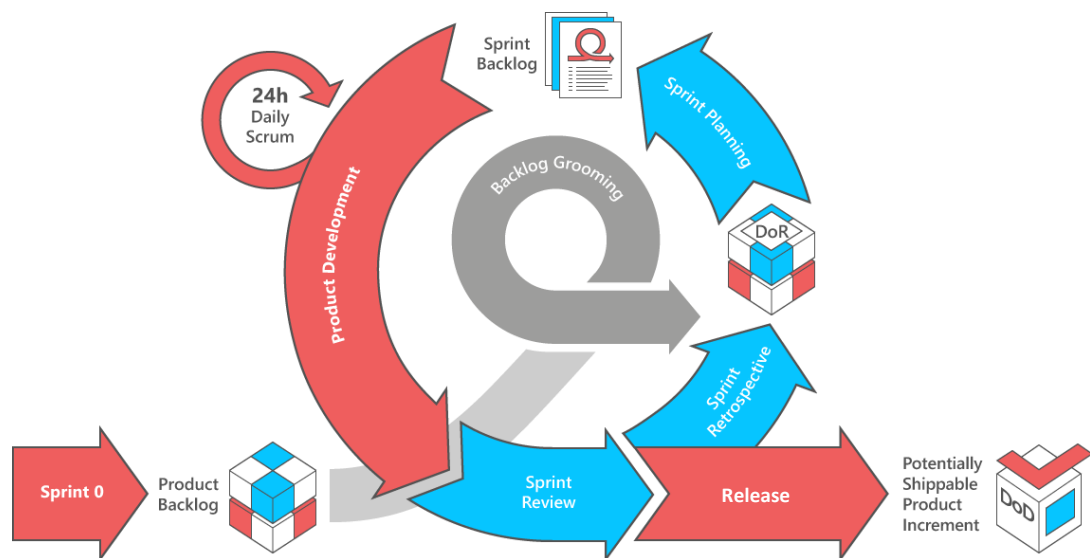
Kami akan membuat suatu system yang berisi kumpulan beasiswa yang bertujuan agar mahasiswa tidak kebingungan mencari beasiswa sesuai dengan kriteria yang mereka miliki dan membantu pihak pemberi beasiswa agar dapat memberikan beasiswa kepada yang layak mendapatkan atau tepat sasaran. Keluhan mahasiswa yang minim informasi mengenai beasiswa dan pemberian beasiswa yang kurang tepat sasaran inilah yang mendorong kami membuat system ini. Nantinya system ini dapat diakses via website untuk memudahkan mahasiswa mencari beasiswa. Namun, system ini hanya diperuntukkan untuk mahasiswa Universitas Jember.

BAB III. METODE PELAKSANAAN

Sebagai bahan pedoman untuk mengejar target dengan waktu yang telah ditentukan, tanpa mengurangi kualitas dan kuantitas proyek, maka memerlukan perhatian khusus dalam menentukan metode yang akan digunakan untuk menghasilkan pengerjaan program yang optimal. Atas dasar pertimbangan tersebut, maka kami menggunakan beberapa metode di bawah ini, yaitu :

1. Menggunakan Metode System Development Life Cycle (SDLC) Scrum

Pengembangan tahap awal berfokus pada pengembangan modul pemasaran. Pengembangan sistem menggunakan *System Development Life Cycle (SDLC)* model *Agile Scrum*. Model *Agile Scrum* memiliki 5 tahapan, yaitu *Product Backlog Creation*, *Sprint Planning and Sprint Backlog Creation*, *Working On Sprint and Meetings*, *Testing and Product Demonstration*, dan *Retrospective and Next Sprint Planning*. (Satpathy, 2016) seperti terlihat pada gambar 5.



Gambar 5. Model Agile Scrum

1. Initiate

Fase ini merupakan tahap awal dari proses pengembangan dengan *scrum*. Fase ini meliputi pembentukan tim, pembuatan *Project Vision*, dan penentuan *Product Backlog*. Proses ini membutuhkan banyak data dan informasi untuk menentukan prioritas kerja dan perkiraan pada proses selanjutnya.

2. Plan and Estimate

Pada fase ini dilakukan perencanaan untuk memulai sprint, meliputi penulisan *user story*, penjabaran *task* di setiap *user story*, mengestimasi nilai terhadap setiap *user story*, serta penentuan *sprint backlog*.

3. *Implement*

Fase ini merupakan tahap untuk mengeksekusi setiap *task* yang telah didefinisikan serta melakukan aktivitas untuk pembentukan produk. Pada tahap ini juga terdapat evaluasi apa yang telah dilakukan oleh anggota tim selama jangka waktu tertentu. Pada saat tersebut juga dapat diceritakan masalah apa saja yang ditemui selama melakukan implementasi. Selama proses implementasi, pengguna akan mendapat pelatihan kilat untuk menggunakan sistem guna melancarkan penggunaan dan mempercepat operasional sistem.

4. *Review and Retrospect*

Pada tahap ini dilakukan *review* terhadap hasil pekerjaan (*deliverable product*) selama satu sprint. Tidak hanya hasil, proses bekerja tim juga dinilai sehingga ditentukan apa saja yang perlu ditingkatkan untuk proses pengembangan pada sprint selanjutnya. Sprint dianggap berhasil apabila pada sprint tersebut menghasilkan *deliverable product* yang sesuai dengan *acceptance criteria* yang telah ditentukan dan disetujui oleh *product owner*.

5. *Release*

Pada tahap ini produk yang telah memenuhi *acceptance criteria* dikirimkan klien. Selain itu juga dilakukan dokumentasi selama melakukan pengembangan.

pertanyaan pada setiap aktivitas yang terdapat pada modul pemasaran. Evaluasi ini dikembangkan dan disesuaikan dengan modul yang berlaku.

2. Menggunakan Metode S.M.A.R.T

Metode SMART adalah metode penentuan target atau tujuan yang akan membuat penyelesaian target menjadi sesuai dengan lima aspek, yaitu :

1) **Specific (Spesifik)**

Target proyek harus spesifik dan jelas, target harus menjawab pertanyaan Apa yang ingin dicapai?, Mengapa target itu begitu penting?, Siapa yang terlibat?, Dimana lokasi yang diinginkan untuk mencapai target itu?, Sumber daya apa yang ingin dilibatkan?

2) **Measurable (Terukur)**

Usaha dalam mencapai target juga membutuhkan sesuatu yang terukur. Di sini dibutuhkan pengukuran yang kongkrit seperti berapa banyak/kapan sebuah sasaran bisa diketahui telah tercapai.

3) Achievable (Dapat Diraih)

Seberapa realistis target itu. Kemungkinan bagaimana sebuah tujuan dapat diraih bisa terjawab ketika mulai menilai sebuah kelayakan target. Setidaknya target bisa menjawab pertanyaan bagaimana usaha tim anda dalam mencapai target itu?, Berdasarkan hambatan yang ada, seberapa realistis target anda dapat tercapai?

4) Relevant (Relevan)

Relevansi sebuah tujuan dinyatakan dengan memilih prioritas bagi sasaran-sasaran yang paling vital dan berarti bagi organisasi. Setidaknya dapat menjawab pertanyaan Apakah usaha yang tim anda lakukan dalam mencapai target dapat diaplikasikan pada lingkungan sosial-ekonomi saat ini?

5) Time-Bound (Jangka Waktu)

Kerangka waktu dalam memulai serta tenggat waktu untuk bisa menyelesaikan sasaran yang ditetapkan. Bisa dengan memilah strategi dari jangka pendek, lalu jangka menengah, serta jangka panjang.

REFERENSI

<https://magnaqm.com/project-management-articles/metode-smart/>

<https://www.cendananews.com/2019/07/1-190-mahasiswa-penerima-beasiswa-di-jember-diawawancara-ulang.html>

<https://www.timesindonesia.co.id/read/219214/20190704/201445/1190-mahasiswa-ikuti-wawancara-ulang-penerima-beasiswa-pemkab-jember/>

<https://www.kompasiana.com/delesdede/591d0fc9d89373cb20d2ed81/permasalahan-pelik-beasiswa-nasional>

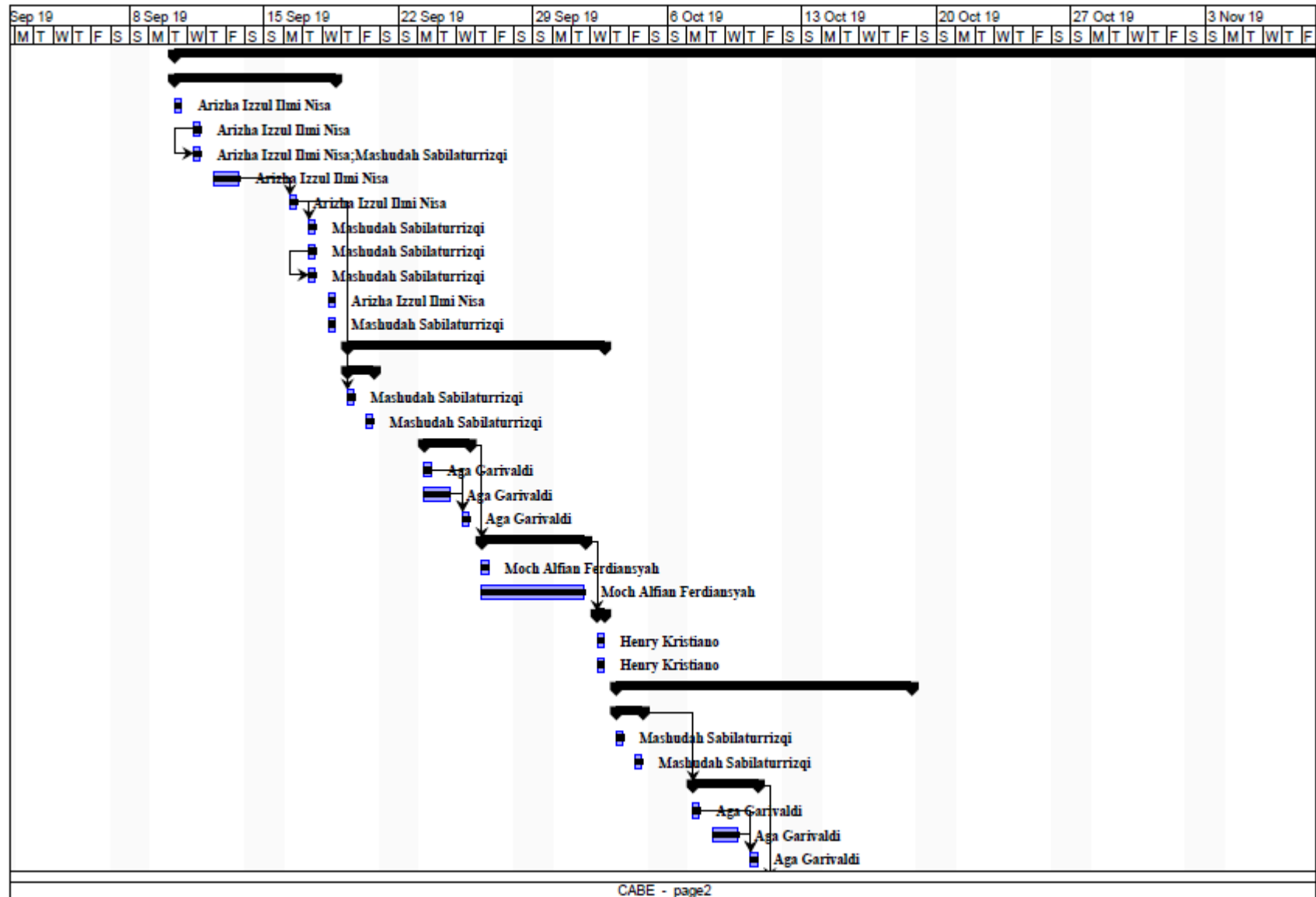
WORK BREAKDOWN STRUCTURE

	CABE (Cari Beasiswa)
1.	Identifikasi Dan Perancangan Sistem
1.1	Penentuan Topik dan Ide
1.2	Penentuan Jobdesk
1.3	Penentuan SDLC
1.4	Penentuan WBS
1.5	Penentuan Ganchart
1.6	Pembuatan System Request
1.7	Pembuatan SRS
1.8	Pembuatan Project Charter
1.9	Pembuatan Bisnis Proses
2.	Sprint 1 (registrasi mahasiswa, profil mahasiswa, dashboard mahasiswa, cari beasiswa, daftar beasiswa)
2.1	Analisa Kebutuhan Sistem
2.1.1	Membuat User Story
2.1.2	Menganalisis registrasi mahasiswa, profil mahasiswa, dashboard mahasiswa, cari beasiswa, daftar beasiswa
2.2	Design dan UML
2.2.1	Membuat Use Case
2.2.2	Membuat Design UML
2.2.3	Membuat ERD
2.3	Coding
2.3.1	Membuat front-end registrasi mahasiswa, profil mahasiswa, dashboard mahasiswa, cari beasiswa, daftar beasiswa
2.3.2	Membuat back-end registrasi mahasiswa, profil mahasiswa, dashboard mahasiswa, cari beasiswa, daftar beasiswa
2.4	Testing
2.4.1	Melakukan pengujian sesuai STP
2.4.2	Membuat STR (Software Test Report)
3.	Sprint 2 (registrasi mahasiswa, profil mahasiswa, dashboard mahasiswa, cari beasiswa, daftar beasiswa)

3.1	Analisa Kebutuhan
3.1.1	Membuat User Story
3.1.2	Menganalisis registrasi mahasiswa, profil mahasiswa, dashboard mahasiswa, cari beasiswa, daftar beasiswa
3.2	Design dan UML
3.2.1	Membuat Use Case
3.2.2	Membuat Design UML
3.2.3	Membuat ERD
3.3	Coding
3.3.1	Membuat front-end registrasi mahasiswa, profil mahasiswa, dashboard mahasiswa, cari beasiswa, daftar beasiswa
3.3.2	Membuat back-end registrasi mahasiswa, profil mahasiswa, dashboard mahasiswa, cari beasiswa, daftar beasiswa
3.4	Testing
3.4.1	Melakukan pengujian sesuai STP
3.4.2	Membuat STR (Software Test Report)
4.	Sprint 3 (Membuat beasiswa, verifikasi beasiswa, revisi beasiswa)
4.1	Analisa Kebutuhan
4.1.1	Membuat User Story
4.1.2	Menganalisis membuat beasiswa, verifikasi beasiswa, revisi beasiswa
4.2	Design dan UML
4.2.1	Membuat Use Case
4.2.2	Membuat Design UML
4.2.3	Membuat ERD
4.3	Coding
4.3.1	Membuat front-end membuat beasiswa, verifikasi beasiswa, revisi beasiswa
4.3.2	Membuat back-end membuat beasiswa, verifikasi beasiswa, revisi beasiswa
4.4	Testing
4.4.1	Melakukan pengujian sesuai STP
4.4.2	Membuat STR (Software Test Report)
5.	Sprint 4 (Rangking Beasiswa)
5.1	Analisa Kebutuhan

5.1.1	Membuat User Story
5.1.2	Menganalisis Rangkaing beasiswa
5.2	Design dan UML
5.2.1	Membuat Use Case
5.2.2	Membuat Design UML
5.2.3	Membuat ERD
5.3	Coding
5.3.1	Membuat front-end Rangkaing beasiswa
5.3.2	Membuat back-end Rangkaing beasiswa
5.4	Testing
5.4.1	Melakukan pengujian sesuai STP
5.4.2	Membuat dokumen STR (Software Test Report)
6.	Evaluasi Dan Finishing

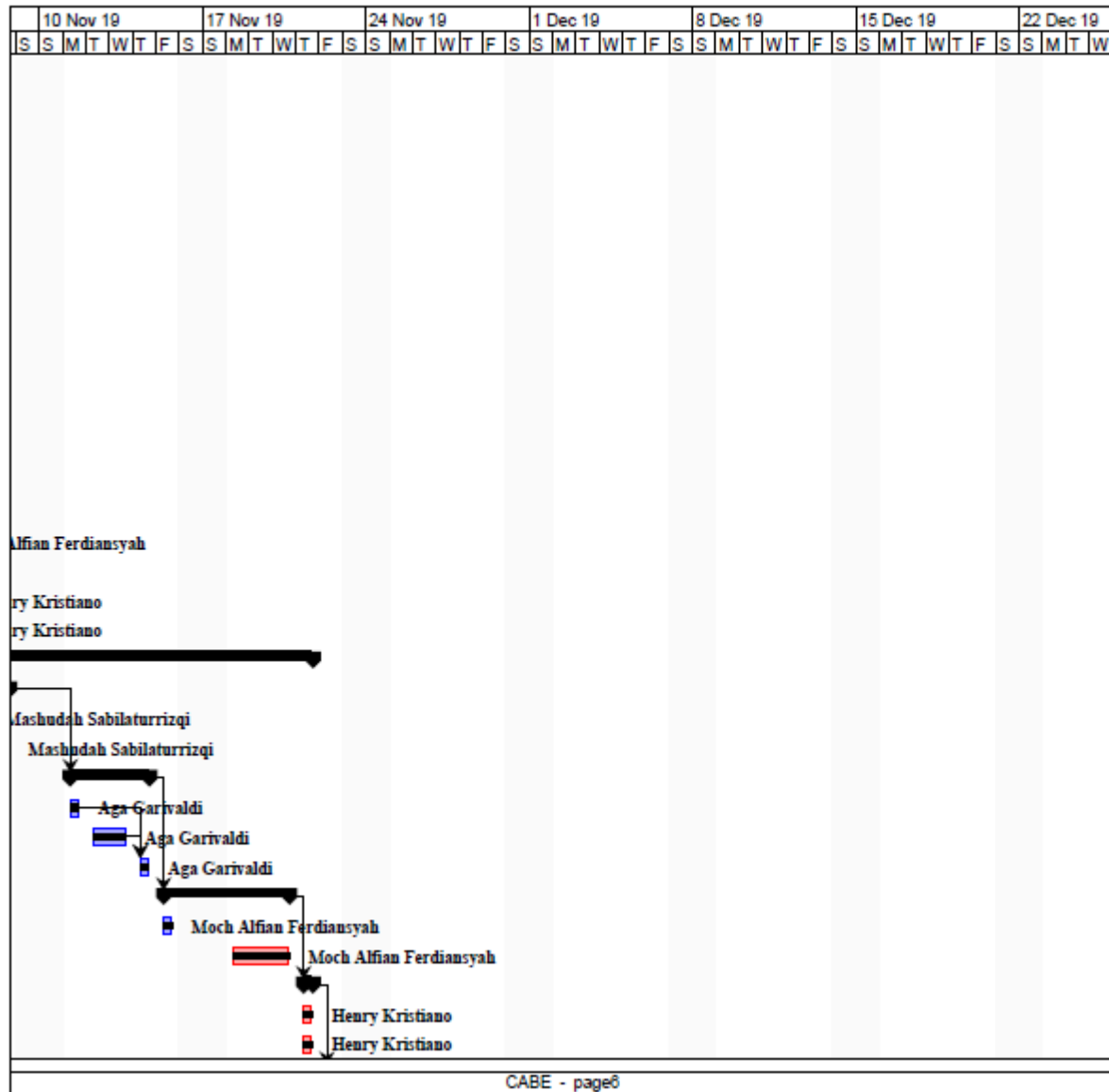
		Name	Duration	Start	Finish	Predecessors	Resource Names	1 S
1		CABE(Cari Beasiswa)	55 days?	9/10/19 8:00 AM	11/25/19 5:00 PM			
2		Meeting	7 days?	9/10/19 8:00 AM	9/18/19 5:00 PM			
3		Penentuan Topik dan Ide	1 day?	9/10/19 8:00 AM	9/10/19 5:00 PM		Arizha Izzul Ilmi Nisa	
4		Penentuan Jobdesk	1 day?	9/11/19 8:00 AM	9/11/19 5:00 PM		Arizha Izzul Ilmi Nisa	
5		Penentuan SDLC	1 day?	9/11/19 8:00 AM	9/11/19 5:00 PM	4SS	Arizha Izzul Ilmi Nisa;Mashu...	
6		Penentuan WBS	2 days?	9/12/19 8:00 AM	9/13/19 5:00 PM		Arizha Izzul Ilmi Nisa	
7		Pembuatan ganchart	1 day?	9/18/19 8:00 AM	9/18/19 5:00 PM	6	Arizha Izzul Ilmi Nisa	
8		Pembuatan system request	1 day?	9/17/19 8:00 AM	9/17/19 5:00 PM	7	Mashudah Sabilaturrizqi	
9		Pembuatan SRS	1 day?	9/17/19 8:00 AM	9/17/19 5:00 PM		Mashudah Sabilaturrizqi	
10		Pembuatan Project Charter	1 day?	9/17/19 8:00 AM	9/17/19 5:00 PM	9SS	Mashudah Sabilaturrizqi	
11		Pembuatan Business Process	1 day?	9/18/19 8:00 AM	9/18/19 5:00 PM		Mashudah Sabilaturrizqi	
12		Sprint 1 (registrasi mahasisw...	10 days?	9/19/19 8:00 AM	10/2/19 5:00 PM			
13		analisis kebutuhan sprint 1	2 days?	9/19/19 8:00 AM	9/20/19 5:00 PM			
14		Pembuat user story	1 day?	9/19/19 8:00 AM	9/19/19 5:00 PM	7	Mashudah Sabilaturrizqi	
15		Menganalisis registrasi mahasi...	1 day?	9/20/19 8:00 AM	9/20/19 5:00 PM		Mashudah Sabilaturrizqi	
16		Desain sistem Sprint 1	3 days?	9/23/19 8:00 AM	9/25/19 5:00 PM			
17		Pembuatan Use Case	1 day?	9/23/19 8:00 AM	9/23/19 5:00 PM		Aga Garivaldi	
18		Desain UML pendaftaran beas...	2 days?	9/23/19 8:00 AM	9/24/19 5:00 PM		Aga Garivaldi	
19		Membuat ERD	1 day?	9/25/19 8:00 AM	9/25/19 5:00 PM	17;18	Aga Garivaldi	
20		Coding Sprit 1	4 days?	9/26/19 8:00 AM	10/1/19 5:00 PM	16		
21		Membuat front-end Pendaftar...	1 day?	9/26/19 8:00 AM	9/26/19 5:00 PM		Moch Alfian Ferdiansyah	
22		Membuat back-end Pendaftar...	4 days?	9/26/19 8:00 AM	10/1/19 5:00 PM		Moch Alfian Ferdiansyah	
23		Testing Sprint 1	1 day?	10/2/19 8:00 AM	10/2/19 5:00 PM	20		
24		Melakukan Pengujian sesuai STP	1 day?	10/2/19 8:00 AM	10/2/19 5:00 PM		Henry Kristiano	
25		Membuat STR (Software Test ...	1 day?	10/2/19 8:00 AM	10/2/19 5:00 PM		Henry Kristiano	
26		Sprint 2 (Pendaftaran perusa...	12 days?	10/3/19 8:00 AM	10/18/19 5:00 PM			
27		analisis kebutuhan sprint 2	2 days?	10/3/19 8:00 AM	10/4/19 5:00 PM			
28		Pembuatan user story	1 day?	10/3/19 8:00 AM	10/3/19 5:00 PM		Mashudah Sabilaturrizqi	
29		Menganalisis kebutuhan penda...	1 day?	10/4/19 8:00 AM	10/4/19 5:00 PM		Mashudah Sabilaturrizqi	
30		Desain sistem sprint 2	4 days?	10/7/19 8:00 AM	10/10/19 5:00 PM	27		
31		Pembuatan Use Case	1 day?	10/7/19 8:00 AM	10/7/19 5:00 PM		Aga Garivaldi	
32		Desain UML pendaftaran peru...	2 days?	10/8/19 8:00 AM	10/9/19 5:00 PM		Aga Garivaldi	
33		Membuat ERD	1 day?	10/10/19 8:00 AM	10/10/19 5:00 PM	31;32	Aga Garivaldi	
34		Coding Sprint 2	5 days?	10/11/19 8:00 AM	10/17/19 5:00 PM	30		





