



LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

PENGUJIAN PADA WEBSITE JARIMENARI.COM

Oleh:

Yaumul Jihad Januardi

NIM : 1308605041

Pembimbing:

I Komang Ari Mogi, S.Kom, M.Kom

Program Studi Teknik Informatika

Jurusan Ilmu Komputer

Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam

Universitas Udayana

2017

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN
PENGUJIAN PADA WEBSITE JARIMENARI.COM

Oleh :

Yaumul Jihad Januardi
1308605041

Denpasar, 25 april 2017
Menyetujui,

Dosen Pembimbing

Pembimbing Lapangan

I Komang Ari Mogi, S.Kom, M.Kom
NIP. 19840924 2008011007


Apriadi Nur Kurniawan

Mengetahui,
Ketua Jurusan Ilmu Komputer
FMIPA Universitas Udayana


Agus Muliantara, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198006162005011001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat rahmat dan karuniaNya penulis dapat menyusun dan menyelesaikan laporan praktek kerja lapangan ini dengan baik. Dalam laporan ini penulis mengambil judul “Pengujian pada Website jarimenari.com”

Selama pelaksanaan praktek kerja lapangan dan penyelesaian laporan ini, penulis banyak mendapat bimbingan, pengarahan, dan saran yang membantu hingga akhir penulisan laporan ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak I Komang Ari Mogi, S.Kom, M.Kom selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan selama penyusunan laporan ini.
2. Bapak Apriadi Nur Kurniawan selaku supervisi divisi research di PT. Asanka Sebagai pembimbing lapangan
3. Segenap pegawai PT. Asanka
4. Semua pihak dan rekan-rekan yang telah membantu hingga laporan ini dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa laporan ini memiliki banyak keterbatasan, maka dari itu sangat mengharapkan saran dan kritik dari semua pihak yang sifatnya membangun, sehingga nantinya laporan ini dapat diperbaiki dan dikembangkan kemudian hari. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih dan mohon maaf jika terdapat kesalahan yang dibuat baik sengaja maupun tidak disengaja.

Bukit Jimbaran,
april 2017

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Tujuan.....	2
1.3. Manfaat.....	3
1.4. Waktu dan Tempat Pelaksanaan.....	3
BAB II.....	4
GAMBARAN UMUM.....	4
2.1. Profil PT.Asanka	4
2.2. Kegiatan PT. Asanka	4
2.3. Struktur Organisasi PT.Asanka	5
2.4. Visi dan Misi PT. Asanka.....	9
2.4.1. Visi	9
2.4.2. Misi.....	9
BAB III.....	10
KAJIAN PUSTAKA	10
3.1. Sistem Informasi.....	10
3.1.1. Konsep Sistem Informasi	11

3.1.2.	Elemen Sistem Informasi	13
3.2.	Pengujian Perangkat Lunak	14
3.2.1.	Sasaran-sasaran Pengujian Perangkat Lunak	14
3.2.2.	Prinsip Pengujian Perangkat Lunak.....	15
3.3	Model Proses Waterfall	16
BAB IV	19
PELAKSANAAN PKL	19
4.1	Gambaran Umum Website jarimenari.com	19
4.2.	Deskripsi Umum Dokumen	19
4.3.	Pengujian Jarimenari.com	20
4.4.	Pengujian pada website	27
BAB V	33
PENUTUP	33
5.1.	Kesimpulan.....	33
5.2.	Saran.....	33
DAFTAR PUSTAKA	34
LAMPIRAN	1

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Struktur Organisasi PT. Asanka	5
Gambar 3. 1 proses waterfall.....	17
Gambar 4. 1 Mengosongkan isian semua data	27
Gambar 4. 2 Hanya mengisi nama	27
Gambar 4. 3 Mengisi nama dan email.....	28
Gambar 4. 4 Tidak mengisi nama hotel	28
Gambar 4. 5 Tidak mengisi no.phone hotel	29
Gambar 4. 6 Tidak mengisi date booking information	29
Gambar 4. 7 Tidak mengisi time booking information	30
Gambar 4. 8 Tidak mengisi i heard from	30
Gambar 4. 9 Tidak mengisi menu booking	31
Gambar 4. 10 Mengisi email tidak sesuai format.....	31
Gambar 4. 11 Sukses melakukan booking	32

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4. 1 Skenario Pengujian.....	26

