**TEST CASE**

1. **Test Case 1: Login Pengguna**

* **Tujuan Pengujian :** Untuk memastikan user/pengguna dapat login/masuk ke dalam aplikasi dengan menggunakan akun yang valid.
* **Langkah Pengujian :**
  + Buka aplikasi FoodFast.
  + Masukkan email/username dan password yang valid.
  + Klik tombol "Login/Masuk".
* **Data yang Diperlukan :** email/username(user@mail.com), password(password123).
* **Hasil yang Diharapkan :** user/pengguna berhasil login/masuk dan langsung diarahkan ke halaman/menu utama dari aplikasi.

1. **Test Case 2: Pencarian Restoran**

* **Tujuan Pengujian :** Untuk memastikan fitur pencarian restoran berfungsi serta menampilkan hasil yang pencarian yang sesuai.
* **Langkah Pengujian :**
  + Masuk ke aplikasi, cari dan klik kolom pencarian atau tombol “Cari Restoran”.
  + Masukkan kata kunci pencarian/kategori restoran (contoh: "Bakwan Kawi" / “Jogja”) di kolom pencarian
  + Klik tombol “Cari”.
* **Data yang Diperlukan:** Kata kunci pencarian: Bakwan Kawi
* **Hasil yang Diharapkan:** Menampilkan daftar restoran sesuai dengan kata kunci yang digunakan.

1. **Test Case 3: Menambahkan Item ke Keranjang**

* **Tujuan Pengujian:** Untuk memastikan bahwa user/pengguna dapat menambahkan item ke keranjang belanja.
* **Langkah Pengujian:**
  + Masuk ke aplikasi.
  + Pilih salah satu restoran dari hasil pencarian.
  + Pilih satu atau beberapa item makanan yang ditampilkan.
  + Klik tombol “Tambahkan ke Keranjang” untuk setiap item yang diinginkan.
* **Data yang Diperlukan :**Makanan(Bakwan Kawi), Jumlah(3).
* **Hasil yang Diharapkan :**Data makanan berhasil ditambahkan kedalam keranjang beserta jumlah dan total harga yang benar.

1. **Test Case 4: Checkout Pesanan**

* **Tujuan Pengujian:** Untuk memastikan user/pengguna dapat melakukan checkout dan pembayaran pesanan.
* **Langkah Pengujian:**
  1. Masuk ke aplikasi.
  2. Pilih item makanan untuk ditambahkan ke dalam keranjang.
  3. Klik tombol "Checkout".
  4. Pilih metode pembayaran (contoh: e-wallet).
  5. Klik tombol "Bayar/Konfirmasi Pesanan".
* **Data yang Diperlukan:** Metode pembayaran: e-wallet(gopay, shopeepay).
* **Hasil yang Diharapkan:** Pesanan berhasil diproses dan pengguna diarahkan ke halaman konfirmasi pesanan yang baru saja dibuat.

1. **Test Case 5: Notifikasi Untuk Pesanan Berhasil**

* **Tujuan Pengujian:** Untuk memastikan user/pengguna menerima notifikasi pemberitahuan untuk pesanan yang telah berhasil dibuat.
* **Langkah Pengujian:**
  1. Masuk ke aplikasi.
  2. Lakukan proses pemesanan hingga checkout.
  3. Tunggu agar sistem memproses pesanan.
  4. Periksa apakah notifikasi muncul pada layar aplikasi atau melalui push notification.
* **Data yang Diperlukan:** Metode pembayaran: e-wallet.
* **Hasil yang Diharapkan:** Pengguna menerima notifikasi bahwa pesanan telah berhasil dibuat.