10 Nov 19							17 Nov 19							24 Nov 19							1 Dec 19							8 Dec 19							15 Dec 19							22 Dec 19						
S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W									

CABE - page3

		Name	Duration	Start	Finish	Predecessors	Resource Names	1 S
35		Coding Sprint 2	5 days?	10/11/19 8:00 AM	10/17/19 5:00 PM	31		
36		Membuat front end Pengajuan...	1 day?	10/11/19 8:00 AM	10/11/19 5:00 PM		Moch Alfian Ferdiansyah	
37		Membuat back end Pengajuan ...	4 days?	10/14/19 8:00 AM	10/17/19 5:00 PM		Moch Alfian Ferdiansyah	
38		Testing Sprint 2	1 day?	10/18/19 8:00 AM	10/18/19 5:00 PM	35		
39		Melakukan Pengujian sesuai STP	1 day?	10/18/19 8:00 AM	10/18/19 5:00 PM		Henry Kristiano	
40		Membuat STR (Software Test ...	1 day?	10/18/19 8:00 AM	10/18/19 5:00 PM		Henry Kristiano	
41		Sprint 3 (membuat beasiswa, ...	13 days?	10/21/19 8:00 AM	11/6/19 5:00 PM			
42		analisis kebutuhan sprint 3	2 days?	10/21/19 8:00 AM	10/22/19 5:00 PM			
43		Pembuatan user story	1 day?	10/21/19 8:00 AM	10/21/19 5:00 PM		Mashudah Sabilaturrizqi	
44		Menganalisis membuat beasis...	1 day?	10/22/19 8:00 AM	10/22/19 5:00 PM		Mashudah Sabilaturrizqi	
45		Desain sistem sprint 3	4 days?	10/23/19 8:00 AM	10/28/19 5:00 PM			
46		Pembuatan Use Case	1 day?	10/23/19 8:00 AM	10/23/19 5:00 PM		Aga Garivaldi	
47		Desain UML rangking mahasis...	2 days?	10/24/19 8:00 AM	10/25/19 5:00 PM		Aga Garivaldi	
48		Membuat ERD	1 day?	10/28/19 8:00 AM	10/28/19 5:00 PM	46;47	Aga Garivaldi	
49		Coding sprint 3	6 days?	10/29/19 8:00 AM	11/5/19 5:00 PM	45		
50		membuat front end mengelola ...	1 day?	10/29/19 8:00 AM	10/29/19 5:00 PM		Moch Alfian Ferdiansyah	
51		membuat back end mengelola ...	5 days?	10/30/19 8:00 AM	11/5/19 5:00 PM		Moch Alfian Ferdiansyah	
52		Testing Sprint 3	1 day?	11/6/19 8:00 AM	11/6/19 5:00 PM	49		
53		Melakukan Pengujian sesuai STR	1 day?	11/6/19 8:00 AM	11/6/19 5:00 PM		Henry Kristiano	
54		Membuat STR (Software Test ...	1 day?	11/6/19 8:00 AM	11/6/19 5:00 PM		Henry Kristiano	
55		Sprint 4 Rangking beasiswa	11 days?	11/7/19 8:00 AM	11/21/19 5:00 PM			
56		analisis kebutuhan sprint 4	2 days?	11/7/19 8:00 AM	11/8/19 5:00 PM			
57		Pembuatan User story	1 day?	11/7/19 8:00 AM	11/7/19 5:00 PM		Mashudah Sabilaturrizqi	
58		Menganalisis Rangking beasiswa	1 day?	11/8/19 8:00 AM	11/8/19 5:00 PM		Mashudah Sabilaturrizqi	
59		Desain sistem sprint 4	4 days?	11/11/19 8:00 AM	11/14/19 5:00 PM	56		
60		Pembuatan Use Case	1 day?	11/11/19 8:00 AM	11/11/19 5:00 PM		Aga Garivaldi	
61		Desain UML Mengelola daftar k...	2 days?	11/12/19 8:00 AM	11/13/19 5:00 PM		Aga Garivaldi	
62		Membuat ERD	1 day?	11/14/19 8:00 AM	11/14/19 5:00 PM	60;61	Aga Garivaldi	
63		Coding sprint 4	4 days?	11/15/19 8:00 AM	11/20/19 5:00 PM	59		
64		Membuat front end Mengelola ...	1 day?	11/15/19 8:00 AM	11/15/19 5:00 PM		Moch Alfian Ferdiansyah	
65		Membuat back end Mengelola ...	3 days?	11/18/19 8:00 AM	11/20/19 5:00 PM		Moch Alfian Ferdiansyah	
66		Testing sprint 4	1 day?	11/21/19 8:00 AM	11/21/19 5:00 PM	63		
67		Melakukan Pengujian sesuai STR	1 day?	11/21/19 8:00 AM	11/21/19 5:00 PM		Henry Kristiano	
68		Membuat STR (Software Test ...	1 day?	11/21/19 8:00 AM	11/21/19 5:00 PM		Henry Kristiano	



		Name	Duration	Start	Finish	Predecessors	Resource Names
69	 	Evaluasi dan Finishing	2 days?	11/22/19 8:00 AM	11/25/19 5:00 PM	68	Arizha Izzul Ilmi Nisa;Mashu...

CABE - page7

10 Nov 19							17 Nov 19							24 Nov 19							1 Dec 19							8 Dec 19							15 Dec 19							22 Dec 19																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M

SYSTEM REQUEST

System Request – CABA (Cari Beasiswa) UNEJ

Project Sponsor :

-

Business Need :

Project ini dibuat dengan tujuan untuk :

1. Memudahkan mahasiswa untuk menemukan beasiswa sesuai kriteria yang mereka miliki
2. Membantu para perusahaan pemberi beasiswa untuk memperoleh mahasiswa sesuai dengan kriteria yang mereka inginkan

Business Requirements :

Fitur utama yang ada pada system ini adalah :

1. Mahasiswa
 - a. Mengelola data diri mahasiswa
 - b. Mengelola form persyaratan beasiswa
 - c. Mengelola berkas beasiswa
 - d. Melihat kriteria beasiswa yang diajukan oleh perusahaan
2. Operator
 - a. Memverifikasi data perusahaan yang mendaftar pada sistem
 - b. Memverifikasi data beasiswa yang diajukan oleh perusahaan
3. Perusahaan
 - a. Mengelola data diri perusahaan
 - b. Mengelola persyaratan beasiswa sesuai kriteria
 - c. Melihat berkas beasiswa
 - d. Melihat hasil ranking penilaian mahasiswa

Business Value :

Keuntungan Intangible :

- Meningkatkan kualitas penerima beasiswa
- Meningkatkan efisiensi dalam mencari beasiswa

- Meningkatkan kompetisi antar penerima beasiswa

Keuntungan Tangible :

- Meningkatkan jumlah mahasiswa yang dapat menerima beasiswa sebesar 30%
- Meningkatkan keakuratan informasi beasiswa dan informasi penerima beasiswa sebesar 35%

Special Issues Or Constraints

- Sistem Cari Beasiswa UNEJ ini berbasis web
- Sistem dapat diakses 24 jam
- Daftar beasiswa yang dapat diikuti berdasarkan kriteria mahasiswa yang dimasukkan

SRS

BAB I Pendahuluan

CABE (Cari Beasiswa) UNEJ merupakan sebuah sistem informasi berbasis website yang akan menyediakan beasiswa sesuai dengan kriteria dan klasifikasi yang mereka miliki. Sistem ini diharapkan dapat memudahkan mahasiswa untuk mendapatkan beasiswa dan memudahkan perusahaan ataupun instansi untuk bekerja sama, memberikan saran mengenai pengambilan keputusan terkait beasiswa mahasiswa dan mendapatkan mahasiswa sesuai dengan kategori yang mereka inginkan.

1.1 Tujuan

Tujuan pengembangan CABE (Cari Beasiswa) ini adalah :

- Memudahkan mahasiswa untuk menemukan beasiswa sesuai kriteria yang mereka miliki
- Membantu para perusahaan pemberi beasiswa untuk memperoleh mahasiswa yang sesuai dengan kriteria mereka

1.2 Manfaat

Manfaat pengembangan CABE (Cari Beasiswa) ini adalah :

- Mempermudah mahasiswa mencari beasiswa yang sesuai dengan kriteria mereka
- Meningkatkan kualitas penerima beasiswa
- Meningkatkan efisiensi dalam mencari beasiswa
- Meningkatkan kompetisi antar penerima beasiswa

BAB II Deskripsi Umum Sistem

2.1 Perspektif

Dalam membantu mahasiswa melakukan pencarian dan pendaftaran beasiswa yang sesuai dibuatlah sistem informasi untuk memberikan informasi informasi dan kriteria sesuai dengan keinginan perusahaan. Untuk perusahaan, sistem ini akan memberikan informasi data mahasiswa yang sesuai dengan kriteria beasiswa yang dikeluarkan oleh perusahaan terkait.

2.2 Karakteristik Pengguna

Karakteristik pengguna dari sistem ini adalah mahasiswa yang membutuhkan beasiswa dan perusahaan yang ingin mendapatkan mahasiswa sesuai dengan kriteria yang mereka tetapkan.

2.3 Batasan Sistem

- Sistem Cari Beasiswa UNEJ ini berbasis web
- Sistem dapat diakses 24 jam
- Daftar beasiswa yang dapat diikuti berdasarkan kriteria mahasiswa yang dimasukkan
- Sistem memiliki kebutuhan khusus yaitu maintenance/pemeliharaan dan backup data sekali setiap bulan pada pukul 24.00 – 01.00 (dipilih jam sekian karena jumlah traffic yang sedikit)

2.4 Metodologi Pengembangan Sistem

Model pengembangan (SDLC) menggunakan Agile Scrum karena SDLC Agile Scrum merupakan model yang menerima adanya perubahan-perubahan dalam proses pengembangannya, sehingga bersifat fleksibel atau dapat berubah sewaktu-waktu. Selain itu, pemilihan metode ini sesuai untuk tim kerja yang berjumlah sedikit dengan waktu pengerjaan yang singkat dan adanya pengujian dan adanya daily meeting memudahkan tim dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi selama proses pengembangan sistem. Tim kerja terdiri atas 3 peran yaitu Scrum master, Product Owner, dan Development Team (DT).

1. *Scrum Master*, merupakan seseorang yang mengarahkan dan membimbing development team dan product owner untuk mengikuti prosedur yang telah disepakati

agar pengembangan sistem dapat berjalan lancar sebagai mana mestinya hingga meraih sukses.

2. *Product Owner*, merupakan seseorang yang berperan untuk mewakili pengguna dan memandu tim dalam pengembangan sistem. Adapun tanggung jawab yang dimiliki yaitu menyampaikan visi tentang apa yang ingin dibuat dan menyampaikan visi tersebut kepada tim.
3. *Development Team*, merupakan grup pengembang kecil yang terdiri atas 3-9 orang yang bertugas dalam perancangan sistem, pengembangan, pengujian, dan semua hal yang relevan dengan proyek.

Struktur Tim

Nama	NIM	Posisi	Kontak
Arizha Izzul Ilmi	172410101066	Scrum Master	082336039599
Mashudah S	172410101063	Product Owner	085604157576
Aga Garivaldi	172410101131	(DT) Designer	085335437298
Moch. Alfian K	172410101072	(DT) Programmer	0895366792637
Henry Kristiano	172410101099	(DT) Programmer	082140684038

Tahapan-tahapan pengembangan sistem antara lain :

1. Analisis

Pada tahapan ini dilakukan analisa kebutuhan-kebutuhan pengguna mulai dari target pengguna hingga isi sistem

a. Target Pengguna

Sistem ini ditunjukan untuk petani agar optimal dalam pengelolaan lahan pertaniannya mulai dari pemilihan jenis tanaman yang cocok ditanam pada cuaca tertentu, waktu yang tepat untuk pengairan, dan dapat menjual hasil pertaniannya kepada mitra yang membutuhkan. Sistem ini juga membantu mitra dalam memenuhi kebutuhan hasil pertanian yang dibutuhkan oleh mitra melalui penjualan hasil pertanian oeh petani.

b. Pengumpulan Informasi

Pengumpulan informasi dilakukan dengan cara wawancara kepada pihak petani langsung dan menganalisa informasi-informasi melalui berita-berita dan keadaan

pertanian di Indonesia saat ini dimana telah terjadi pergeseran musim yang sangat berpengaruh dalam bidang pertanian.

2. Perancangan

Membuat perancangan sistem berbasis website.

3. Implementasi

Melakukan proses implementasi sistem dari perancangan yang telah disusun menjadi suatu sistem.

4. Pengujian

Melakukan pengujian terhadap sistem yang telah diimplementasikan untuk mengetahui kekurangan dari sistem tersebut.

5. Evaluasi

Melakukan evaluasi terhadap sistem yang telah diimplementasikan berdasarkan atas hasil pengujian.

BAB III Spesifikasi Kebutuhan Sistem

3.1 Kebutuhan Fungsional

Pengguna CABA (Cari Beasiswa) yaitu mahasiswa, admin, dan perusahaan/instansi yang memiliki kebutuhan fungsional sebagai berikut :

Pengguna	Kebutuhan
Mahasiswa	<ol style="list-style-type: none">1. Memasukkan data persyaratan mahasiswa2. Melihat dashboard beasiswa3. Memasukkan data pendaftaran beasiswa4. Melihat hasil beasiswa
Perusahaan	<ol style="list-style-type: none">1. Melihat menu halaman awal2. Melihat data hasil beasiswa3. Memasukkan kategori beasiswa4. Memasukkan daftar kerja sama
Admin	<ol style="list-style-type: none">1. Melihat halaman utama2. Memberi persetujuan kerja sama3. Melihat hasil penerimaan beasiswa

3.2 Kebutuhan Antar Muka Eksternal

3.2.1 Kebutuhan Data

Kebutuhan data yaitu data-data yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem. Data-data ini mencakup semua data yang dibutuhkan oleh sistem dalam prosesnya. Data-data ini dapat berupa inputan serta outputan yang dihasilkan oleh sistem. Data yang dibutuhkan antara lain :

- a. Data pendaftar : Data Mahasiswa
- b. Data beasiswa : Data berkas beasiswa

3.2.2 Kebutuhan Antar Muka Pemakai

CABA (Cari Beasiswa) menggunakan antar muka berbasis website

3.2.3 Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat yang dibutuhkan untuk mengakses sistem ini yaitu :

- a. PC atau Laptop
- b. Keyboard dan mouse untuk memudahkan user

3.2.4 Antar Muka Perangkat Keras

CABA (Cari Beasiswa) adalah sistem yang akan diprogram menggunakan framework Laravel

PROJECT CHARTER

1. Judul Project

CABE (Cari Beasiswa) UNEJ

2. Jangka Waktu

Tanggal Mulai : 10 September 2019

Tanggal Akhir : 27 November 2019

3. Scrum Master

Nama : Arizha Izzul Ilmi Nisa

Kontak : 082336039599

Email : arizhajuli@gmail.com

4. Tujuan Project

Tujuan pembuatan sistem Cari Beasiswa ini yaitu :

- Memudahkan mahasiswa untuk menemukan beasiswa sesuai kriteria yang mereka miliki
- Membantu para perusahaan pemberi beasiswa untuk memperoleh mahasiswa yang berkualitas

5. Pendekatan

- Melakukan penelitian terhadap tema permasalahan yang telah diberikan
- Melakukan analisis dan pencarian informasi untuk kebutuhan sistem melalui jurnal terkait
- Membuat desain UI dan sistem sesuai dengan requirement yang ada
- Mengimplementasikan desain kedalam kode pemrograman java berbasis website
- Melakukan pengujian terhadap hasil implementasi dan membuat laporan hasil uji.
- Pengembangan software dilakukan menggunakan SDLC Scrum

6. Batasan Project

Sistem ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan dan informasi yang telah didapat dari berbagai sumber serta sistem ini berbasis website.

Batasan yang dimiliki oleh sistem :

- Pengguna hanya dapat menggunakan fitur-fitur yang telah disediakan

Sistem ini menerima input berupa

- Username
- Kategori pendaftaran beasiswa
- Pengelolaan kategori yang dipilih oleh perusahaan

Berdasarkan input tersebut, aplikasi hanya dapat menghasilkan output berupa :

- Hasil pencarian beasiswa sesuai kategori pendaftaran
- Hasil ranking mahasiswa sesuai kategori yang dipilih oleh perusahaan

7. Pembagian Jobdesk

Struktur Tim

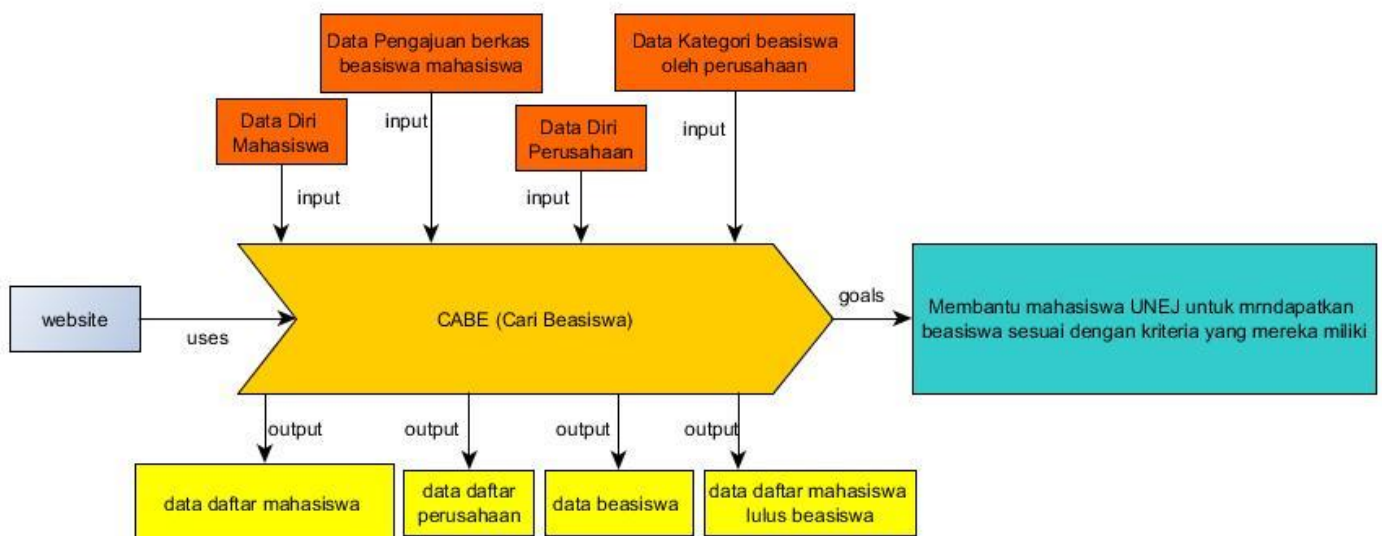
Nama	Peran	Posisi	Kontak
Arizha Izzul Ilmi	Project Manager	Scrum Master	082336039599
Mashudah S	Anggota Tim	Product Owner	085604157576
Aga Garivaldi	Anggota Tim	Designer	085335437298
Moch. Alfian K	Anggota Tim	Programmer	0895366792637
Henry Kristiano	Anggota Tim	Tester	082140684038

Tanggung jawab tim

Scrum Master	<ul style="list-style-type: none">• Mengatur kinerja sebuah tim• Mengawasi kinerja anggota• Memegang kendali rancangan sistem• Mengadakan pertemuan rutin dengan anggota• Bertanggung jawab atas perancangan sistem• Menyetujui ide yang berhubungan dengan pengembangan sistem
Product Owner	<ul style="list-style-type: none">• Melakukan analisis dan perincian mengenai kebutuhan sistem• Menentukan SDLC dan metode yang sesuai• Mengidentifikasi apabila terdapat perubahan sistem

Designer	<ul style="list-style-type: none"> • Mendesain rancangan sistem (skenario, activity, sequence, class diagram) • Membuat tampilan UI • Melakukan koordinasi dengan analis tentang kebutuhan sistem
Programer	<ul style="list-style-type: none"> • Mengimplementasi desain sistem kedalam kode pemrograman • Memegang penuh kendali program • Koordinasi dengan desainer tentang penggunaan platform dan framework yang dipakai
Tester	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan tahap testing pada seluruh tahap • Mengidentifikasi terjadinya error • Mampu mengidentifikasi bug dalam sistem apabila ada kesalahan

BUSSINESS PROCESS



SPRINT 1

USER STORY

SPRINT 1 : Registrasi Mahasiswa, Profil Mahasiswa, Dashboard Mahasiswa, Cari Beasiswa, Daftar Beasiswa

User Story	Story Point
<p>Sebagai mahasiswa</p> <p>Saya ingin mendaftarkan diri saya pada sistem Cari Beasiswa (CABE) Unej</p> <p>Maka mahasiswa melakukan registrasi pada sistem dengan memasukkan data diri yang telah ditentukan</p>	<p>Title : Registrasi Mahasiswa</p> <p>Actor : mahasiswa</p> <p>Skenario :</p> <ul style="list-style-type: none">• Mahasiswa memasukkan data personalia• Mahasiswa memasukkan data pendidikan• Mahasiswa memasukkan data privasi• Mahasiswa melakukan konfirmasi