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Peran internet dalam dunia bisnis tidak dapat diragukan lagi, seiring dengan berjalannya waktu, batasan-batasan dalam dunia bisnis seperti waktu, jarak, dan biaya dapat ditembus melalui dunia maya. Cai et al. (2004) dan Wan (2002) menyatakan bahwa internet menyediakan sarana non-paralel bagi pengembangan infrastruktur yang berkesinambungan untuk penyampaian informasi dan transaksi bisnis. Dengan internet, konsumen lebih mudah menemukan informasi yang dibutuhkan, dan dapat berkomunikasi dengan penyedia jasa secara langsung kapanpun dan dimanapun (Waller, 2003).

Website merupakan halaman situs sistem informasi yang dapat diakses secara cepat. Website ini didasari dari adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Melalui perkembangan teknologi informasi, tercipta suatu jaringan antar komputer yang saling berkaitan. Jaringan yang dikenal dengan istilah internet secara terus-menerus menjadi pesan-pesan elektronik, termasuk e-mail, transmisi file, dan komunikasi dua arah antar individu atau komputer.

Penggunaan website sudah menjadi suatu perhatian oleh banyak kalangan, mulai dari pengusaha, akademisi, pemasaran, praktisi media massa, perusahaan, hingga instansi pemerintahan. Dari website ini banyak kalangan menggunakannya sebagai media promosi, alat penjualan, hingga memberikan materi informasi yang berkaitan gambaran detail suatu instansi atau lembaga. Tak hanya itu dengan adanya website banyak orang yang berlomba-lomba untuk dapat mempromosikan dirinya. Hal ini ditandai dengan adanya situs-situs atau website yang memberikan fasilitas untuk dapat berhubungan dengan orang banyak, seperti jejaring sosial facebook, friendster, twitter, blog, myspace, dan website lainnya. Kini semakin maraknya penggunaan website oleh berbagai orang

dan juga kalangan, maka membuat perusahaan maupun instansi pemerintahan menggunakan website.

PT.Asanka yang menjual dan menawarkan jasa pembuatan website, mulai dari web statis sederhana, antarmuka dinamis yang sulit, e-commerce serta layout website responsif. Menawarkan teknologi berbasis web terbaru yang bisa memberikan solusi untuk memberikan kepuasan kepada pelanggan.

Jarimenari merupakan tempat melatih para pemuda di Indonesia untuk melatih keterampilan kejuruan pijat, serta layanan bahasa Inggris dan pelayanan tamu. Terlepas dari kemampuan intuitif mereka untuk mengelola pijat dengan tekanan yang konsisten yang disukai oleh para tamu. Menawarkan pelatihan kepada orang-orang muda yang mencari sebuah profesi dan hanya memiliki minat, hati dan dedikasi untuk digunakan sebagai kompensasi untuk menerima pengajaran dalam keterampilan pijat profesional. Pihak Jarimenari melihat website sebagai suatu sarana untuk memasarkan produk atau jasa yang ditawarkan. Dengan ini dibuatlah website jarimenari.com di PT.Asanka. Tujuan dibuatnya website ini oleh Jarimenari sebagai saluran komunikasi dua arah, dimana website selain sebagai sarana untuk memperkenalkan produk dan jasa dan konsumen baru, juga sebagai sarana bagi konsumen untuk berkomunikasi dengan pihak Jarimenari.

Atas dasar ini penulis diberikan tugas selama praktek kerja lapangan di PT.Asanka untuk melakukan pengujian terhadap website jarimenari.com untuk menemukan kesalahan-kesalahan yang terjadi pada website tersebut untuk segera diperbaiki. Melakukan skenario pengujian untuk mengetahui apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan sehingga bisa dengan cepat untuk dipakai sebagai media pemasaran pada spa Jarimenari. Pada penyampaian laporan ini, yang akan dibahas lebih dalam adalah mengenai pengujian pada website jarimenari.com.

1.2. Tujuan

Beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di PT. Asanka ini adalah :

1. Untuk mendapatkan pengalaman dan wawasan dalam dunia kerja..
2. Untuk mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang didapat selama kuliah pada permasalahan di lokasi PKL.
3. Untuk menemukan kesalahan yang terjadi pada website jarimenari.com.