1. **Test Case 6: Pembayaran Tidak Berhasil (Saldo Tidak Mencukupi)**
   * **Tujuan Pengujian:** Untuk memastikan pembayaran gagal dengan notifikasi yang sesuai jika saldo e-wallet tidak mencukupi.
   * **Langkah Pengujian:**
     + Masuk ke aplikasi.
     + Lakukan pemesanan hingga tahap pembayaran.
     + Pilih “E-Wallet” dengan saldo yang tidak mencukupi.
     + Masukkan PIN pembayaran.
     + Klik tombol “Bayar”.
   * **Data yang Diperlukan:** Saldo e-wallet (Rp 1000), total pesanan (Rp 25000).
   * **Hasil yang Diharapkan:** Muncul pesan/notifikasi kesalahan: "Saldo tidak mencukupi. Silakan pilih metode pembayaran lain".
2. **Test Case 7: Pembatasan Jumlah Maximal Item Pesanan**
   * **Tujuan Pengujian:** Untuk memastikan bahwa aplikasi/sistem dapat membatasi jumlah maksimal pesanan tiap item.
   * **Langkah Pengujian:**
     + Masuk ke aplikasi.
     + Tambahkan makanan ke keranjang dengan jumlah melebihi batas maksimal (contoh: Gado-gado : 100).
     + Klik tombol "Tambah ke Keranjang"
   * **Data yang Diperlukan:** Makanan: Gado-gado, Jumlah: 100.
   * **Hasil yang Diharapkan:** Aplikasi menampilkan pesan/pop up error bahwa jumlah pesanan melebihi batas maksimal yang dibolehkan dalam satu aktivitas pesanan.

**ANALISIS POTENSI BUG**

1. **Bug 1: User Gagal Login**

* **Penyebab Bug:**Kesalahan validasi pada database ataupun pada server.
* **Dampak pada Pengguna:**
  + Pengguna tidak dapat masuk ke aplikasi.
  + Pengguna tidak dapat melakukan pemesanan makanan.
* **Saran Perbaikan:** 
  + Periksa pesan error yang ada pada log server.
  + Periksa source code validasi untuk login pengguna berjalan dengan urutan yang benar dan dapat berkomunikasi dengan database.
  + Uji coba ulang pada skenario login pengguna.
  + Buat beberapa metode untuk login sebagai cadangan agar aplikasi tetap dapat digunakan.

1. **Bug 2: Item Tidak Masuk ke Keranjang atau Item di Keranjang Hilang**
   * **Penyebab Bug:**

* Ketidaksinkronan antara tampilan (front-end) dan proses (back-end) ketika menambahkan item baru ke dalam keranjang belanja.
* Masalah penyimpanan lokal (session/cache) yang tidak terupdate secara real-time maupun penyimpanan yang bersifat tidak permanen (persisten).
* **Dampak pada Pengguna:**
  + Pengguna tidak dapat melakukan checkout pesanan.
  + Pengguna harus mengulang dari awal untuk menambahkan item pesanan yang diinginkan.
* **Saran Perbaikan:** 
  + Perbaiki mekanisme state penyimpanan untuk keranjang dan memberikan validasi bahwa item berhasil ditambahkan.
  + Menambahkan notifikasi atau pesan pop up pada aplikasi sebagai feedback visual pada pengguan disetiap aksi atau aktivitas menambahkan item di keranjang.
  + Menerapkan sinkronisasi penyimpanan otomatis agar data diperbarui secara real-time.

1. **Bug 3: Notifikasi Pesanan Berhasil Tidak Muncul**
   * **Penyebab Bug:**
     + Terjadi masalah pada sistem notifikasi maupun terjadinya delay komunikasi antara aplikasi dan server.
     + Terjadi kesalahan pada proses update status pesanan.

* **Dampak pada Pengguna:**
  + Pengguna tidak mengetahui pesanan berhasil dibuat atau tidak.
  + Pengguna ragu dengan status pesanan yang dibuat sehingga dapat menyebabkan pemesanan yang berulang-ulang.
* **Saran Perbaikan:** 
  + Menerapkan mekanisme pengulangan (retry) untuk pesan notifikasi.
  + Penambahan feedback ke pengguna berupa tampilan status pesanan di aplikasi untuk memberikan informasi yang akurat.
  + Menambahkan alternatif notifikasi lain, seperti email otomatis.