User Story	Story Point
<p>Sebagai mahasiswa</p> <p>Saya ingin melihat data diri saya pada sistem ini serta merubah data diri jika ada kesalahan</p> <p>Maka proses menampilkan data diri mahasiswa sesuai dengan apa yang telah diinputkan ke sistem dan apabila terdapat kesalahan dapat dirubah pada menu Profil</p>	<p>Title : Profil Mahasiswa</p> <p>Actor : mahasiswa</p> <p>Skenario :</p> <ul style="list-style-type: none">• Mahasiswa dapat melihat profil mereka• Mahasiswa dapat mengubah profil mereka

User Story	Story Point
<p>Sebagai mahasiswa</p> <p>Saya ingin melihat halaman utama sistem serta melihat fitur apa saja yang terdapat pada halaman utama sistem</p>	<p>Title : Dashboard Mahasiswa</p> <p>Actor : mahasiswa</p> <p>Skenario :</p> <ul style="list-style-type: none">• Mahasiswa melihat halaman utama sistem

Maka proses menampilkan halaman utama sistem akan dilakukan setelah mahasiswa melakukan login, setelah itu mahasiswa juga dapat melihat fitur apa saja yang terdapat pada halaman utama sistem	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa dapat melihat identitasnya pada fitur “Profil Saya” • Mahasiswa dapat mencari beasiswa
--	---

User Story	Story Point
<p>Sebagai mahasiswa</p> <p>Saya ingin mencari beasiswa yang dapat saya daftar sesuai dengan kriteria yang saya punya</p> <p>Maka proses menampilkan daftar beasiswa yang dapat didaftar pada menu “Cari Beasiswa” akan sesuai dengan kriteria / data diri yang sudah diinputkan mahasiswa, setelah itu mahasiswa juga dapat melihat rincian beasiswa</p>	<p>Title : Cari Beasiswa</p> <p>Actor : mahasiswa</p> <p>Skenario :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa melihat daftar beasiswa yang bisa didaftar • Mahasiswa melihat pendaftar yang sudah daftar pada masing-masing beasiswa • Mahasiswa dapat melihat rincian suatu beasiswa dengan klik “View More”

User Story	Story Point
<p>Sebagai mahasiswa</p> <p>Saya ingin mendaftarkan diri saya pada suatu beasiswa yang terdapat pada sistem serta ingin merubah ke beasiswa lain apabila saya merasa ada yang lebih cocok</p> <p>Maka proses pendaftaran pada beasiswa dapat dilakukan apabila mahasiswa klik “Daftar Beasiswa” pada satu beasiswa. Selain itu jika mahasiswa ingin pindah daftar ke beasiswa lain, maka mahasiswa harus membatalkan pengajuan beasiswa terlebih dahulu kepada beasiswa yang sudah didaftar sebelumnya</p>	<p>Title : Daftar Beasiswa</p> <p>Actor : mahasiswa</p> <p>Skenario :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mendaftarkan diri pada satu beasiswa • Mahasiswa mengunggah bukti ipk, gaji ortu, prestasi, dan organisasi • Mahasiswa dapat membatalkan pengajuan beasiswa • Mahasiswa melihat total point serta rinciannya yang telah dimasukkan perusahaan

Analisa Kebutuhan Sistem

SPRINT 1 : Registrasi Mahasiswa, Profil Mahasiswa, Dashboard Mahasiswa, Cari Beasiswa, Daftar Beasiswa

1. Analisis Kebutuhan Fungsional

1.1 Analisis memulai sistem

Prosedur memulai sistem :

1. Pada halaman awal registrasi mahasiswa ditampilkan formulir data diri
 - Jika mahasiswa/i sudah mengisi data personalia dan klik “next”, maka akan ditampilkan formulir data pendidikan.
 - Jika mahasiswa/i sudah mengisi data pendidikan dan klik “next”, maka akan ditampilkan data privasi,
 - Jika sudah mengisi data privasi dan klik “next”, maka akan ditampilkan data konfirmasi
 - Jika sudah mencentang pada data konfirmasi dan klik “click here”, maka akan ditampilkan landing page
2. Setelah melakukan login dengan e-mail dan password, akan ditampilkan halaman Dashboard Mahasiswa.
 - Jika klik “Profil Saya”, maka akan ditampilkan data mahasiswa dimana di dalamnya terdapat Pengaturan dan Privasi dimana data pada mahasiswa tersebut bisa dirubah / diperbaiki
 - Jika klik “Submit”, maka data pada profil mahasiswa akan disimpan
3. Setelah melakukan login dengan e-mail dan password, akan ditampilkan halaman Dashboard beasiswa.
 - Jika klik “Cari Beasiswa”, maka akan ditampilkan daftar beasiswa yang dapat didaftarkan oleh mahasiswa
 - Setelah klik “View more” pada salah satu beasiswa, maka akan ditampilkan rincian dari beasiswa
 - Setelah klik “Daftar Beasiswa”, maka akan ditampilkan halaman unggah bukti/dokumen IPK, Gaji Orangtua, Keaktifan Organisasi, dan Sertifikat Prestasi mahasiswa

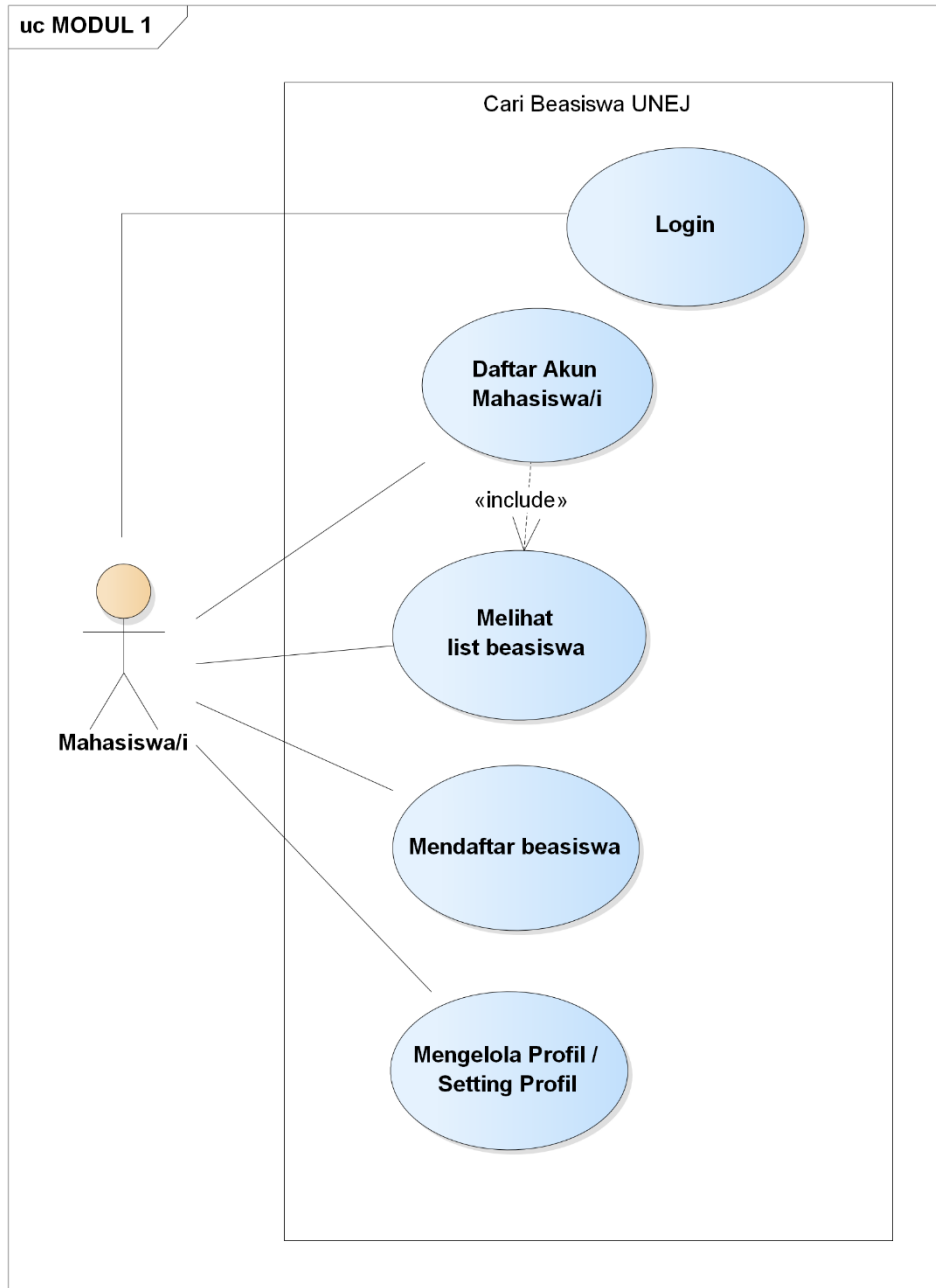
1.2 Analisis Business Rule

Aturan memulai sistem :

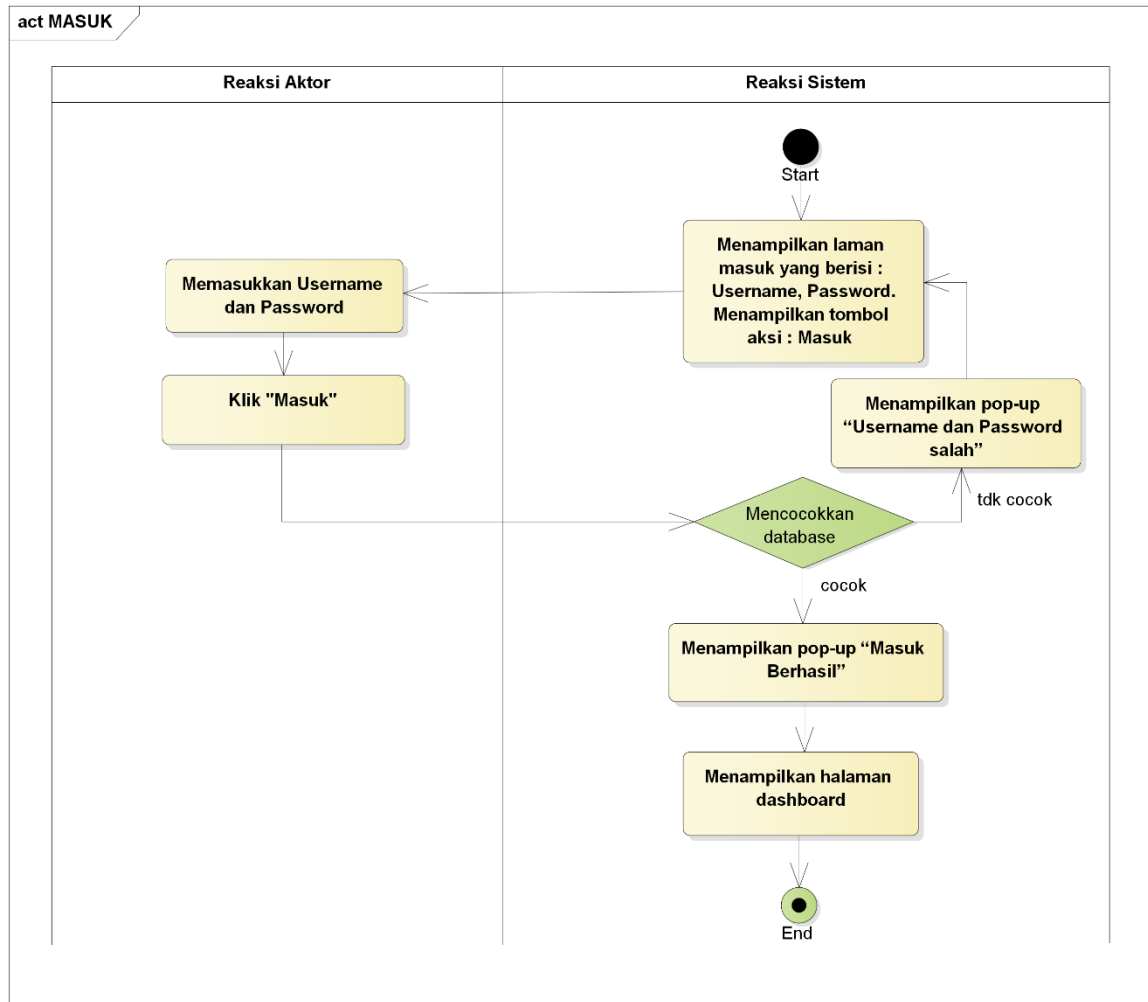
1. Data yang dicantumkan saat registrasi harus benar / sesuai, khususnya pada nim dan prodi , jika data yang dimasukkan tidak sesuai maka akan menampilkan pesan error
 2. E-mail dan password yang dimasukkan pada saat login harus sesuai dengan yang diinputkan saat registrasi
 3. Satu akun hanya diperbolehkan satu kali input beasiswa per satu waktu
 4. Mahasiswa tidak dapat mendaftar pada beasiswa yang telah melewati batas akhir
2. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional
- 2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak
1. Sistem yang dibuat berbasis website
 2. Penggunaan database
 3. Implementasi coding menggunakan Laravel dengan bahasa pemrograman PHP
 4. Pembuatan WBS dan Gantt chart menggunakan tool Project Libre
 5. Pembuatan desain UI menggunakan Adobe XD
 6. Pembuatan desain UML menggunakan Enterprise Architect
- 2.2 Analisa Kebutuhan Perangkat Keras
1. Menggunakan laptop yang tersambung dengan koneksi internet
 2. Menggunakan laptop dengan spesifikasi minimal : intel pentium, Nvidia GEOFORCE 550M, Penyimpanan 100MB, RAM 2GB.