1.3. Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh dengan adanya pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di PT. Asanka ini adalah :

1. mengetahui alur pengujian website pada website jarimenari.com
2. mengetahui bagaimana kondisi kerja dunia nyata

1.4. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Lokasi penulis melakukan Praktek Kerja Lapangan (PKL) yaitu di PT. Asanka yang beralamat di Jalan gunung agung no. 208B Denpasar bali. Praktek Kerja Lapangan ini dilaksanakan selama 2 bulan, yang dimulai pada tanggal 6 Februari 2017 hingga 31 Maret 2017. Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan yaitu pukul 09.00-17.00 selama 5 hari kerja Senin-Jum'at.

BAB II

GAMBARAN UMUM

2.1. Profil PT.Asanka

PT. Asanka didirikan pada tahun 2011 oleh Bapak Locca Chandra. Sebelum berdiri, beliau sudah mendirikan sebuah studio pribadi bernama LDS (Locca Design Studio) yang berdiri sejak tahun 2009.

Adanya peluang yang besar dan pesatnya bisnis yang membutuhkan desain dan support IT adalah alasan beliau untuk memberanikan diri membuka usaha dan mendirikan kantor sendiri untuk Asanka yang beralamat di Jln. Gunung Agung 208B Denpasar bali.

PT. Asanka adalah perusahaan yang menyediakan jasa di bidang, website & apps development, graphic design, printing dan IT supplies. PT Asanka juga mempunyai spesialis di bidang custom printing untuk segala jenis medium atau periklanan dalam segala bentuk. PT. Asanka menawarkan solusi terbaik untuk pengepakan, iklan yang sangat memikat, branding custom, alat tulis, baliho maupun box neon

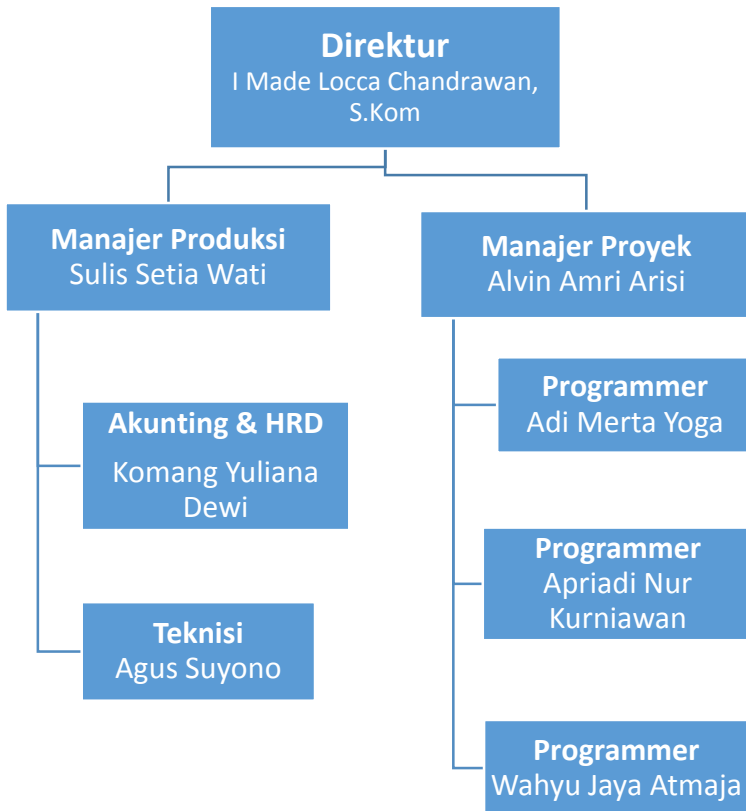
PT. Asanka didirikan untuk menawarkan pelayanan yang memuaskan untuk klien, baik client regional bali maupun klien internasional seperti di Singapura dan Australia, baik untuk bisnis kecil hingga bisnis sedang bahkan besar.

2.2. Kegiatan PT. Asanka

Untuk kegiatan yang saat ini dilakukan oleh PT. asanka diantaranya layanan web yaitu desain web profesional, pengembangan web, manajemen konten, E-commerce, situs responsif dan seluler, pemasaran dan promosi serta pemeliharaan. Untuk layanan desain yaitu desain visual profesional, ilustrasi dan pengeditan foto. PT. Asanka menyediakan layanan percetakan dan layanan pemeliharaan TI.