USECASE

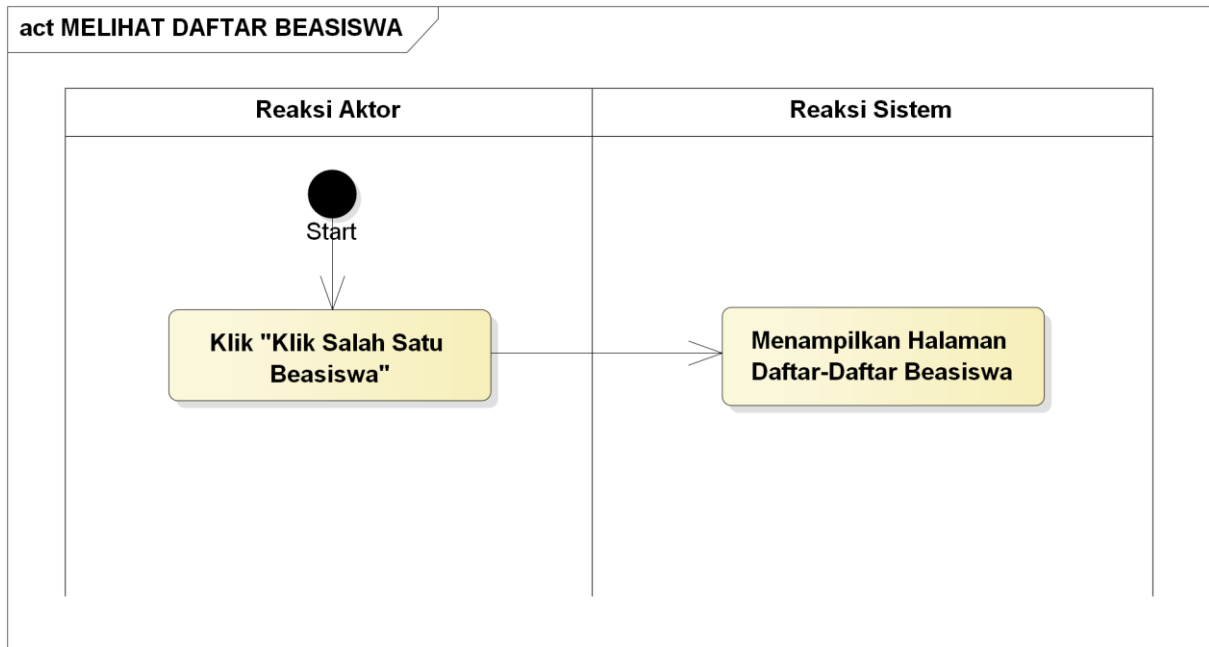
uc MODUL 1

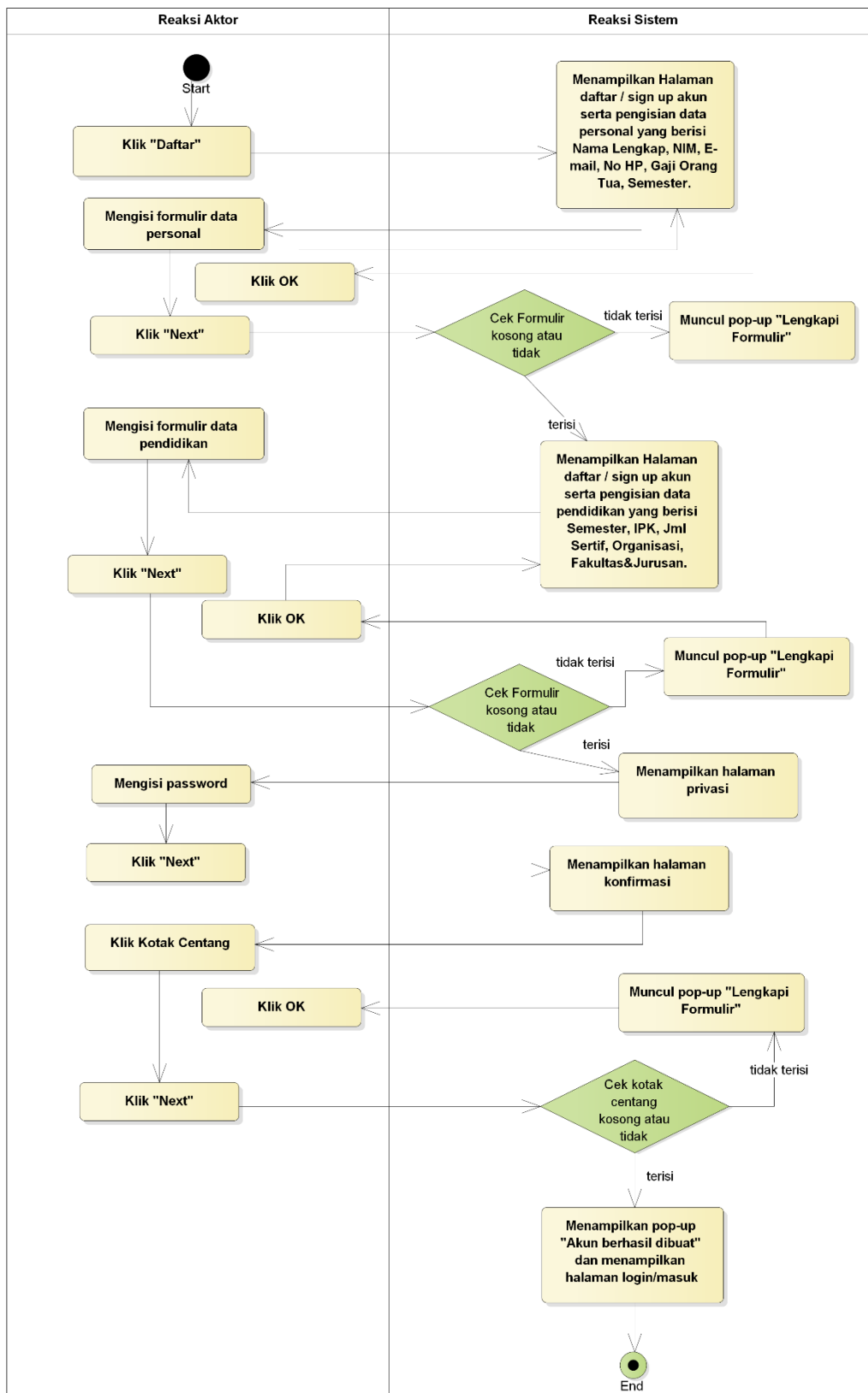


ACTIVITY DIAGRAM

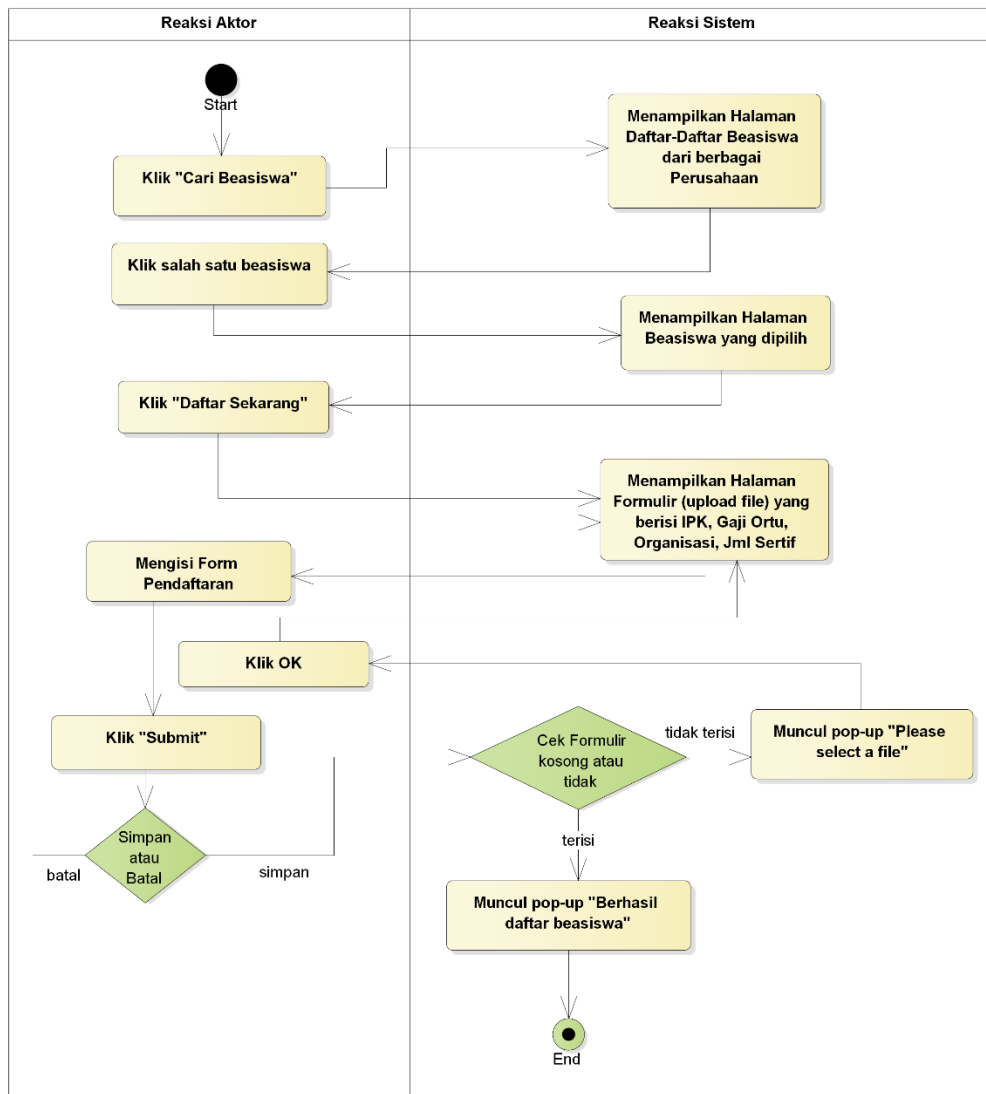


act MELIHAT DAFTAR BEASISWA

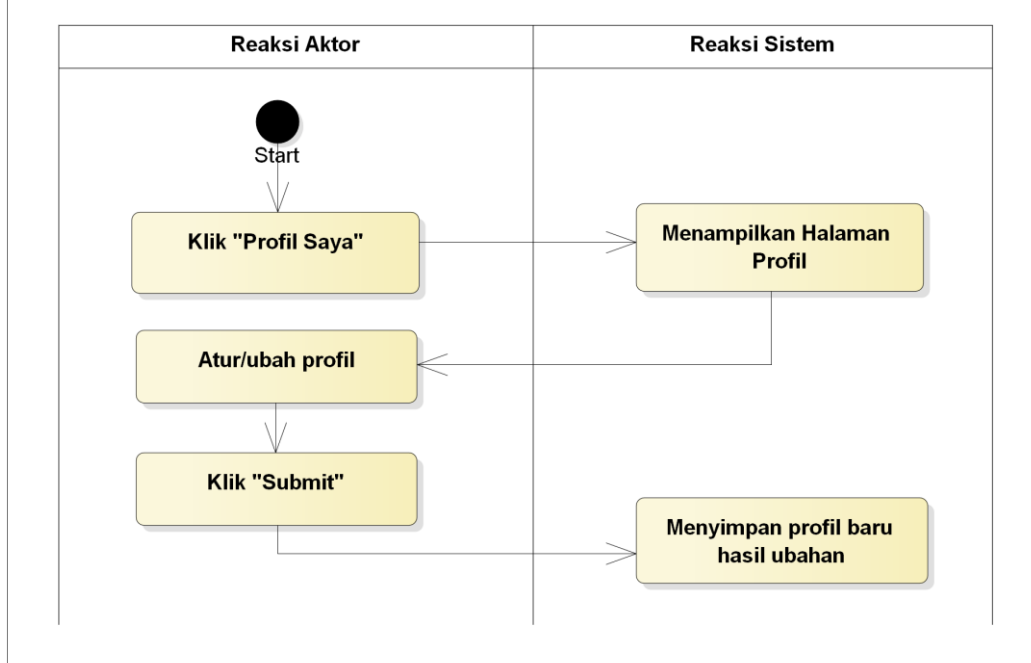




act MENDAFTAR BEASISWA



act SETTING PROFIL



SKENARIO

MAHASISWA

A. MASUK

No Usecase	
Nama Usecase	Masuk
Aktor	Mahasiswa/I
Deskripsi Singkat	Aktor memasukkan username dan password
Prekondisi	Laman masuk
Prakondisi	Laman dashboard
Flow Events	
Normal Flow :	
MASUK	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	1. Menampilkan laman masuk yang berisi : <ul style="list-style-type: none">- Username (varchar (15))- Password (varchar (15)) Menampilkan tombol aksi : <ul style="list-style-type: none">- Login
2. Memasukkan : <ul style="list-style-type: none">- Username- Password	
3. Klik Masuk	
	4. Mengambil data user yang cocok dengan masukan username dan password

	5. Melakukan pengecekan level akun berdasarkan username
	6. Menampilkan laman dashboard
Alternative Flow :	
USERNAME ATAU PASSWORD SALAH	
1. Klik Masuk	
	2. Menampilkan pop-up “Username dan Password salah”
Alternative Flow :	
USERNAME ATAU PASSWORD KOSONG	
1. Klik Masuk	
	2. Menampilkan pop-up “Username dan password kosong”

B. DAFTAR AKUN

No Usecase	
Nama Usecase	Daftar Akun
Aktor	Mahasiswa/i
Deskripsi Singkat	Aktor memasukkan data-data persyaratan beasiswa/daftar akun
Prekondisi	Laman beranda CABA UNEJ
Prakondisi	Laman daftar/sign up akun
Flow Events	
Normal Flow :	
Daftar Akun	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem

1. Klik “Daftar”	
	<p>2. Menampilkan Halaman daftar / sign up akun serta pengisian data personal yang berisi :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Nama Lengkap (varchar (200)) -NIM (int (11)) -E-mail (varchar (200)) -No HP (varchar (200)) -Gaji Orang Tua ((11)) -Semester (varchar (200))
3. Mengisi formulir data personal	
4. Klik “Next”	
	<p>5. Menampilkan halaman pengisian formulir data pendidikan yang berisi :</p> <ul style="list-style-type: none"> -IPK (int (11)) -Jumlah Sertifikat (int (11)) -Organisasi (varchar (255)) -Fakultas dan Jurusan (bigint (20))
6. Mengisi formulir data pendidikan	
7. Klik “Next”	
	8. Menampilkan halaman privasi
9. Mengisi password	
10. Klik “Next”	
	11. Menampilkan halaman konfirmasi
12. Klik kotak centang	
13. Klik “Next”	

	14. Menampilkan pop-up “Akun berhasil dibuat” dan menampilkan halaman login/masuk
Alternative Flow : FORMULIR KOSONG	
1. Klik Simpan	
	2. Muncul pop-up “Lengkapi Formulir”
Alternative Flow : PASSWORD TIDAK SAMA	
1. Mengisi konfirmasi password	
	2. Muncul pop-up “Password anda tidak cocok”

C. MELIHAT DAFTAR BEASISWA

No Usecase	
Nama Usecase	Melihat Daftar Beasiswa
Aktor	Mahasiswa/i
Deskripsi Singkat	Aktor melihat daftar beasiswa yang telah sesuai dengan persyaratan yang mereka masukkan
Prekondisi	Laman dashboard aktor
Prakondisi	Laman beasiswa
Flow Events	
Normal Flow : Melihat Daftar Beasiswa	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem

	1. Menampilkan halaman beasiswa
2. Klik salah satu beasiswa	
	3. Menampilkan Halaman Beasiswa yang dipilih
Alternative Flow : -	

D. MENDAFTAR BEASISWA

No Usecase	
Nama Usecase	Mendaftar Beasiswa
Aktor	Mahasiswa/i
Deskripsi Singkat	Aktor memilih beasiswa dan mendaftarkan beasiswa
Prekondisi	Laman dashboard
Prakondisi	Laman beasiswa
Flow Events	
Normal Flow :	
Mendaftar Beasiswa	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Klik “Cari Beasiswa”	
	2. Menampilkan Halaman Daftar-Daftar Beasiswa dari berbagai Perusahaan
3. Klik salah satu beasiswa	
	4. Menampilkan halaman beasiswa yang dipilih
5. Klik “Daftar Sekarang”	

	6. Menampilkan Halaman Formulir(upload file) yang berisi : - Bukti IPK (varchar (255)) - Bukti Gaji Ortu (varchar (255)) - Organisasi (varchar (255)) - Jumlah sertifikat (varchar (255))
7. Mengisi Form	
8. Klik “Submit”	
	9. Muncul pop-up “Berhasil daftar Beasiswa”
Alternative Flow : FORMULIR KOSONG	
3. Klik Submit	
	4. Muncul pop-up “Please select a file”
Alternative Flow : KLIK TOMBOL AKSI BATAL	
1. Klik cancel	
	2. Menutup modal
Alternative Flow : TIDAK BISA DAFTAR 2 BEASISWA SEKALIGUS	
3. Klik “Daftar Beasiswa” pada laman beasiswa lain	
	4. Menampilkan pop-up “Dear xxx, Anda telah mendaftarkan diri Anda ke xxx”
Alternative Flow :	

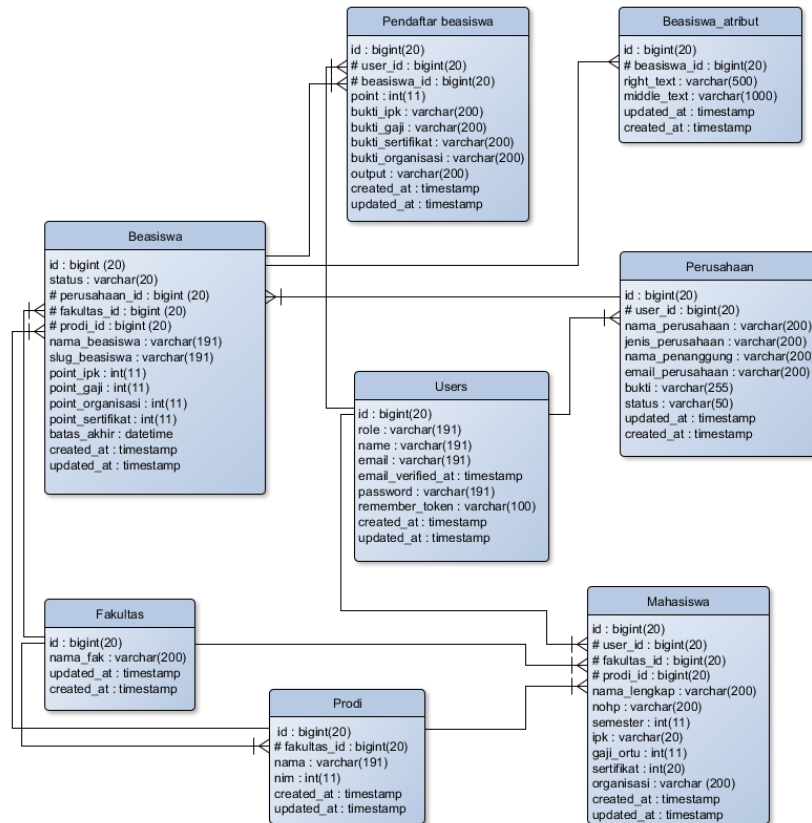
BATALKAN BEASISWA	
1. Klik “Batalkan Beasiswa”	
	2. Menampilkan pop-up “Dear xxx, Apakah Anda ingin membatalkan pendaftaran beasiswa xxx?”
3. Klik “Batalkan Pengajuan”	
	4. Menampilkan pop-up “Berhasil membatalkan pengajuan beasiswa”
Alternative Flow :	
BEASISWA MELEBIHI BATAS WAKTU	
1. Klik “Daftar Beasiswa”	
	2. Muncul pop-up “Dear xxx, Beasiswa ini telah melewati batas akhir, silahkan pilih kembali beasiswa yang ingin Anda cari dengan waktu yang masih belum melewati batas akhir.”
3. Klik “Close”	

E. SETTING PROFIL

No Usecase	
Nama Usecase	Setting profil
Aktor	Mahasiswa/i
Deskripsi Singkat	Aktor mengatur profilnya
Prekondisi	Laman dashboard
Prakondisi	Laman profil
Flow Events	
Normal Flow :	

Setting Profil	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Klik “Profil Saya”	
	2. Menampilkan Halaman Profil
3. Atur/ubah profil	
4. Klik “Submit”	
	5. Menyimpan profil baru hasil ubahan
Alternative Flow : KLIK TOMBOL AKSI RESET	
1. Klik “Reset”	
	2. Mengosongkan formulir

ERD



SOFTWARE TESTING PLAN

Sprint 1

1. Test Plan Identifier

Objek yang akan diuji merupakan bagian dari sebuah sistem berbasis web yang bertujuan untuk memudahkan para mahasiswa dalam mencari beasiswa yang tersedia di Universitas Jember. Pada Sprint 1 ini terdapat beberapa bagian yang akan dilakukan pengujian yaitu Login, Memasukkan Data Persyaratan Beasiswa, Melihat Daftar Beasiswa, Mendaftar Beasiswa dan Setting Profile.

Terdapat beberapa hal yang berkaitan dengan proses pengujian, yaitu :

1.1. Tanggal pembuatan Software Testing Plan (STP) : 10 Oktober 2019

1.2. Penanggung jawab pengujian : Henry Kristiano W.

2. Introduction

Dokumen Test Plan ini menjelaskan tentang bagaimana halaman Login, Memasukkan Data Persyaratan Beasiswa, Melihat Daftar Beasiswa, Mendaftar Beasiswa, Setting Profile. Pada pengujian ini dilakukan menggunakan Teknik Black Box, yaitu mencoba fitur fitur dari tampilan luar apakah berfungsi dengan baik tanpa melihat source code atau codingan di dalam sistem dan memastikan apakah antara fitur dengan system sudah sesuai dengan tujuan pada sprint 1.

- Tujuan

Dokumen Test Plan ini dibuat untuk mendukung proses :

2..1. Mengidentifikasi komponen sistem yang harus diuji.

2..2. Membuat rekomendasi kebutuhan untuk proses pengujian.

2..3. Mengidentifikasi kebutuhan sumber daya.

- Latar Belakang

Proses pengujian dalam pembangunan sebuah software diperlukan agar software yang dibangun dapat berfungsi sesuai yang telah direncanakan dan terutama sesuai dengan keinginan user. Selain itu, proses pengujian diperlukan untuk menghilangkan bug dalam software tersebut sehingga tidak ada mengganggu performa sistem ketika dijalankan.

- Batasan

Dokumen ini hanya membahas tentang pengujian terhadap software yang dibangun, yaitu hanya sebatas yang tertera pada Sprint 1. Ruang lingkup yang akan

diuji meliputi pengujian tombol, kejelasan fitur serta keakuratan software yang dibuat. Pengujian hanya dilakukan oleh tester.

3. Test Items

Dalam Sprint 1 ini, komponen yang akan dilakukan pengujian adalah sebagai berikut.

3.1. Tampilan Subsistem

- 3.1.1. Halaman Login
- 3.1.2. Memasukkan Data Persyaratan Beasiswa
- 3.1.3. Melihat Daftar Beasiswa
- 3.1.4. Mendaftar Beasiswa
- 3.1.5. Setting Profile

3.2. Performa Dasar

3.2.1. Halaman Login

- 3.2.1.1. Form Email
- 3.2.1.2. Form Password
- 3.2.1.3. Tombol Login
- 3.2.1.4. Tombol Daftar Mahasiswa

3.2.2. Halaman Memasukkan Data Persyaratan Beasiswa

- 3.2.2.1. Form Nama Lengkap
- 3.2.2.2. Form NIM
- 3.2.2.3. Form Email
- 3.2.2.4. Form Nomor HP
- 3.2.2.5. Form Gaji Ortu
- 3.2.2.6. Form Semester
- 3.2.2.7. Form IPK
- 3.2.2.8. Form Jumlah Sertifikat
- 3.2.2.9. Form Organisasi
- 3.2.2.10. Form Fakultas
- 3.2.2.11. Form Prodi
- 3.2.2.12. Form Password
- 3.2.2.13. Form Ulangi Password
- 3.2.2.14. Check Box Persyaratan dan Ketentuan

3.2.3. Melihat Daftar Beasiswa

- 3.2.3.1.1. Tombol Cari Beasiswa

- 3.2.3.1.2. Tombol View More
- 3.2.4. Mendaftar Beasiswa
 - 3.2.4.1.1. Tombol View More
 - 3.2.4.1.2. Tombol Profile Perusahaan
 - 3.2.4.1.3. Tombol Daftar Beasiswa
 - 3.2.4.1.4. Form Upload File IPK
 - 3.2.4.1.5. Form Upload File Gaji Orang Tua
 - 3.2.4.1.6. Form Upload File Usia
 - 3.2.4.1.7. Form Upload File Sertifikat
- 3.2.5. Setting Profile
 - 3.2.5.1.1. Form Nama Lengkap
 - 3.2.5.1.2. Form Nomor HP
 - 3.2.5.1.3. Form IPK
 - 3.2.5.1.4. Form Semester
 - 3.2.5.1.5. Form Gaji Orang Tua
 - 3.2.5.1.6. Form Sertifikat
 - 3.2.5.1.7. Form Organisasi
 - 3.2.5.1.8. Tombol Submit
 - 3.2.5.1.9. Tombol Reset

4. Features to be Tested

Daftar fitur yang akan diuji beserta dengan deskripsinya.dijelaskan sebagai berikut.

Fitur	Deskripsi
Form Email	Berfungsi sebagai tempat inputan berupa form yang berguna untuk menginputkan email untuk login.
Form Password	Berfungsi sebagai tempat inputan berupa form yang berguna untuk menginputkan password untuk login.
Tombol Login	Berfungsi sebagai tombol untuk melanjutkan proses login ketika form email dan password telah terisi dan benar.
Tombol Daftar Mahasiswa	Berfungsi sebagai tombol untuk mendaftarkan diri ke website Cari Beasiswa yang akan mengarah.

Form Nama Lengkap	Berfungsi sebagai form isian untuk mengisi Nama Lengkap mahasiswa yang mendaftar.
Form NIM	Berfungsi sebagai form isian untuk mengisi Nomor Induk Siswa sesuai dengan data diri mahasiswa yang mendaftar.
Form Email	Berfungsi sebagai form isian untuk mengisi email sesuai dengan email yang dimiliki oleh pendaftar.
Form Nomor HP	Berfungsi sebagai form isian untuk mengisi nomor handphone yang aktif dan dapat dihubungi.
Form Gaji Ortu	Berfungsi sebagai form isian untuk memasukkan total gaji orang tua sesuai dengan yang tertera pada slip gaji.
Form Semester	Berfungsi sebagai form isian untuk mengisi semester yang telah ditempuh oleh mahasiswa.
Form IPK	Berfungsi sebagai form isian untuk memasukkan total IPK
Form Jumlah Sertifikat	Berfungsi sebagai form isian untuk memasukkan jumlah sertifikat yang dimiliki.
Form Organisasi	Berfungsi sebagai form isian untuk memasukkan organisasi yang sedang diikuti.
Form Fakultas	Berfungsi sebagai form isian untuk memasukkan fakultas yang sedang ditempuh.
Form Prodi	Berfungsi sebagai form isian untuk memasukkan prodi yang sedang ditempuh.
Form Password	Berfungsi sebagai form isian untuk memasukkan password yang diinginkan untuk sebagai password ketika login.
Form Ulangi Password	Berfungsi sebagai form isian untuk memverifikasi ulang apakah password sudah benar dengan form sebelumnya.
Check Box Persyaratan dan Ketentuan	Berfungsi sebagai tanda telah menyetujui dan mengetahui peraturan dan persyaratan.
Tombol Cari Beasiswa	Berfungsi sebagai menampilkan beasiswa yang tersedia sesuai dengan prodi dan fakultas yang ditempuh.
Tombol View More	Berfungsi sebagai menampilkan deskripsi atau informasi penuh dari beasiswa yang sedang dilihat.

Tombol Profile Perusahaan	Berfungsi sebagai melihat profile perusahaan yang menyelenggarakan beasiswa.
Tombol Daftar Beasiswa	Berfungsi sebagai tanda bahwa mahasiswa tersebut mendaftar beasiswa yang telah dipilih.
Form Upload File IPK	Berfungsi sebagai upload file bukti IPK.
Form Upload File Sertifikat Organisasi	Berfungsi sebagai upload file bukti Sertifikat keikutsertaan Organisasi.
Form Upload File Slip Gaji	Berfungsi sebagai upload file bukti Slip Gaji Orang Tua.
Form Upload File Sertifikat	Berfungsi sebagai upload file bukti Sertifikat.
Tombol Submit	Berfungsi untuk menyelesaikan pengeditan pada saat mengedit profile.
Tombol Reset	Menghapus semua isi dari form yang telah diisi untuk diisi kembali dengan data yang baru secara manual sesuai form yang tersedia.

5. Test Strategy

Metode pengujian yang digunakan dalam melakukan uji coba setiap fitur dijelaskan sebagai berikut.

5.1.1. Function Testing

Test Objective:	<ul style="list-style-type: none"> Semua form yang membutuhkan input data dapat melakukan input data untuk ke database dan diproses Form dapat menghasilkan laporan yang sesuai dengan inputan
Technique:	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan pengujian tombol pada setiap form Mengelakukan pengujian apakah hasil laporan sesuai dengan inputan dan data yang telah tersimpan Melakukan pengujian pada form inputan apakah dapat berjalan ketika menginputkan berbagai jenis inputan
Completion Criteria:	<ul style="list-style-type: none"> Dapat menghasilkan laporan yang sesuai

	<ul style="list-style-type: none"> • Output yang dihasilkan sesuai dengan inputan yang telah dibuat
Special Considerations:	-

5.1.2. Business Cycle Testing

Test Objective:	Memastikan apakah semua komponen pada setiap form dapat berjalan sesuai keinginan
Technique:	<ul style="list-style-type: none"> • Form File Bukti : Input : menginputkan file bukti yang diperlukan. Output : file yang telah diinputkan akan diterima admin dan akan diseleksi.
Completion Criteria:	Mempermudah admin untuk mengelola bukti pendaftar.
Special Considerations:	-

5.1.3. Performance Profiling

Test Objective:	proses penyimpanan dapat menghasilkan output dan dapat berjalan cepat
Technique:	Penyimpanan data dilakukan oleh beberapa user (computer) dalam waktu yang bersamaan
Completion Criteria:	Mempersingkat waktu penyimpanan
Special Considerations:	-

5.1.4. Load Testing

Test Objective:	Waktu akses database dan aplikasi dapat beerjalan dengan baik
Technique:	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan query yang menghasilkan data dalam jumlah yang cukup besar • Mengukur load aplikasi dengan berbagai macam spesifikasi
Completion Criteria:	Software dan database dapat diakses dengan waktu yang cepat

Special Considerations:	-
-------------------------	---

5.1.5. Security and Access Control Testing

Test Objective:	Website hanya akan dapat digunakan jika user telah mendaftar dan terdaftar pada sistem
Technique:	<ul style="list-style-type: none"> • Mencoba mencari kesalahan dalam query dan code yang telah digunakan • Mencoba hak akses setiap user
Completion Criteria:	Software tidak dapat digunakan oleh user yang tidak memiliki hak akses
Special Considerations:	-

6. Item Pass

Kriteria - kriteria yang harus dipenuhi setiap fitur agar dinyatakan lulus uji atau berhasil adalah sebagai berikut.

- 6.1 Jika suatu fitur diuji sebanyak 10 kali dan 9 kali diantaranya berhasil namun ada sekali gagal, maka fitur tersebut dinyatakan gagal.
- 6.2 Jika hasil dari suatu fitur sesuai dengan yang telah direncanakan, maka fitur tersebut dinyatakan berhasil.
- 6.3 Error akan dinyatakan sebagai gagal.

7. Test Deliverables

Sistem cari beasiswa ini bertujuan untuk mempermudah para mahasiswa untuk mencari informasi seputar beasiswa sesuai dengan fakultas dan prodi yang ditempuh. Sistem cari beasiswa ini menghasilkan informasi-informasi mengenai beasiswa apa aja yang sedang buka pendaftaran di Universitas Jember.

8. Testing Task

Pihak yang terlibat dalam proses pengujian dijelaskan sebagai berikut.

Tahap	Pihak Terlibat
Pembuatan STP	Project Manager, System Analyst

Pemilihan objek pengujian	Project Manager, System Analyst
Pengujian fitur pada Halaman Awal	Project Manager, System Analyst, Designer
Pengujian fitur pada Halaman Masuk	Project Manager, System Analyst, Designer
Pengujian fitur pada Halaman Daftar	Project Manager, System Analyst, Designer
Pengujian relasi code, fitur, dan tampilan	Project Manager, Designer, Programmer
Pengujian performa sistem	Project Manager

9. Test Model

Pada pengujian ini digunakan metode blackbox test.

IDENTIFIKASI	SPRINT 1
NAMA BUTIR UJI	Login, Memasukkan Data Persyaratan Beasiswa, Melihat Daftar Beasiswa, Mendaftar Beasiswa dan Setting Profile.
TUJUAN	Memeriksa apakah fungsi button dan form pada setiap fitur dapat berjalan sesuai dengan fungsi dan tujuannya. Serta mengecek apakah website sudah sesuai dengan tujuan awal.
KONDISI AWAL	Halaman Login
TANGGAL PENGUJIAN	10 October 2019
PENGUJI	Henry Kristiano W.
SKENARIO	
<p>7. Login User melakukan proses Login dengan memasukkan Username dan Password yang telah terdaftar atau sebelumnya telah mendaftar.</p> <p>8. Memasukkan Data Persyaratan Beasiswa Mahasiswa melakukan proses pendaftaran sebagai penerima beasiswa dengan melengkapi data-data persyaratan yang telah disediakan.</p> <p>9. Melihat Daftar Beasiswa Mahasiswa melihat daftar beasiswa apa aja yang tersedia serta sesuai dengan persyaratan yang telah mereka lengkapi sebelumnya.</p> <p>10. Mendaftar Beasiswa</p>	

Mahasiswa memilih beasiswa yang diinginkan dan mendaftarkan diri ke beasiswa tersebut.

11. Setting Profile

Mahasiswa melengkapi atau mengedit kembali data-data yang ada pada profilnya.

HASIL (BLACK BOX TESTING)

DATA YG DIBERIKAN

Halaman Website berupa Login, Memasukkan Data Persyaratan Beasiswa, Melihat Daftar Beasiswa, Mendaftar Beasiswa dan Setting Profile.

BAHAN TEST	TINDAKAN TEST	HASIL TEST
Form Nama Lengkap	<ul style="list-style-type: none"> - Mengisi dengan symbol !@#%&*()_ - Mengisi dengan angka 123456789 	Seharusnya Nama Lengkap tidak dapat diisi dengan Symbol dan Angka
Form NIM	<ul style="list-style-type: none"> - Mengisi dengan symbol !@#%&*()_ - Mengisi dengan Huruf - Mengisi angka lebih dari jumlah yang ditetapkan 	Seharusnya NIM tidak dapat diisi dengan Huruf dan juga tidak dapat melebihi jumlah maksimal angka yang ditetapkan.
Form Email	<ul style="list-style-type: none"> - Mengisi dengan symbol !#%&*()_ - Mengisi tanpa @ - Mengisi tanpa .com - Mengisi angka/huruf “coba123” 	-
Form Nomor HP	<ul style="list-style-type: none"> - Mengisi dengan symbol !#%&*()_ - Mengisi dengan huruf - Mengisi kurang dari nomor yang ditentukan “123” 	Seharusnya nomor HP tidak bisa diisi kurang dari nomor yang ditentukan atau hanya “123”
Form Gaji Ortu	<ul style="list-style-type: none"> - Mengisi dengan symbol !#%&*()_ - Mengisi dengan huruf - Mengisi hanya dengan 123 	Seharusnya Form Gaji Ortu diisi dengan format nominal uang dan tidak bisa hanya diisi dengan angka 123.
Form Semester	<ul style="list-style-type: none"> - Mengisi dengan symbol !#%&*()_ - Mengisi dengan huruf - Mengisi dengan angka “999” 	-
Form IPK	<ul style="list-style-type: none"> - Mengisi dengan symbol !#%&*()_ - Mengisi dengan huruf - Mengisi dengan angka ngawur “123” 	-

Form Jumlah Sertifikat	<ul style="list-style-type: none"> - Mengisi dengan symbol !#\$%^&*()_ - Mengisi dengan huruf 	-
Form Organisasi	<ul style="list-style-type: none"> - Mengisi dengan symbol !#\$%^&*()_ - Mengisi dengan huruf 	-
Form Fakultas	<ul style="list-style-type: none"> - Mengisi dengan symbol !@#\$\$%^&*()_ - Mengisi dengan angka 123456789 	-
Form Prodi	<ul style="list-style-type: none"> - Mengisi dengan symbol !@#\$\$%^&*()_ - Mengisi dengan angka 123456789 	-
Form Password	<ul style="list-style-type: none"> - Mengisi hanya “1” - Mengisi hanya dengan “ ‘ ” (petik satu) 	Seharusnya Form Password tidak dapat diisi hanya dengan angka 1 dan harus ada minimal pengisian jumlah huruf atau angka pada password.
Form Upload File IPK	<ul style="list-style-type: none"> - Mengisi dengan format file selain foto/document (file mp3/mp4) 	-
Form Upload File Sertifikat Organisasi	<ul style="list-style-type: none"> - Mengisi dengan format file selain foto/document (file mp3/mp4) 	-
Form Upload File Slip Gaji	<ul style="list-style-type: none"> - Mengisi dengan format file selain foto/document (file mp3/mp4) 	-
Form Upload File Sertifikat	<ul style="list-style-type: none"> - Mengisi dengan format file selain foto/document (file mp3/mp4) 	-

SPRINT 2

USER STORY

SPRINT 2 : Pendaftaran perusahaan dan Verifikasi Perusahaan Oleh Admin

User Story	Story Point
<p>Sebagai perusahaan</p> <p>Saya ingin mendaftarkan perusahaan saya pada sistem cari beasiswa unej supaya memudahkan proses pencarian mahasiswa unej yang layak mendapatkan beasiswa dari perusahaan saya</p> <p>Maka proses pendaftaran perusahaan dapat dilakukan apabila mahasiswa melengkapi data perusahaan dan mengunggah bukti perusahaan pada form registrasi perusahaan serta mengirim registrasi tersebut</p>	<p>Title : Pendaftaran Perusahaan</p> <p>Actor : perusahaan</p> <p>Skenario :</p> <ul style="list-style-type: none">• Perusahaan mengisi data perusahaan serta mengunggah bukti perusahaan pada form registrasi perusahaan• Perusahaan dapat mereset form apabila ingin membatalkan atau data yang dimasukkan salah

User Story	Story Point
<p>Sebagai admin</p> <p>Saya ingin memverifikasi perusahaan yang data-datanya sudah sesuai dengan bukti yang dilampirkan</p> <p>Maka proses verifikasi perusahaan dapat dilakukan admin apabila data yang sudah dimasukkan dan bukti perusahaan yang sudah diunggah sesuai, apabila sudah diverifikasi oleh admin maka perusahaan akan mendapat e-mail verifikasi</p>	<p>Title : Verifikasi Perusahaan oleh Admin</p> <p>Actor : Admin</p> <p>Skenario :</p> <ul style="list-style-type: none">• Admin melihat daftar yang sudah mendaftar pada menu “Pendaftar Perusahaan”• Admin dapat melihat detail perusahaan• Admin dapat memverifikasi perusahaan apabila data perusahaan dan bukti perusahaan sudah sesuai

SPRINT 2 (Fitur Admin dan Perusahaan)

Analisa Kebutuhan Sistem

SPRINT 2 : Pendaftaran perusahaan dan Verifikasi Perusahaan Oleh Admin

3. Analisis Kebutuhan Fungsional

3.1 Analisis memulai sistem

Prosedur memulai sistem :

4. Pada halaman awal Registrasi Perusahaan ditampilkan formulir data perusahaan
 - Pada formulir ini perusahaan diwajibkan mengisi Nama Perusahaan, Email Perusahaan, Jenis Perusahaan, Password, Penanggung Jawab, dan mengunggah bukti perusahaan
 - Jika perusahaan sudah mengisi data di formulir data perusahaan dan klik “Kirim Registrasi”, maka data akan disimpan dan ditampilkan landing page
5. Setelah Admin melakukan login dengan menggunakan E-mail dan Password, maka akan ditampilkan halaman utama Admin
 - Jika admin klik “Pendaftar Perusahaan”, maka akan ditampilkan daftar perusahaan yang telah mendaftar
 - Jika klik “Lihat” pada Detail Perusahaan, maka akan ditampilkan unggahan bukti oleh perusahaan tersebut
 - Jika klik “Verifikasi” pada perusahaan, maka perusahaan tersebut akan mendapatkan e-mail bahwa akun perusahaannya sudah terverifikasi dan dapat melakukan pembuatan beasiswa

3.2 Analisis Business Rule

Aturan memulai sistem :

5. Jika perusahaan belum diverifikasi, maka perusahaan tidak dapat membuat beasiswa dan akan ditampilkan pesan error
6. Jika perusahaan sudah diverifikasi, maka perusahaan dapat membuat beasiswa dan daftar beasiswa yang sudah dibuat
7. E-mail dan password yang dimasukkan oleh perusahaan pada saat login harus sesuai dengan yang diinputkan saat registrasi
8. Setiap perusahaan harus menyantumkan bukti perusahaan pada tahap pendaftaran.

4. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

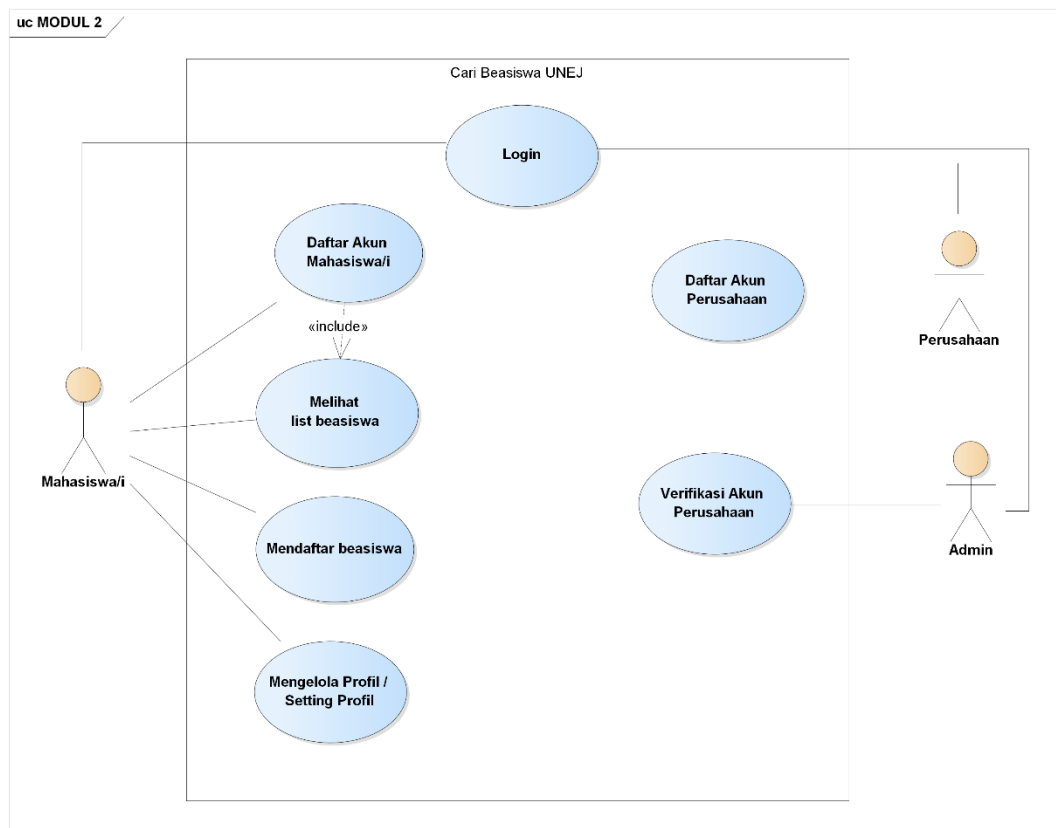
2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

7. Sistem yang dibuat berbasis website
8. Penggunaan database
9. Implementasi coding menggunakan Laravel dengan bahasa pemrograman PHP
10. Pembuatan WBS dan Gantt chart menggunakan tool Project Libre
11. Pembuatan desain UI menggunakan Adobe XD
12. Pembuatan desain UML menggunakan Enterprise Architect

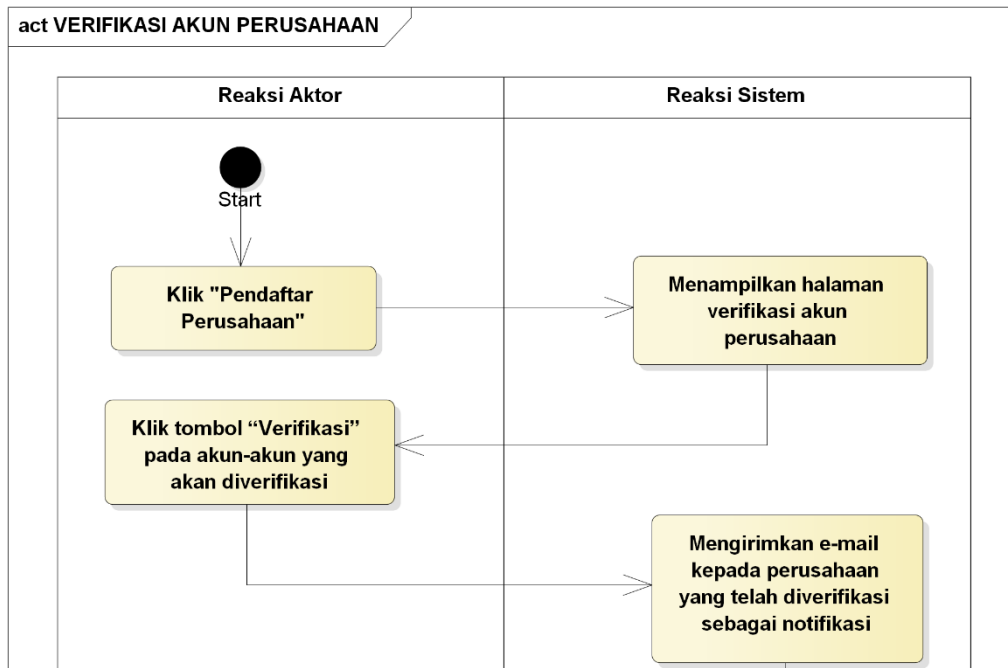
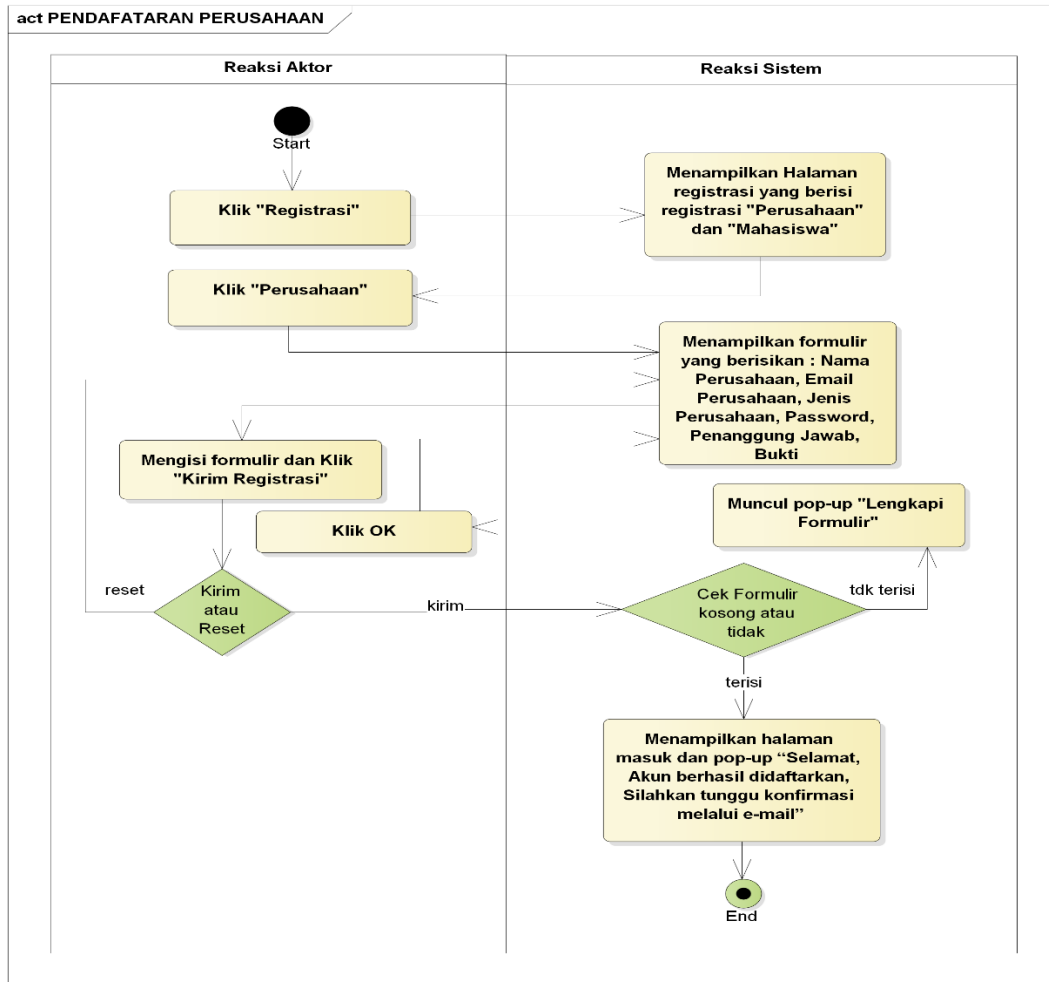
2.3 Analisa Kebutuhan Perangkat Keras

3. Menggunakan laptop yang tersambung dengan koneksi internet
4. Menggunakan laptop dengan spesifikasi minimal : intel pentium, Nvidia GEOFORCE 550M, Penyimpanan 100MB, RAM 2GB.

USECASE



ACTIVITY DIAGRAM



PERUSAHAAN

F. MASUK

No Usecase	
Nama Usecase	Masuk
Aktor	Perusahaan
Deskripsi Singkat	Aktor memasukkan username dan password
Prekondisi	Laman masuk
Prakondisi	Laman dashboard
Flow Events	
Normal Flow :	
MASUK	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	12. Menampilkan laman masuk yang berisi : <ul style="list-style-type: none">- Username (varchar (15))- Password (varchar (15)) Menampilkan tombol aksi : <ul style="list-style-type: none">- Login
13. Memasukkan : <ul style="list-style-type: none">- Username- Password	

14. Klik Masuk	
	15. Mengambil data user yang cocok dengan masukan username dan password
	16. Melakukan pengecekan level akun berdasarkan username
	17. Menampilkan laman dashboard
Alternative Flow : USERNAME ATAU PASSWORD SALAH	
5. Klik Masuk	
	6. Menampilkan pop-up “Username dan Password salah”
Alternative Flow : USERNAME ATAU PASSWORD KOSONG	
1. Klik Masuk	
	2. Menampilkan pop-up “Username dan password kosong”

B. PENDAFTARAN PERUSAHAAN

No Usecase	
Nama Usecase	Pendaftaran Perusahaan
Aktor	Perusahaan
Deskripsi Singkat	Aktor mendaftarkan akun perusahaan ke penyedia layanan
Prekondisi	Laman beranda CABE UNEJ

Prakondisi	Laman Registrasi
Flow Events	
Normal Flow : PENDAFTARAN PERUSAHAAN	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Klik “Registrasi”	
	2. Menampilkan laman registrasi yang berisi registrasi “Perusahaan” “Mahasiswa”
3. Klik “Perusahaan”	
	4. Menampilkan formulir yang berisikan : -Nama Perusahaan (varchar (200)) -Email Perusahaan (varchar (200)) -Jenis Perusahaan (big int (20)) -Password (varchar (15)) -Penanggung Jawab (varchar (200)) -Bukti (varchar (200))
5. Mengisi formulir dan Klik “Kirim Registrasi”	
	6. Menampilkan halaman masuk dan pop-up “Selamat, Akun berhasil didaftarkan. Silahkan tunggu konfirmasi melalui e-mail”
Alternative Flow : KLIK RESET	
1. Klik “Reset” pada pengisian formulir	

	2. Mengosongkan formulir seperti kondisi awal (kosong)
--	--

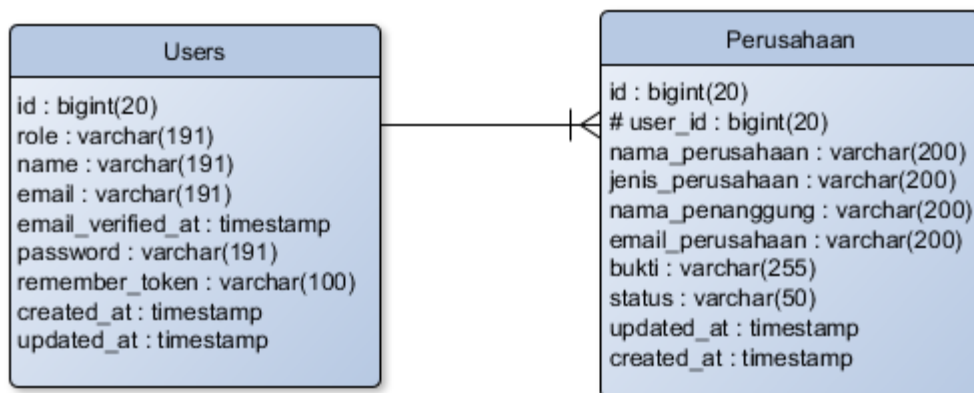
ADMIN

C. VERIFIKASI AKUN PERUSAHAAN

No Usecase	
Nama Usecase	Verifikasi Akun Perusahaan
Aktor	Admin
Deskripsi Singkat	Aktor melihat daftar akun perusahaan dan memverifikasi akun
Prekondisi	Sudah login
Prakondisi	Laman dashboard
Flow Events	
Normal Flow :	
Verifikasi Akun Perusahaan	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	1. Menampilkan laman dashboard admin berisikan “Pendaftar Perusahaan”, dan “Verifikasi Beasiswa”
2. Klik “Pendaftar Perusahaan”	
	3. Menampilkan halaman verifikasi akun perusahaan
4. Klik tombol “Verifikasi” pada akun-akun yang akan diverifikasi	

	5. Mengirimkan e-mail kepada perusahaan yang telah diverifikasi sebagai notifikasi
Alternative Flow :	
KLIK BATAL	
1. Klik “Batal”	
	2. Mengosongkan checklist/centang pada semua akun

ERD



SOFTWARE TESTING PLAN

Sprint 2

3. Test Plan Identifier

Objek yang akan diuji merupakan bagian dari sebuah sistem berbasis web yang bertujuan untuk memudahkan para mahasiswa dalam mencari beasiswa yang tersedia di Universitas Jember. Pada Sprint 2 ini terdapat beberapa bagian yang akan dilakukan pengujian yaitu Pendaftaran Perusahaan, Verifikasi Akun Perusahaan.