2.3. Struktur Organisasi PT. Asanka

Bagian Struktur Organisasi PT. Asanka terdiri dari Direktur yang membawahi Manajer Produksi sebagai pengelola kegiatan produksi perusahaan sehari-hari dan Manajer Proyek yang mengelola proyek-proyek IT. Dibawah Manajer Produksi ada Akunting dan Teknisi. Sementara itu dibawah Manajer Proyek terdapat *Programmer*.



Gambar 2. 1 Struktur Organisasi PT. Asanka

1. Direktur

Bertanggung jawab mengelola dan mengembangkan sumber daya manusia. Dalam hal ini termasuk perencanaan, pelaksanaan dan pengawasan sumber daya manusia dan pengembangan kualitas sumber daya manusia.

1. Bertanggung jawab penuh dalam proses rekrutmen karyawan, mulai dari mencari calon karyawan, wawancara hingga seleksi.
2. Menyetujui anggaran tahunan perusahaan dan melaporkan laporan pada pemegang saham

2. Manajer Produksi

1. Melakukan perencanaan dan pengorganisasian jadwal produksi
2. Menilai proyek dan sumber daya persyaratan
3. Memperkirakan, negosiasi dan menyetujui anggaran dan rentang waktu dengan klien dan manajer
4. Menentukan standar kontrol kualitas produksi
5. Mengawasi proses produksi
6. Melakukan re-negosiasi rentang waktu atau jadwal yang diperlukan
7. Melakukan pemilihan, pemesanan dan bahan pembelian
8. Mengorganisir perbaikan dan pemeliharaan rutin peralatan produksi
9. Menjadi penghubung dengan pembeli, pemasaran dan staf penjualan
10. Mengawasi pekerjaan staf junior

3. Manajer Proyek

1. Berperan untuk mengintegrasikan beberapa kegiatan yang berbeda untuk mencapai tujuan tertentu.
2. Berperan juga sebagai seorang komunikator. Dengan ini berarti manajer proyek menjadi tempat terakhir menujunya laporan-laporan, memo, permintaan dan keluhan. Manajer proyek juga mengambil input dari banyak sumber, mengolah dan menyampaikan informasi ke beberapa pihak dan memastikan bahwa semua orang yang punya peran dalam proyek mengetahui informasi mengenai kebijaksanaan, jadwal kebutuhan, dan perubahan yang ada dalam proyek sesuai peran yang dimiliki.
3. Berperan untuk mengambil keputusan yang menjadi wewenangnya, antara lain mengenai realokasi sumber daya, mengubah lingkup proyek, menyeimbangkan kriteria biaya, jadwal dan performansi.
4. Merupakan seorang enterpreuneur yang harus berusaha untuk melakukan pengadaan dana, fasilitas dan orang agar proyek dapat berjalan.
5. Merupakan seorang agen pengubah yang memelopori pemakaian ide yang baru dan inovatif dan berusaha keras mengatasi halangan untuk melakukan perubahan.

4. Akunting

1. Melakukan pengaturan administrasi keuangan perusahaan
2. Menyusun dan membuat laporan keuangan dan perpajakan perusahaan

3. Menyusun dan membuat anggaran pengeluaran perusahaan secara periodik (bulanan atau tahunan)
4. Menyusun dan membuat anggaran pendapatan perusahaan secara periodik (bulanan atau tahunan)
5. Melakukan pembayaran gaji karyawan.

5. HRD (Human Resources Development)

1. Rekrutmen dan seleksi terhadap calon karyawan maupun pegawai magang
2. Mencatat semua rincian dari karyawan yang bekerja di perusahaan
3. Penilaian kinerja terhadap karyawan maupun pegawai magang

6. Teknisi

1. Melakukan pemasangan hasil produksi seperti banner, pamphlet, dll.
2. Melakukan survey ke lapangan
3. Mencari informasi tentang bahan-bahan produksi

7. Programmer

1. Melakukan riset tentang bahasa pemrograman maupun framework website atau mobile
2. Melakukan analisis kebutuhan website
3. Membuat rancangan tampilan website
4. Membuat analisis database website
5. Melakukan pemrograman baik frontend maupun backend website sesuai dengan bahasa yang ditentukan
6. Melakukan testing terhadap website-website client

7. Melakukan maintenance website sesuai keperluan
8. Melakukan backup dan restore untuk website client

2.4. Visi dan Misi PT. Asanka

2.4.1. Visi

Menjadi perusahaan jasa pemrograman dan web design yang terdepan dikancah teknologi informasi dalam hal pengembangan pasar dan aplikasi teknologi di bidang pemrograman dan web design

2.4.2. Misi

Memberikan layanan optimal bagi seluruh pelanggan perusahaan dengan didukung oleh sumber daya manusia lokal yang berpengalaman di bidang pemrograman dan web design sehingga dapat memberikan kepuasan bagi pelanggan.