Terdapat beberapa hal yang berkaitan dengan proses pengujian, yaitu :

1.3. Tanggal pembuatan Software Testing Plan (STP) : 15 Oktober 2019

1.4. Penanggung jawab pengujian : Henry Kristiano W.

4. Introduction

Dokumen Test Plan ini menjelaskan tentang bagaimana halaman Pendaftaran Perusahaan, Verifikasi Akun Perusahaan. Pada pengujian ini dilakukan menggunakan Teknik Black Box, yaitu mencoba fitur-fitur dari tampilan luar apakah berfungsi dengan baik tanpa melihat source code atau codingan di dalam sistem dan memastikan apakah antara fitur dengan sistem sudah sesuai dengan tujuan pada sprint 2.

- Tujuan

Dokumen Test Plan ini dibuat untuk mendukung proses :

4..1. Mengidentifikasi komponen sistem yang harus diuji.

4..2. Membuat rekomendasi kebutuhan untuk proses pengujian.

4..3. Mengidentifikasi kebutuhan sumber daya.

- Latar Belakang

Proses pengujian dalam pembangunan sebuah software diperlukan agar software yang dibangun dapat berfungsi sesuai yang telah direncanakan dan terutama sesuai dengan keinginan user. Selain itu, proses pengujian diperlukan untuk menghilangkan bug dalam software tersebut sehingga tidak ada mengganggu performa sistem ketika dijalankan.

- Batasan

Dokumen ini hanya membahas tentang pengujian terhadap software yang dibangun, yaitu hanya sebatas yang tertera pada Sprint 2. Ruang lingkup yang akan diuji meliputi pengujian tombol, kejelasan fitur serta keakuratan software yang dibuat. Pengujian hanya dilakukan oleh tester.

6. Test Items

Dalam Sprint 1 ini, komponen yang akan dilakukan pengujian adalah sebagai berikut.

6.1. Tampilan Subsistem

6.1.1. Pendaftaran Perusahaan

6.1.2. Verifikasi Akun Perusahaan

6.2. Performa Dasar

6.2.1. Pendaftaran Perusahaan

6.2.1.1. Tombol Registrasi

6.2.1.2. Tombol Pilih Perusahaan

6.2.1.3. Form Nama Perusahaan

6.2.1.4. Form Email Perusahaan

6.2.1.5. Form Jenis Perusahaan

6.2.1.6. Form Jenis Perusahaan

6.2.1.7. Form Password

6.2.1.8. Form Penanggung Jawab Beasiswa

6.2.1.9. Tombol Kirim Registrasi

6.2.2. Verifikasi Akun Perusahaan

6.2.2.1.1. Tombol Pendaftar Perusahaan

6.2.2.1.2. Tombol Lihat

6.2.2.1.3. Tombol Verifikasi

7. Features to be Tested

Daftar fitur yang akan diuji beserta dengan deskripsinya.dijelaskan sebagai berikut.

Fitur	Deskripsi
Tombol Registrasi	Berfungsi untuk menuju ke halaman registrasi akun.
Tombol Pilih Perusahaan	Berfungsi untuk menampilkan form pendaftaran dan mendaftar diri sebagai perusahaan penyelenggara beasiswa.
Form Nama Perusahaan	Berfungsi untuk memasukkan Nama Perusahaan
Form Email Perusahaan	Berfungsi untuk memasukkan alamat email perusahaan yang aktif dan dapat digunakan.

Form Jenis Perusahaan	Berfungsi untuk memilih jenis perusahaan di bidang atau ruang lingkup apa.
Form Password	Berfungsi untuk mengisi password akun Perusahaan
Form Penanggung Jawab Beasiswa	Berfungsi untuk memasukkan nama penanggung jawab penyelenggara beasiswa
Tombol Kirim Registrasi	Berfungsi untuk menyelesaikan pendaftaran dan mengirimkan kepada petugas verifikasi.
Tombol Pendaftar Perusahaan	Berfungsi untuk menampilkan list daftar perusahaan yang telah mendaftar.
Tombol Lihat	Berfungsi untuk melihat bukti upload berupa sertifikat.
Tombol Verifikasi	Berfungsi untuk memverifikasi akun perusahaan yang mendaftar.

8. Test Strategy

Metode pengujian yang digunakan dalam melakukan uji coba setiap fitur dijelaskan sebagai berikut.

10.1.1. Function Testing

Test Objective:	<ul style="list-style-type: none"> Semua form yang membutuhkan input data dapat melakukan input data untuk ke database dan diproses Form dapat menghasilkan laporan yang sesuai dengan inputan
Technique:	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan pengujian tombol pada setiap form Mengelakukan pengujian apakah hasil laporan sesuai dengan inputan dan data yang telah tersimpan Melakukan pengujian pada form inputan apakah dapat berjalan ketika menginputkan berbagai jenis inputan
Completion Criteria:	<ul style="list-style-type: none"> Dapat menghasilkan laporan yang sesuai Output yang dihasilkan sesuai dengan inputan yang telah dibuat
Special Considerations:	-

10.1.2. Business Cycle Testing

Test Objective:	Memastikan apakah semua komponen pada setiap form dapat berjalan sesuai keinginan
Technique:	<ul style="list-style-type: none"> Form File Bukti : Input : menginputkan file bukti yang diperlukan. Output : file yang telah diinputkan akan diterima admin dan akan diseleksi.
Completion Criteria:	Mempermudah admin untuk mengelola bukti pendaftar.
Special Considerations:	-

10.1.3. Performance Profiling

Test Objective:	proses penyimpanan dapat menghasilkan output dan dapat berjalan cepat
Technique:	Penyimpanan data dilakukan oleh beberapa user (computer) dalam waktu yang bersamaan
Completion Criteria:	Mempersingkat waktu penyimpanan
Special Considerations:	-

10.1.4. Load Testing

Test Objective:	Waktu akses database dan aplikasi dapat beerjalan dengan baik
Technique:	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan query yang menghasilkan data dalam jumlah yang cukup besar Mengukur load aplikasi dengan berbagai macam spesifikasi
Completion Criteria:	Software dan database dapat diakses dengan waktu yang cepat
Special Considerations:	-

10.1.5. Security and Access Control Testing

Test Objective:	Website hanya akan dapat digunakan jika user telah mendaftar dan terdaftar pada sistem
-----------------	--

Technique:	<ul style="list-style-type: none"> • Mencoba mencari kesalahan dalam query dan code yang telah digunakan • Mencoba hak akses setiap user
Completion Criteria:	Software tidak dapat digunakan oleh user yang tidak memiliki hak akses
Special Considerations:	-

9. Item Pass

Kriteria - kriteria yang harus dipenuhi setiap fitur agar dinyatakan lulus uji atau berhasil adalah sebagai berikut.

- 9.1 Jika suatu fitur diuji sebanyak 10 kali dan 9 kali diantaranya berhasil namun ada sekali gagal, maka fitur tersebut dinyatakan gagal.
- 9.2 Jika hasil dari suatu fitur sesuai dengan yang telah direncanakan, maka fitur tersebut dinyatakan berhasil.
- 9.3 Error akan dinyatakan sebagai gagal.

10. Test Deliverables

Sistem cari beasiswa ini bertujuan untuk mempermudah para mahasiswa untuk mencari informasi seputar beasiswa sesuai dengan fakultas dan prodi yang ditempuh. Sistem cari beasiswa ini menghasilkan informasi-informasi mengenai beasiswa apa aja yang sedang buka pendaftaran di Universitas Jember.

11. Testing Task

Pihak yang terlibat dalam proses pengujian dijelaskan sebagai berikut.

Tahap	Pihak Terlibat
Pembuatan STP	Project Manager, System Analyst
Pemilihan objek pengujian	Project Manager, System Analyst
Pengujian fitur pada Halaman Awal	Project Manager, System Analyst, Designer
Pengujian fitur pada Halaman Masuk	Project Manager, System Analyst, Designer
Pengujian fitur pada Halaman Daftar	Project Manager, System Analyst, Designer

Pengujian relasi code, fitur, dan tampilan	Project Manager, Designer, Programmer
Pengujian performa sistem	Project Manager

9. Test Model

Pada pengujian ini digunakan metode blackbox test.

IDENTIFIKIASI	SPRINT 2	
NAMA BUTIR UJI	Pendaftaran Perusahaan, Verifikasi Akun Perusahaan.	
TUJUAN	Memeriksa apakah fungsi button dan form pada setiap fitur dapat berjalan sesuai dengan fungsi dan tujuannya. Serta mengecek apakah website sudah sesuai dengan tujuan awal.	
KONDISI AWAL	Halaman Pendaftaran Perusahaan	
TANGGAL PENGUJIAN	15 October 2019	
PENGUJI	Henry Kristiano W.	
SKENARIO		
<p>18. Pendaftaran Perusahaan Perusahaan mendaftarkan akun perusahaan ke penyedia layanan atau admin.</p> <p>19. Verifikasi Akun Perusahaan Admin melihat daftar akun perusahaan yang telah mendaftar dan mengecek apakah sudah memenuhi persyaratan atau belum. Jika memenuhi, maka admin dapat memverifikasi akun.</p>		
HASIL (BLACK BOX TESTING)		
DATA YG DIBERIKAN		
Halaman Website berupa Pendaftaran Perusahaan, Verifikasi Akun Perusahaan.		
BAHAN TEST	TINDAKAN TEST	HASIL TEST
Form Upload Bukti IPK	- Mengisi dengan format file selain foto(file mp3/mp4)	Seharusnya form upload bukti tidak dapat mengirim atau memilih file berjenis MP3/MP4 (File selain Document atau Foto)
Form Upload Bukti Organisasi	- Mengisi dengan format file selain foto(file mp3/mp4)	
Form Upload Bukti Sertifikat	- Mengisi dengan format file selain foto(file mp3/mp4)	

Form Upload Bukti Slip Gaji Orang Tua	<ul style="list-style-type: none"> - Mengisi dengan format file selain foto/document (file mp3/mp4) 	
Form Nama Perusahaan	<ul style="list-style-type: none"> - Mengisi dengan symbol !@#%^&*()_ - Mengisi dengan angka 123456789 	-
Form Email Perusahaan	<ul style="list-style-type: none"> - Mengisi dengan symbol !#%^&*()_ - Mengisi tanpa @ - Mengisi tanpa .com - Mengisi angka/huruf “coba123” 	-
Form Jenis Perusahaan	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak diisi “choose” 	-
Form Password	<ul style="list-style-type: none"> - Mengisi hanya “1” - Mengisi hanya dengan “ ‘ “ (petik satu) 	Seharusnya password tidak bisa diisi hanya dengan angka 1 dan petik satu saja (Harus ada minimal password yang dimasukkan)
Form Nama Beasiswa	<ul style="list-style-type: none"> - Mengisi dengan symbol !@#%^&*()_ - Mengisi dengan angka 123456789 	Seharusnya Form Nama Beasiswa tidak dapat diisi dengan symbol ataupun angka.

SPRINT 3

USER STORY

SPRINT 3 : Perusahaan Membuat Beasiswa, Verifikasi Beasiswa Oleh Admin, dan Revisi Beasiswa

User Story	Story Point
<p>Sebagai perusahaan</p> <p>Saya ingin membuat beasiswa yang nantinya dapat didaftar oleh mahasiswa universitas jember</p> <p>Maka proses membuat beasiswa dapat dilakukan apabila perusahaan melengkapi form beasiswa pada menu “Buat Beasiswa”, apabila sudah selesai maka beasiswa tersebut akan masuk pada menu “Proses Verifikasi”</p>	<p>Title : Perusahaan Membuat Beasiswa</p> <p>Actor : perusahaan</p> <p>Skenario :</p> <ul style="list-style-type: none">• Perusahaan membuat beasiswa dengan melengkapi form beasiswa pada menu “Buat Beasiswa”• Perusahaan memasukkan poin beasiswa dengan total 100

User Story	Story Point
<p>Sebagai admin</p> <p>Saya ingin memverifikasi beasiswa yang layak untuk mahasiswa dan saya ingin menolak beasiswa jika masih ada kesalahan</p> <p>Maka proses verifikasi beasiswa dapat dilakukan apabila sudah sesuai dengan pihak universitas dan proses penolakan beasiswa dilakukan apabila masih terdapat kesalahan pada beasiswa dimana nantinya beasiswa tersebut dapat direvisi oleh pihak perusahaan</p>	<p>Title : verifikasi Beasiswa Oleh Admin</p> <p>Actor : admin</p> <p>Skenario :</p> <ul style="list-style-type: none">• Admin melihat daftar beasiswa yang sedang diajukan oleh perusahaan• Admin dapat memverifikasi beasiswa yang diajukan perusahaan• Admin dapat menolak beasiswa yang diajukan perusahaan• Admin memasukkan kesalahan beasiswa dan catatan apabila ingin menolak beasiswa

User Story	Story Point
<p>Sebagai perusahaan</p>	<p>Title : Revisi Beasiswa</p> <p>Actor : perusahaan</p>

<p>Saya ingin merubah data beasiswa apabila ditolak admin karena masih terdapat kesalahan</p> <p>Maka proses revisi beasiswa harus dilakukan perusahaan dengan memperhatikan kesalahan beasiswa dan catatan yang sudah dimasukkan admin pada beasiswa tersebut</p>	<p>Skenario :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perusahaan melihat pengajuan beasiswanya terdapat tulisan harus direvisi • Perusahaan dapat mengubah data beasiswa yang diajukan
--	---

Analisa Kebutuhan Sistem

SPRINT 3 : Perusahaan Membuat Beasiswa, Verifikasi Beasiswa Oleh Admin, dan Revisi Beasiswa

5. Analisis Kebutuhan Fungsional

5.1 Analisis memulai sistem

Prosedur memulai sistem :

- Setelah perusahaan melakukan Login dengan menggunakan E-mail dan Password, maka akan ditampilkan halaman utama Perusahaan
 - Jika perusahaan klik “Buat Beasiswa”, maka akan ditampilkan formulir beasiswa yang isinya terdapat Nama Beasiswa, Batas Beasiswa, Point IPK, Point Gaji, Point Organisasi, Point Sertifikat, Fakultas, Prodi, dan Deskripsi Beasiswa
 - Setelah melengkapi data dan klik “Buat Beasiswa”, maka data beasiswa disimpan dan masuk dalam list Beasiswa yang sedang diverifikasi
 - Jika perusahaan klik “Ubah Data”, maka akan ditampilkan halaman untuk mengubah Point IPK, Point Gaji, Point Organisasi, dan Point Sertifikat
 - Setelah klik “Simpan Perubahan”, maka data akan disimpan
- Setelah admin melakukan Login dengan menggunakan E-mail dan Password, maka akan ditampilkan halaman utama Admin
 - Jika admin klik “Verifikasi Beasiswa”, maka akan ditampilkan daftar beasiswa yang telah dimasukkan oleh Perusahaan
 - Jika klik “Verifikasi” pada suatu beasiswa, maka beasiswa tersebut terverifikasi, akan menampilkan pesan “Berhasil memverifikasi Beasiswa”, dan beasiswa tersebut terhapus dari halaman Verifikasi Beasiswa

- Jika klik “Tolak” pada suatu beasiswa, maka admin harus mengisi Kesalahan pada beasiswa dan Catatan pada beasiswa
 - Setelah mengisi Kesalahan pada beasiswa dan Catatan pada beasiswa dan klik “Kirim Penolakan”, maka beasiswa tersebut ditolak dan terhapus dari halaman Verifikasi Beasiswa
8. Pada menu “Beasiswa Sedang Diverifikasi” pada perusahaan akan ditampilkan daftar beasiswa yang sedang diverifikasi maupun beasiswa yang harus revisi
- Jika klik “Ubah Data” pada beasiswa yang harus direvisi, akan ditampilkan Point IPK, Point Gaji, Point Organisasi, dan Point Sertifikat yang dapat diubah oleh perusahaan
 - Setelah klik “Simpan Perubahan”, maka perubahan data akan disimpan dan akan mengubah status beasiswa dari Harus Revisi menjadi Belum Terverifikasi

5.2 Analisis Business Rule

Aturan memulai sistem :

- 9. Total point beasiswa yang dimasukkan oleh perusahaan tidak boleh lebih dari 100
- 10. Beasiswa yang ditolak oleh admin harus direvisi oleh perusahaan dengan mengetahui Kesalahan Beasiswa dan Catatan Beasiswa yang diinputkan oleh admin

6. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

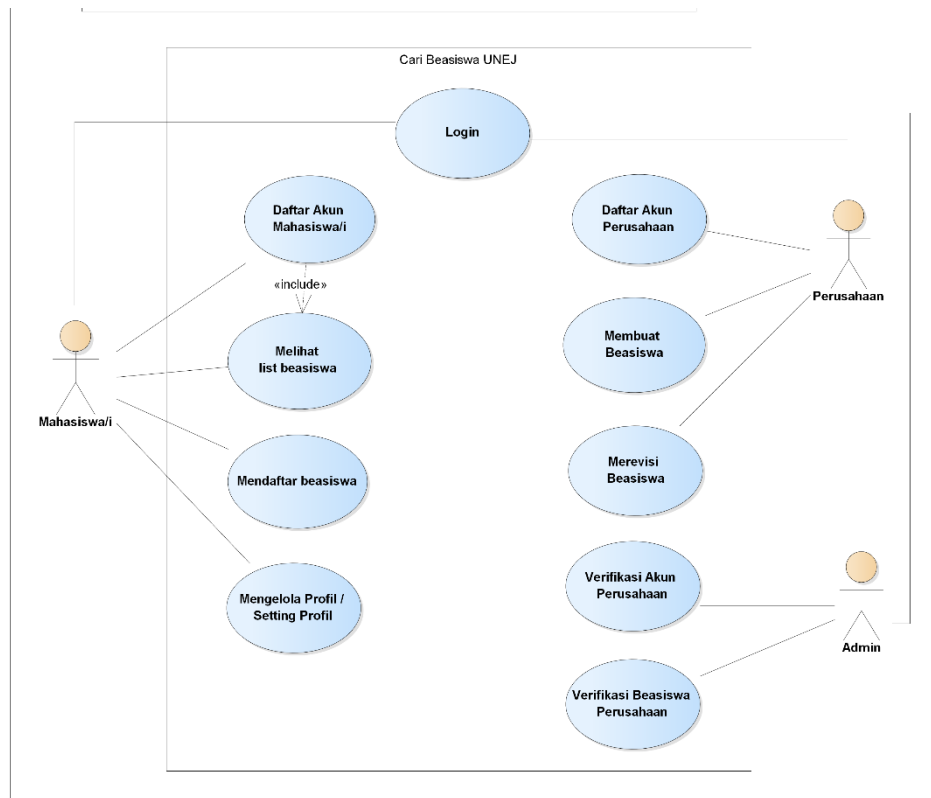
2.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

- 13. Sistem yang dibuat berbasis website
- 14. Penggunaan database
- 15. Implementasi coding menggunakan Laravel dengan bahasa pemrograman PHP
- 16. Pembuatan WBS dan Gantt chart menggunakan tool Project Libre
- 17. Pembuatan desain UI menggunakan Adobe XD
- 18. Pembuatan desain UML menggunakan Enterprise Architect

2.4 Analisa Kebutuhan Perangkat Keras

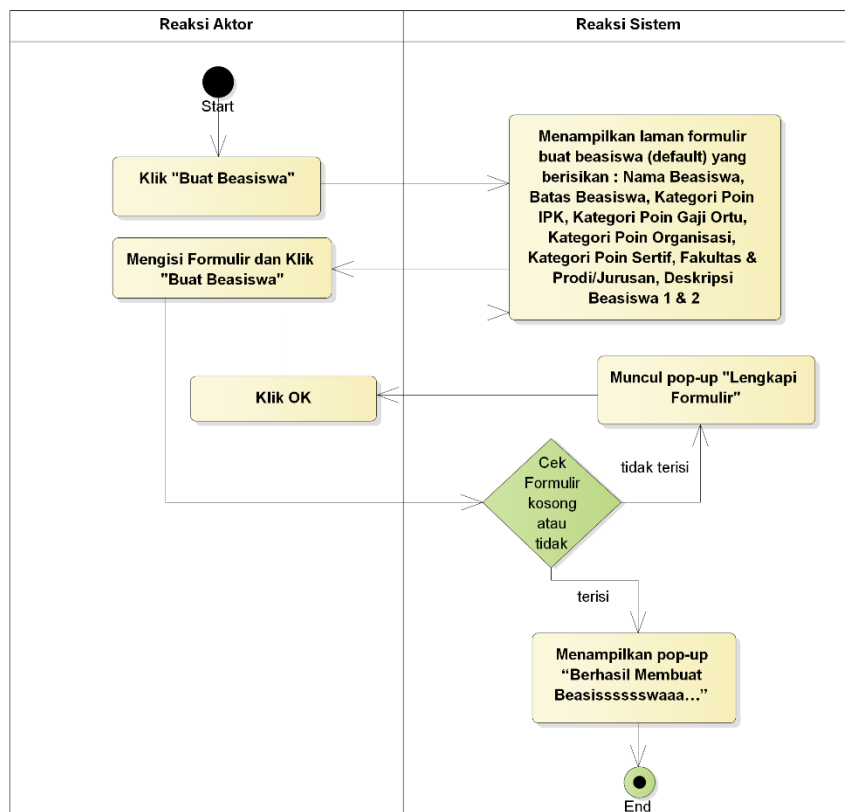
- 5. Menggunakan laptop yang tersambung dengan koneksi internet
- 6. Menggunakan laptop dengan spesifikasi minimal : intel pentium, Nvidia GEOFORCE 550M, Penyimpanan 100MB, RAM 2GB.

USECASE

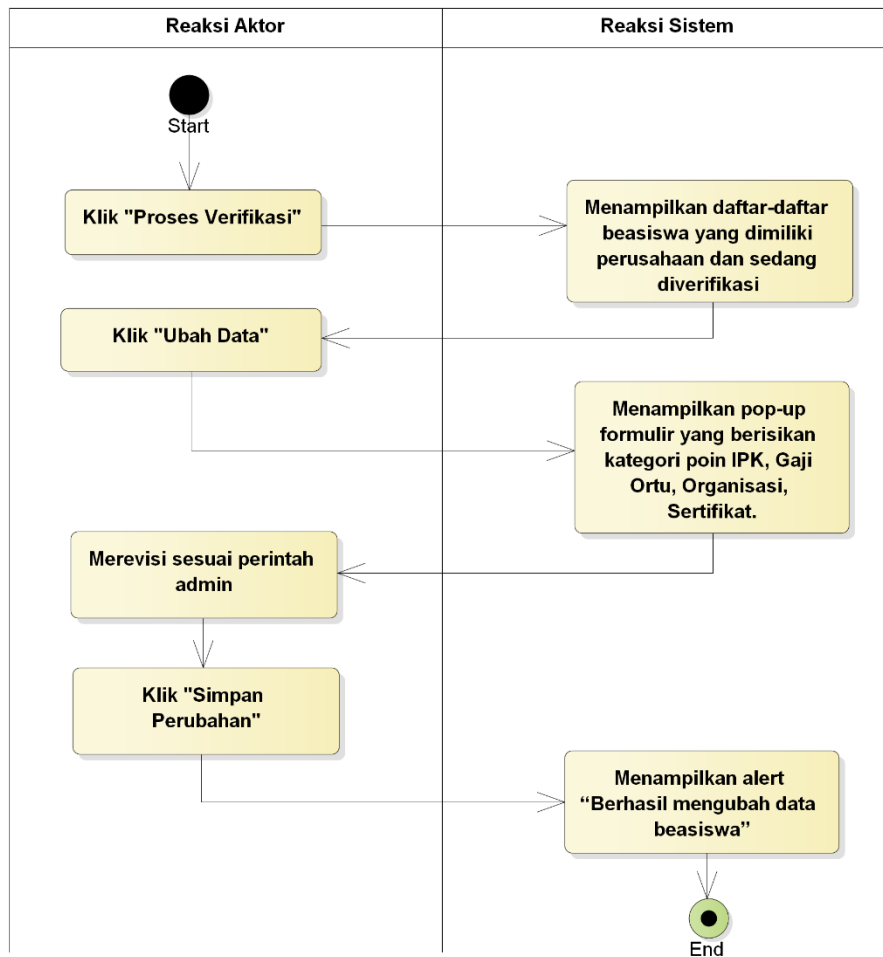


ACTIVITY DIAGRAM

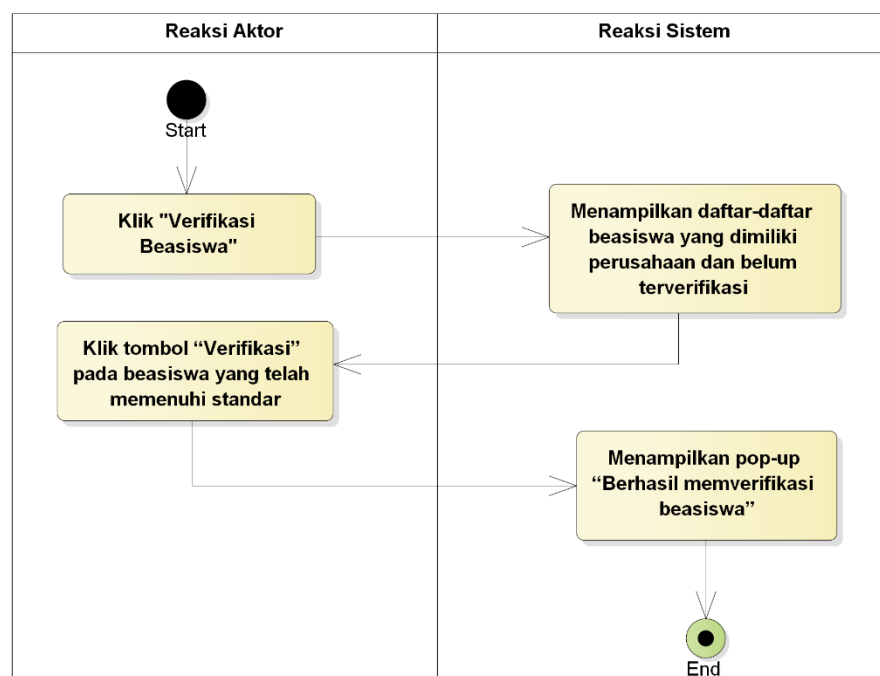
act BUAT BEASISWA



act REVISI BEASISWA



act VERIFIKASI BEASISWA PERUSAHAAN



PERUSAHAAN

D. MEMBUAT BEASISWA

No Usecase	
Nama Usecase	Membuat Beasiswa
Aktor	Perusahaan
Deskripsi Singkat	Aktor memilih beberapa kategori yang nantinya akan dimasukkan dalam formulir pengajuan pembuatan beasiswa
Prekondisi	Laman main menu
Prakondisi	Laman buat beasiswa dan sudah login
Flow Events	
Normal Flow :	
MEMBUAT BEASISWA	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	1. Menampilkan dashborad yang berisikan “Beasiswaku”, “Buat Beasiswa” dan “Proses Verifikasi”
2. Klik “Buat Beasiswa”	
	3. Menampilkan laman formulir buat beasiswa (default) yang berisikan : -Nama Beasiswa (varchar (200)) -Batas Beasiswa (date) -Kategori Poin IPK (int (11)) -Kategori Poin Gaji (int (11)) -Kategori Poin Organisasi (int (11)) -Kategori Poin Sertifikat (int (11)) -Fakultas & Prodi/Jurusan (bigint (20)) -Deskripsi Beasiswa 1

	-Deskripsi Beasiswa 2
4. Mengisi formulir dan Klik “Buat beasiswa”	
	5. Menampilkan pop-up “Berhasil Membuat Beasisssssswaaa...”
Alternative Flow : KATEGORI POIN (4) MELEBIHI BATAS	
1. Klik “Buat Beasiswa”	
	2. Menampilkan alert “total dari poin tidak dapat lebih dari 100”

B. VERIFIKASI BEASISWA PERUSAHAAN

No Usecase	
Nama Usecase	Verifikasi Beasiswa Perusahaan
Aktor	Admin
Deskripsi Singkat	Aktor memverifikasi beasiswa perusahaan
Prekondisi	Laman dashboard
Prakondisi	Laman pendaftar beasiswa
Flow Events	
Normal Flow : Verifikasi Beasiswa Perusahaan	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Klik “ Verifikasi Beasiswa”	

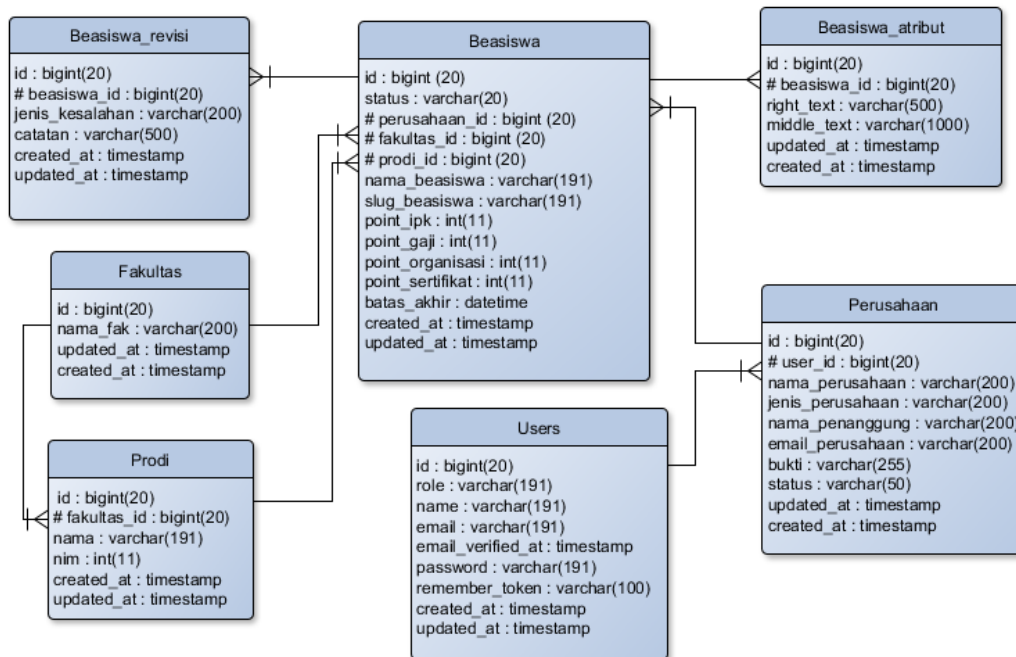
	2. Menampilkan daftar-daftar beasiswa yang dimiliki perusahaan dan belum terverifikasi
3. Klik Verifikasi pada beasiswa yang telah memenuhi standar	
	4. Menampilkan pop-up “Berhasil memverifikasi beasiswa”
<p style="text-align: center;">Alternative Flow :</p> <p style="text-align: center;">KLIK TOLAK</p>	
3. Klik “Tolak”	
	4. Menampilkan detail poin beasiswa yang dipilih dan box “Kesalahan” dan “Catatan”
5. Mengisi box “Kesalahan” dan “Catatan”	
6. Klik “Kirim penolakan”	
	7. Notifikasi penolakan/revisi dikirim ke akun perusahaan

C. REVISI BEASISWA

No Usecase	
Nama Usecase	Revisi Beasiswa
Aktor	Perusahaan
Deskripsi Singkat	Aktor merevisi beasiswa sesuai perintah admin
Prekondisi	Laman dashboard
Prakondisi	Laman pendaftar beasiswa

Flow Events	
Normal Flow :	
Revisi Beasiswa	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Klik “Proses Verifikasi”	
	2. Menampilkan daftar-daftar beasiswa yang dimiliki perusahaan dan sedang diverifikasi
3. Klik “Ubah Data”	
	4. Menampilkan pop-up formulir yang berisikan kategori poin IPK, Gaji Ortu, Organisasi, Sertifikat.
5. Merevisi sesuai perintah admin	
6. Klik “Simpan Perubahan”	
	7. Menampilkan alert “Berhasil mengubah data beasiswa”
Alternative Flow :	
KLIK TUTUP	
1. Klik “Tutup”	
	2. Menutup modal formulir

ERD



SOFTWARE TESTING PLAN

Sprint 3

5. Test Plan Identifier

Objek yang akan diuji merupakan bagian dari sebuah sistem berbasis web yang bertujuan untuk memudahkan para mahasiswa dalam mencari beasiswa yang tersedia di Universitas Jember. Pada Sprint 3 ini terdapat beberapa bagian yang akan dilakukan pengujian yaitu Membuat Beasiswa, Verifikasi Beasiswa Perusahaan, Revisi Beasiswa.

Terdapat beberapa hal yang berkaitan dengan proses pengujian, yaitu :

1.5. Tanggal pembuatan Software Testing Plan (STP) : 05 November 2019

1.6. Penanggung jawab pengujian : Henry Kristiano W.

6. Introduction

Dokumen Test Plan ini menjelaskan tentang bagaimana halaman Membuat Beasiswa, Verifikasi Beasiswa Perusahaan, Revisi Beasiswa. Pada pengujian ini dilakukan menggunakan Teknik Black Box, yaitu mencoba fitur-fitur dari tampilan luar apakah berfungsi dengan baik tanpa melihat source code atau codingan di dalam sistem dan memastikan apakah antara fitur dengan sistem sudah sesuai dengan tujuan pada sprint 3.

- Tujuan

Dokumen Test Plan ini dibuat untuk mendukung proses :

- 6..1. Mengidentifikasi komponen sistem yang harus diuji.
- 6..2. Membuat rekomendasi kebutuhan untuk proses pengujian.
- 6..3. Mengidentifikasi kebutuhan sumber daya.

- Latar Belakang

Proses pengujian dalam pembangunan sebuah software diperlukan agar software yang dibangun dapat berfungsi sesuai yang telah direncanakan dan terutama sesuai dengan keinginan user. Selain itu, proses pengujian diperlukan untuk menghilangkan bug dalam software tersebut sehingga tidak ada mengganggu performa sistem ketika dijalankan.

- Batasan

Dokumen ini hanya membahas tentang pengujian terhadap software yang dibangun, yaitu hanya sebatas yang tertera pada Sprint 2. Ruang lingkup yang akan diuji meliputi pengujian tombol, kejelasan fitur serta keakuratan software yang dibuat. Pengujian hanya dilakukan oleh tester.

9. Test Items

Dalam Sprint 1 ini, komponen yang akan dilakukan pengujian adalah sebagai berikut.

9.1. Tampilan Subsistem

- 9.1.1. Membuat Beasiswa
- 9.1.2. Verifikasi Beasiswa Perusahaan
- 9.1.3. Revisi Beasiswa

9.2. Performa Dasar

9.2.1. Membuat Beasiswa

- 9.2.1.1. Tombol Buat Beasiswa
- 9.2.1.2. Form Nama Beasiswa
- 9.2.1.3. Form Tanggal Batas Beasiswa
- 9.2.1.4. Form Nilai Point IPK
- 9.2.1.5. Form Nilai Point Gaji
- 9.2.1.6. Form Nilai Point Organisasi
- 9.2.1.7. Form Nilai Point Sertifikat
- 9.2.1.8. Form Fakultas
- 9.2.1.9. Form Prodi
- 9.2.1.10. Form Deskripsi Box
- 9.2.1.11. Tombol Buat Beasiswa

9.2.2. Verifikasi Beasiswa Perusahaan

9.2.2.1. Tombol Verifikasi Beasiswa

9.2.2.2. Tombol Tolak

9.2.2.3. Form Kesalahan

9.2.2.4. Form Catatan

9.2.2.5. Tombol Verifikasi

9.2.3. Revisi Beasiswa

9.2.3.1. Tombol Proses Verifikasi

9.2.3.2. Tombol Ubah Data

9.2.3.3. Form Point IPK

9.2.3.4. Form Point Gaji

9.2.3.5. Form Point Organisasi

9.2.3.6. Form Point Sertifikat

10. Features to be Tested

Daftar fitur yang akan diuji beserta dengan deskripsinya.dijelaskan sebagai berikut.

Fitur	Deskripsi
Tombol Buat Beasiswa	Berfungsi untuk menuju ke halaman pembuatan beasiswa.
Form Nama Beasiswa	Berfungsi untuk mengisi nama beasiswa yang akan dibuat.
Form Tanggal Batas Beasiswa	Berfungsi untuk menentukan tanggal batas beasiswa berakhir.
Form Nilai Point IPK	Berfungsi untuk menentukan nilai point IPK.
Form Nilai Point Gaji	Berfungsi untuk menentukan nilai point Gaji
Form Nilai Point Organisasi	Berfungsi untuk menentukan nilai point Organisasi
Form Nilai Point Sertifikat	Berfungsi untuk menentukan nilai point Sertifikat
Form Fakultas	Berfungsi untuk menentukan beasiswa yang akan diselenggarakan ditujukan untuk fakultas apa.
Form Prodi	Berfungsi untuk menentukan beasiswa yang akan diselenggarakan ditujukan untuk prodi apa

Form Deskripsi Box	Berfungsi untuk memasukkan deskripsi dari beasiswa yang akan dibuat.
Tombol Buat Beasiswa	Berfungsi untuk menyelesaikan pembuatan beasiswa dan mengirimkan ke admin.
Tombol Verifikasi Beasiswa	Berfungsi untuk menampilkan list beasiswa yang telah dibuat oleh perusahaan.
Tombol Tolak	Berfungsi untuk menolak beasiswa.
Form Kesalahan	Berfungsi untuk mengisi kesalahan apa yang diperbuat oleh perusahaan dalam membuat beasiswa.
Form Catatan	Berfungsi untuk mengisi pesan untuk perusahaan pembuat beasiswa.
Tombol Verifikasi	Berfungsi untuk memferivikasi
Tombol Proses Verifikasi	Berfungsi untuk menampilkan list beasiswa yang dibuat oleh perusahaan.
Tombol Ubah Data	Berfungsi untuk mengubah data yang ada pada beasiswa yang dibuat.
Form Point IPK	Berfungsi untuk menentukan point IPK.
Form Point Gaji	Berfungsi untuk menentukan point Gaji.
Form Point Organisasi	Berfungsi untuk menentukan point Organisasi.
Form Point Sertifikat	Berfungsi untuk menentukan point Sertifikat,

11. Test Strategy

Metode pengujian yang digunakan dalam melakukan uji coba setiap fitur dijelaskan sebagai berikut.

15.1.1. Function Testing

Test Objective:	<ul style="list-style-type: none"> Semua form yang membutuhkan input data dapat melakukan input data untuk ke database dan diproses Form dapat menghasilkan laporan yang sesuai dengan inputan
Technique:	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan pengujian tombol pada setiap form Mengelakukan pengujian apakah hasil laporan sesuai dengan iputan dan data yang telah tersimpan

	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan pengujian pada form inputan apakah dapat berjalan ketika menginputkan berbagai jenis inputan
Completion Criteria:	<ul style="list-style-type: none"> Dapat menghasilkan laporan yang sesuai Output yang dihasilkan sesuai dengan inputan yang telah dibuat
Special Considerations:	-

15.1.2. Business Cycle Testing

Test Objective:	Memastikan apakah semua komponen pada setiap form dapat berjalan sesuai keinginan
Technique:	<ul style="list-style-type: none"> Form File Bukti : Input : menginputkan file bukti yang diperlukan. Output : file yang telah diinputkan akan diterima admin dan akan diseleksi.
Completion Criteria:	Mempermudah admin untuk mengelola bukti pendaftar.
Special Considerations:	-

15.1.3. Performance Profiling

Test Objective:	proses penyimpanan dapat menghasilkan output dan dapat berjalan cepat
Technique:	Penyimpanan data dilakukan oleh beberapa user (computer) dalam waktu yang bersamaan
Completion Criteria:	Mempersingkat waktu penyimpanan
Special Considerations:	-

15.1.4. Load Testing

Test Objective:	Waktu akses database dan aplikasi dapat beerjalan dengan baik
Technique:	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan query yang menghasilkan data dalam jumlah yang cukup besar

	<ul style="list-style-type: none"> • Mengukur load aplikasi dengan berbagai macam spesifikasi
Completion Criteria:	Software dan database dapat diakses dengan waktu yang cepat
Special Considerations:	-

15.1.5. Security and Access Control Testing

Test Objective:	Website hanya akan dapat digunakan jika user telah mendaftar dan terdaftar pada sistem
Technique:	<ul style="list-style-type: none"> • Mencoba mencari kesalahan dalam query dan code yang telah digunakan • Mencoba hak akses setiap user
Completion Criteria:	Software tidak dapat digunakan oleh user yang tidak memiliki hak akses
Special Considerations:	-

12. Item Pass

Kriteria - kriteria yang harus dipenuhi setiap fitur agar dinyatakan lulus uji atau berhasil adalah sebagai berikut.

12.1 Jika suatu fitur diuji sebanyak 10 kali dan 9 kali diantaranya berhasil namun ada sekali gagal, maka fitur tersebut dinyatakan gagal.

12.2 Jika hasil dari suatu fitur sesuai dengan yang telah direncanakan, maka fitur tersebut dinyatakan berhasil.

12.3 Error akan dinyatakan sebagai gagal.

13. Test Deliverables

Sistem cari beasiswa ini bertujuan untuk mempermudah para mahasiswa untuk mencari informasi seputar beasiswa sesuai dengan fakultas dan prodi yang ditempuh. Sistem cari beasiswa ini menghasilkan informasi-informasi mengenai beasiswa apa aja yang sedang buka pendaftaran di Universitas Jember.

14. Testing Task

Pihak yang terlibat dalam proses pengujian dijelaskan sebagai berikut.

Tahap	Pihak Terlibat
Pembuatan STP	Project Manager, System Analyst
Pemilihan objek pengujian	Project Manager, System Analyst
Pengujian fitur pada Halaman Awal	Project Manager, System Analyst, Designer
Pengujian fitur pada Halaman Masuk	Project Manager, System Analyst, Designer
Pengujian fitur pada Halaman Daftar	Project Manager, System Analyst, Designer
Pengujian relasi code, fitur, dan tampilan	Project Manager, Designer, Programmer
Pengujian performa sistem	Project Manager

9. Test Model

Pada pengujian ini digunakan metode blackbox test.

IDENTIFIKIASI	SPRINT 3
NAMA BUTIR UJI	Membuat Beasiswa, Verifikasi Beasiswa Perusahaan, Revisi Beasiswa,
TUJUAN	Memeriksa apakah fungsi button dan form pada setiap fitur dapat berjalan sesuai dengan fungsi dan tujuannya. Serta mengecek apakah website sudah sesuai dengan tujuan awal.
KONDISI AWAL	Halaman Pendaftaran Perusahaan
TANGGAL PENGUJIAN	04 November 2019
PENGUJI	Henry Kristiano W.
SKENARIO	
<p>6. Membuat Beasiswa Perusahaan membuat beasiswa dengan memilih beberapa kategori yang nantinya akan dimasukkan dalam formulir pengajuan pembuatan beasiswa.</p> <p>7. Verifikasi Beasiswa Perusahaan Admin memverifikasi beasiswa yang telah dibuat oleh perusahaan.</p>	

8. Revisi Beasiswa

Perusahaan menerima info bahwa beasiswa perlu dibenahi dan mendapatkan arahan untuk merevisi beasiswa sesuai dengan perintah Admin.

HASIL (BLACK BOX TESTING)

DATA YG DIBERIKAN

Halaman Membuat Beasiswa, Verifikasi Beasiswa Perusahaan, Revisi Beasiswa.

BAHAN TEST	TINDAKAN TEST	HASIL TEST
Tombol Buat Beasiswa	- Menekan tombol buat beasiswa.	-
Form Nama Beasiswa	- Mengisi dengan symbol !#\$%^&*()_ - Mengisi tanpa @ - Mengisi tanpa .com - Mengisi angka/huruf “coba123”	Seharusnya form nama beasiswa tidak bisa diisi dengan symbol, karena sangat jarang bahkan disarankan untuk tidak memasukkan symbol saat pengisian nama beasiswa.
Form Tanggal Batas Beasiswa	- Mengisi dengan tanggal yang sudah terlewat hari ini juga. (Kemarin)	-
Form Nilai Point IPK	- Mengisi dengan symbol !@#\$\$%^&*()_ - Mengisi dengan huruf ABC	-
Form Nilai Point Gaji	- Mengisi dengan symbol !@#\$\$%^&*()_ - Mengisi dengan angka 123456789	-
Form Nilai Point Organisasi	- Mengisi dengan symbol !@#\$\$%^&*()_ - Mengisi dengan huruf ABC	-

Form Nilai Point Sertifikat	<ul style="list-style-type: none"> - Mengisi dengan symbol !@#% ^&*()_ - Mengisi dengan huruf ABC 	-
Tombol Buat Beasiswa	<ul style="list-style-type: none"> - Menekan tombol beasiswa 	-
Tombol Verifikasi Beasiswa	<ul style="list-style-type: none"> - Menekan Tombol Beasiswa 	-
Tombol Tolak	<ul style="list-style-type: none"> - Menekan tombol tolak 	-
Form Kesalahan	<ul style="list-style-type: none"> - Mengosongi form kesalahan - Mengisi dengan symbol !@#\$ saja 	-
Form Catatan	<ul style="list-style-type: none"> - Mengosongi form catatan - Mengisi dengan symbol !@#\$ 	-
Tombol Verifikasi	<ul style="list-style-type: none"> - Menekan tombol verifikasi 	-
Tombol Proses Verifikasi	<ul style="list-style-type: none"> - Menekan tombol verifikasi 	-
Tombol Ubah Data	<ul style="list-style-type: none"> - Menekan tombol ubah data 	-
Form Point IPK	<ul style="list-style-type: none"> - Mengisi dengan symbol !@#% ^&*()_ - Mengisi dengan huruf ABC 	-
Form Point Gaji	<ul style="list-style-type: none"> - Mengisi dengan symbol !@#% ^&*()_ - Mengisi dengan huruf ABC 	-
Form Point Organisasi	<ul style="list-style-type: none"> - Mengisi dengan symbol !@#% ^&*()_ - Mengisi dengan huruf ABC 	-
Form Point Sertifikat	<ul style="list-style-type: none"> - Mengisi dengan symbol !@#% ^&*()_ - Mengisi dengan huruf ABC 	-

SPRINT 4

USER STORY

SPRINT 4 : Rangking Beasiswa

User Story	Story Point
<p>Sebagai perusahaan</p> <p>Saya ingin melihat daftar mahasiswa yang sudah daftar pada beasiswa yang saya sediakan</p> <p>Maka proses menampilkan daftar mahasiswa yang sudah daftar di beasiswa akan diurutkan mulai dari point paling tinggi hingga ke point rendah, selain itu juga terdapat keterangan apakah mahasiswa berhasil, dipertimbangkan, atau tidak berhasil</p>	<p>Title : Ranking Beasiswa</p> <p>Actor : mahasiswa</p> <p>Skenario :</p> <ul style="list-style-type: none">• Perusahaan melihat daftar mahasiswa yang sudah mendaftar beasiswa dimana daftar mahasiswa tersebut urut dari yang point paling tinggi hingga ke rendah• Perusahaan dapat melihat detail mahasiswa

Analisa Kebutuhan Sistem

SPRINT 4 : Rangking Beasiswa

7. Analisis Kebutuhan Fungsional

7.1 Analisis memulai sistem

Prosedur memulai sistem :

9. Setelah perusahaan melakukan Login dengan menggunakan E-mail dan Password, maka akan ditampilkan halaman utama Perusahaan
 - Jika perusahaan klik “Beasiswaku”, maka akan ditampilkan data yang sudah dibuat oleh perusahaan
 - Setelah klik “View More” pada salah satu perusahaan, maka akan ditampilkan daftar mahasiswa yang sudah mendaftar pada beasiswa tersebut
 - Jika klik “Lihat” pada Detail maka akan ditampilkan unggahan dokumen yang telah diunggah oleh mahasiswa

7.2 Analisis Business Rule

Aturan memulai sistem :

11. Pada setiap mahasiswa terdapat bukti persyaratan mahasiswa yang dilampirkan oleh mahasiswa.
12. Daftar mahasiswa yang mendaftar pada pada beasiswa tersebut diurutkan berdasarkan point tertinggi.
13. Akan terdapat 3 macam hasil pada mahasiswa, yaitu berhasil, dipertimbangkan, dan tidak berhasil.

8. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

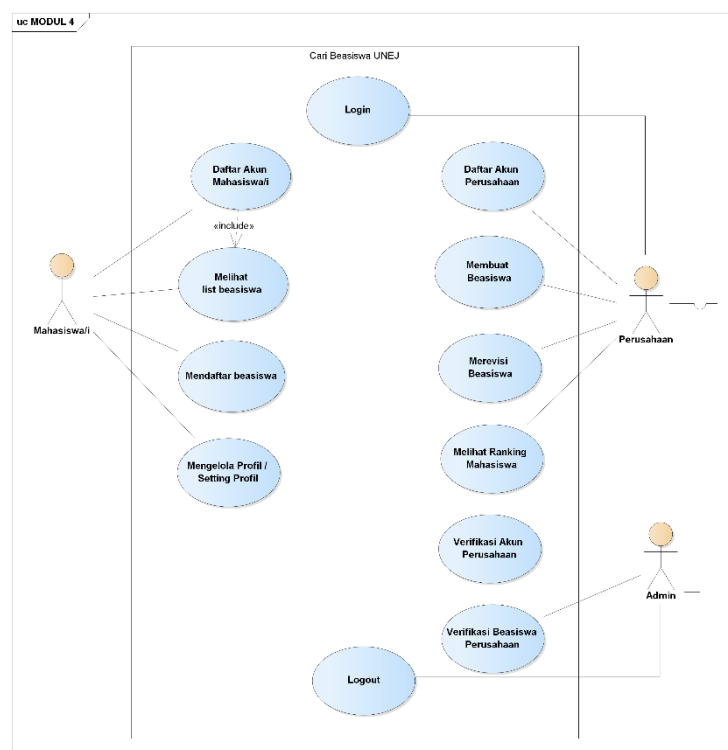
2.4 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

19. Sistem yang dibuat berbasis website
20. Penggunaan database
21. Implementasi coding menggunakan Laravel dengan bahasa pemrograman PHP
22. Pembuatan WBS dan Gantt chart menggunakan tool Project Libre
23. Pembuatan desain UI menggunakan Adobe XD
24. Pembuatan desain UML menggunakan Enterprise Architect

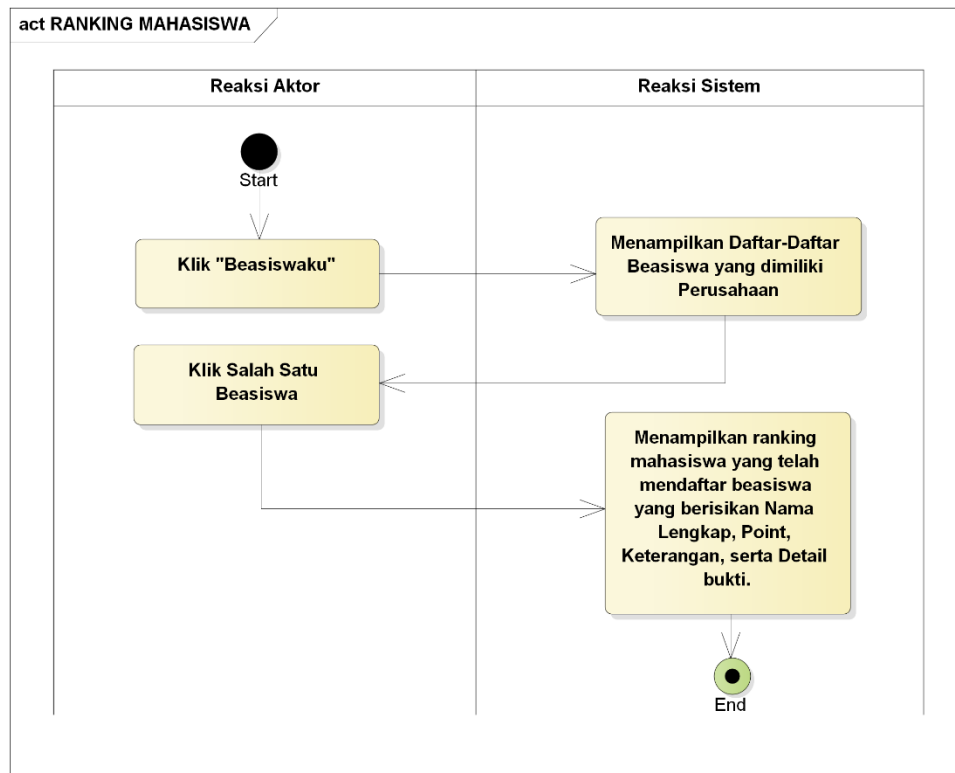
2.5 Analisa Kebutuhan Perangkat Keras

7. Menggunakan laptop yang tersambung dengan koneksi internet
8. Menggunakan laptop dengan spesifikasi minimal : intel pentium, Nvidia GEOFORCE 550M, Penyimpanan 100MB, RAM 2GB.

USECASE



ACTIVITY DIAGRAM



SKENARIO

PERUSAHAAN

A. RANKING MAHASISWA/I

No Usecase	
Nama Usecase	Melihat Ranking Mahasiswa
Aktor	Perusahaan
Deskripsi Singkat	Aktor melihat daftar ranking mahasiswa/i yang sudah mendaftar beasiswa
Prekondisi	Laman main menu/dashboard
Prakondisi	Laman pendaftar beasiswa
Flow Events	
Normal Flow :	

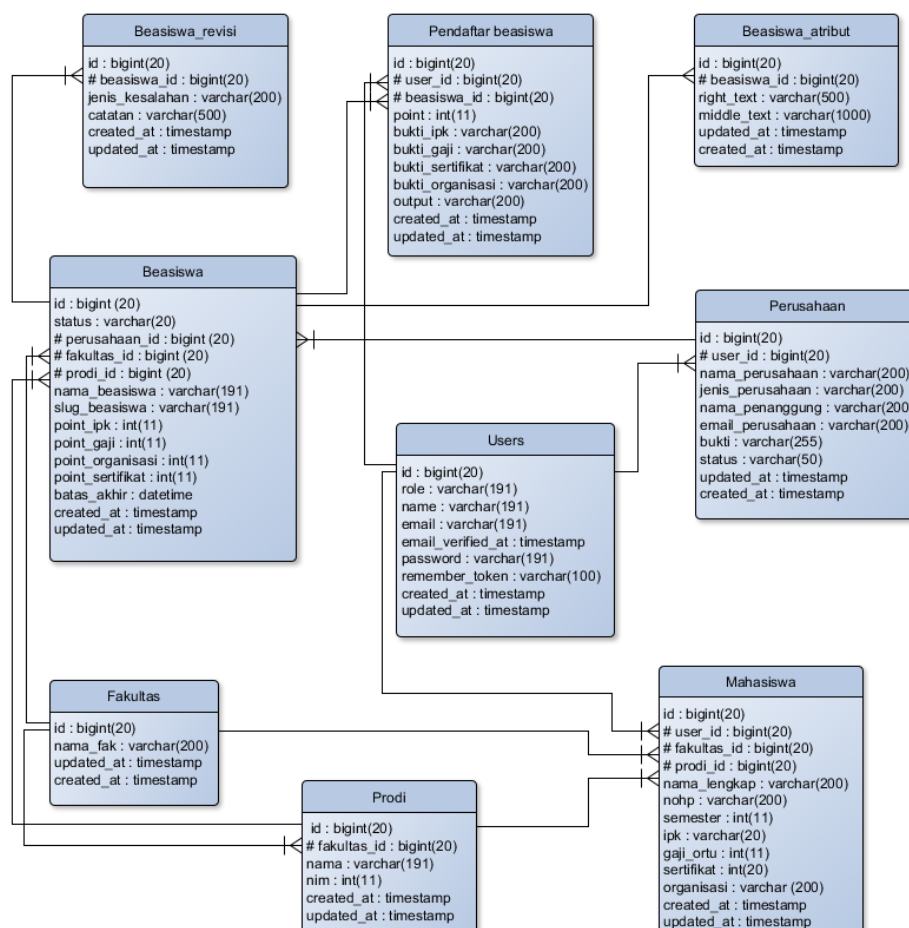
Rangking Mahasiswa	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	9. Menampilkan laman main menu / dashboard
10. Klik “ Beasiswaku”	
	11. Menampilkan daftar-daftar beasiswa yang dimiliki perusahaan
12. Klik salah satu beasiswa	
	13. Menampilkan ranking mahasiswa yang telah mendaftar beasiswa yang berisikan Nama Lengkap, Point, Keterangan, serta Detail bukti.

B. LOGOUT

No Usecase	
Nama Usecase	Keluar
Aktor	Admin, Perusahaan, Mahasiswa/i
Deskripsi Singkat	Aktor keluar sistem
Prekondisi	Laman terakhir aktor
Prakondisi	Laman login
Flow Events	
Normal Flow :	
Logout	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	1. Menampilkan halaman terakhir aktor

2. Klik “Logout”	
	3. Menampilkan pop-up “Apakah Anda yakin untuk keluar?”
4. Klik “Ya”	
	5. Menampilkan Halaman Login
<p style="text-align: center;">Alternative Flow :</p> <p style="text-align: center;">KLIK TOMBOL AKSI BATAL</p>	
1. Klik “Batal”	
	2. Kembali ke halaman sebelumnya

ERD



SOFTWARE TESTING PLAN

Sprint 4

7. Test Plan Identifier

Objek yang akan diuji merupakan bagian dari sebuah sistem berbasis web yang bertujuan untuk memudahkan para mahasiswa dalam mencari beasiswa yang tersedia di Universitas Jember. Pada Sprint 4 ini terdapat beberapa bagian yang akan dilakukan pengujian yaitu Rangking Mahasiswa.

Terdapat beberapa hal yang berkaitan dengan proses pengujian, yaitu :

1.7. Tanggal pembuatan Software Testing Plan (STP) : 15 November 2019

1.8. Penanggung jawab pengujian : Henry Kristiano W.

8. Introduction

Dokumen Test Plan ini menjelaskan tentang bagaimana halaman Rangking Mahasiswa. Pada pengujian ini dilakukan menggunakan Teknik Black Box, yaitu mencoba fitur fitur dari tampilan luar apakah berfungsi dengan baik tanpa melihat source code atau codingan di dalam sistem dan memastikan apakah antara fitur dengan system sudah sesuai dengan tujuan pada sprint 3.

- Tujuan

Dokumen Test Plan ini dibuat untuk mendukung proses :

8..1. Mengidentifikasi komponen sistem yang harus diuji.

8..2. Membuat rekomendasi kebutuhan untuk proses pengujian.

8..3. Mengidentifikasi kebutuhan sumber daya.

- Latar Belakang

Proses pengujian dalam pembangunan sebuah software diperlukan agar software yang dibangun dapat berfungsi sesuai yang telah direncanakan dan terutama sesuai dengan keinginan user. Selain itu, proses pengujian diperlukan untuk menghilangkan bug dalam software tersebut sehingga tidak ada mengganggu performa sistem ketika dijalankan.

- Batasan

Dokumen ini hanya membahas tentang pengujian terhadap software yang dibangun, yaitu hanya sebatas yang tertera pada Sprint 2. Ruang lingkup yang akan diuji meliputi pengujian tombol, kejelasan fitur serta keakuratan software yang dibuat. Pengujian hanya dilakukan oleh tester.

12. Test Items

Dalam Sprint 1 ini, komponen yang akan dilakukan pengujian adalah sebagai berikut.

12.1. Tampilan Subsistem

12.1.1. Ranking Mahasiswa

12.2. Performa Dasar

12.2.1. Ranking Mahasiswa

12.2.1.1. Tombol Beasiswaku

12.2.1.2. Tombol View More

12.2.1.3. Tombol Lihat

12.2.1.4. Tombol Close

13. Features to be Tested

Daftar fitur yang akan diuji beserta dengan deskripsinya.dijelaskan sebagai berikut.

Fitur	Deskripsi
Tombol Beasiswaku	Berfungsi untuk menuju ke halaman list pendaftar beasiswa.
Tombol View More	Berfungsi untuk melihat list pendaftar beasiswa.
Tombol Lihat	Berfungsi untuk melihat lebih rinci pendaftar beasiswa.
Tombol Close	Berfungsi untuk menutup pop up rincian pendaftar beasiswa.

14. Test Strategy

Metode pengujian yang digunakan dalam melakukan uji coba setiap fitur dijelaskan sebagai berikut.

20.1.1. Function Testing

Test Objective:	<ul style="list-style-type: none">• Semua form yang membutuhkan input data dapat melakukan input data untuk ke database dan diproses• Form dapat menghasilkan laporan yang sesuai dengan inputan
Technique:	<ul style="list-style-type: none">• Melakukan pengujian tombol pada setiap form

	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengujian apakah hasil laporan sesuai dengan inputan dan data yang telah tersimpan • Melakukan pengujian pada form inputan apakah dapat berjalan ketika menginputkan berbagai jenis inputan
Completion Criteria:	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menghasilkan laporan yang sesuai • Output yang dihasilkan sesuai dengan inputan yang telah dibuat
Special Considerations:	-

20.1.2. Business Cycle Testing

Test Objective:	Memastikan apakah semua komponen pada setiap form dapat berjalan sesuai keinginan
Technique:	<ul style="list-style-type: none"> • Form File Bukti : Input : menginputkan file bukti yang diperlukan. Output : file yang telah diinputkan akan diterima admin dan akan diseleksi.
Completion Criteria:	Mempermudah admin untuk mengelola bukti pendaftar.
Special Considerations:	-

20.1.3. Performance Profiling

Test Objective:	proses penyimpanan dapat menghasilkan output dan dapat berjalan cepat
Technique:	Penyimpanan data dilakukan oleh beberapa user (computer) dalam waktu yang bersamaan
Completion Criteria:	Mempersingkat waktu penyimpanan
Special Considerations:	-

20.1.4. Load Testing

Test Objective:	Waktu akses database dan aplikasi dapat beerjalan dengan baik
-----------------	---

Technique:	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan query yang menghasilkan data dalam jumlah yang cukup besar • Mengukur load aplikasi dengan berbagai macam spesifikasi
Completion Criteria:	Software dan database dapat diakses dengan waktu yang cepat
Special Considerations:	-

20.1.5. Security and Access Control Testing

Test Objective:	Website hanya akan dapat digunakan jika user telah mendaftar dan terdaftar pada sistem
Technique:	<ul style="list-style-type: none"> • Mencoba mencari kesalahan dalam query dan code yang telah digunakan • Mencoba hak akses setiap user
Completion Criteria:	Software tidak dapat digunakan oleh user yang tidak memiliki hak akses
Special Considerations:	-

15. Item Pass

Kriteria - kriteria yang harus dipenuhi setiap fitur agar dinyatakan lulus uji atau berhasil adalah sebagai berikut.

15.1 Jika suatu fitur diuji sebanyak 10 kali dan 9 kali diantaranya berhasil namun ada sekali gagal, maka fitur tersebut dinyatakan gagal.

15.2 Jika hasil dari suatu fitur sesuai dengan yang telah direncanakan, maka fitur tersebut dinyatakan berhasil.

15.3 Error akan dinyatakan sebagai gagal.

16. Test Deliverables

Sistem cari beasiswa ini bertujuan untuk mempermudah para mahasiswa untuk mencari informasi seputar beasiswa sesuai dengan fakultas dan prodi yang ditempuh. Sistem cari beasiswa ini menghasilkan informasi-informasi mengenai beasiswa apa aja yang sedang buka pendaftaran di Universitas Jember.

17. Testing Task

Pihak yang terlibat dalam proses pengujian dijelaskan sebagai berikut.

Tahap	Pihak Terlibat
Pembuatan STP	Project Manager, System Analyst
Pemilihan objek pengujian	Project Manager, System Analyst
Pengujian fitur pada Halaman Awal	Project Manager, System Analyst, Designer
Pengujian fitur pada Halaman Masuk	Project Manager, System Analyst, Designer
Pengujian fitur pada Halaman Daftar	Project Manager, System Analyst, Designer
Pengujian relasi code, fitur, dan tampilan	Project Manager, Designer, Programmer
Pengujian performa sistem	Project Manager

9. Test Model

Pada pengujian ini digunakan metode blackbox test.

IDENTIFIKIASI	SPRINT 4
NAMA BUTIR UJI	Melihat Ranking Mahasiswa
TUJUAN	Memeriksa apakah fungsi button dan form pada setiap fitur dapat berjalan sesuai dengan fungsi dan tujuannya. Serta mengecek apakah website sudah sesuai dengan tujuan awal.
KONDISI AWAL	Halaman Dashboard Perusahaan
TANGGAL PENGUJIAN	15 November 2019
PENGUJI	Henry Kristiano W.
SKENARIO	
14. Melihat Ranking Mahasiswa Perusahaan melihat daftar ranking mahasiswa/I yang telah mendaftar ke beasiswa yang diselenggarakan oleh perusahaan tersebut.	

HASIL (BLACK BOX TESTING)**DATA YG DIBERIKAN**

Halaman Membuat Beasiswa, Verifikasi Beasiswa Perusahaan, Revisi Beasiswa.

BAHAN TEST	TINDAKAN TEST	HASIL TEST
Tombol Beasiswaku	- Menekan tombol beasiswaku	-
Tombol View More	- Menekan tombol view more	-
Tombol Lihat	- Menekan tombol lihat	-
Tombol Close	- Menekan tombol close	-