BAB III

KAJIAN PUSTAKA

3.1. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan. Ada beragam definisi sistem informasi, sebagaimana tercantum di bawah ini.

1. Menurut Alter (1992)

Sistem informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang, dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi.

2. Menurut Gelinas, Oram, dan Wiggins (1990)

Sistem informasi adalah suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen berbasis komputer dan manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan, dan mengelola data serta menyediakan informasi keluaran kepada pemakai.

3. Menurut Turban, McLean, dan Wetherbe (1999)

Sebuah sistem informasi mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk tujuan yang spesifik.

4. Menurut Wilkinson (1992)

Sistem informasi adalah kerangka kerja yang mengkoordinasikan sumber daya (manusia, komputer) untuk mengubah masukan (input) menjadi keluaran (informasi), guna mencapai sasaran-sasaran perusahaan.

Dari berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi mencakup sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja), ada sesuatu yang

diproses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan. Informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan. Informasi merupakan data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.

Sistem informasi dalam suatu organisasi dapat dikatakan sebagai suatu sistem yang menyediakan informasi bagi semua tingkatan dalam organisasi tersebut kapan saja diperlukan. Sistem ini menyimpan, mengambil, mengubah, mengolah dan mengkomunikasikan informasi yang diterima.

3.1.1. Konsep Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut blok bangunan (building block), yang terdiri dari komponen input, komponen model, komponen output, komponen teknologi, komponen hardware, komponen software, komponen basis data, dan komponen kontrol. Semua komponen tersebut saling berinteraksi satu dengan yang lain membentuk suatu kesatuan untuk mencapai sasaran.

1. Komponen input

Input mewakili data yang masuk kedalam sistem informasi. Input disini termasuk metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

2. Komponen model

Komponen ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan model matematika yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah ditentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3. Komponen output

Hasil dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua pemakai sistem.

4. Komponen teknologi

Teknologi merupakan “Tool Box” dalam sistem informasi, Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, neghasilkan dan mengirimkan keluaran, dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan.

5. Komponen hardware

Hardware berperan penting sebagai suatu media penyimpanan vital bagi sistem informasi berfungsi sebagai tempat untuk menampung database atau lebih mudah dikatakan sebagai sumber data dan informasi untuk memperlancar dan mempermudah kerja dari sistem informasi.

6. Komponen software

Software berfungsi sebagai tempat untuk mengolah, menghitung dan memanipulasi data yang diambil dari hardware untuk menciptakan suatu informasi.

7. Komponen basis data

Basis data (database) merupakan kumpulan data yang saling berkaitan dan berhubungan satu dengan yang lain, tersimpan di perangkat keras komputer dan menggunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan dalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut. Data di dalam basis data perlu diorganisasikan sedemikian rupa supaya informasi yang dihasilkan berkualitas. Organisasi basis data yang baik juga berguna untuk efisiensi kapasitas penyimpanannya. Basis data diakses atau dimanipulasi menggunakan perangkat lunak paket yang disebut DBMS (Database Management System).

8. Komponen kontrol

Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti bencana alam, api, temperatur, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan-kegagalan sistem itu sendiri, ketidak efisienan, sabotase dan lain sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa halhal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung cepat diatasi.

3.1.2. Elemen Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan kumpulan elemen-elemen yang terdiri dari orang, prosedur, perangkat keras, perangkat lunak, basis data, jaringan komputer dan komunikasi data. Semua elemen ini merupakan komponen fisik.

1. Orang

Orang atau personil yang di maksudkan yaitu operator komputer, analis sistem, programmer, personal data entry, dan manajer sistem informasi/EDP

2. Prosedur

Prosedur merupakan elemen fisik. Hal ini di sebabkan karena prosedur disediakan dalam bentuk fisik seperti buku panduan dan instruksi. Ada 3 jenis prosedur yang dibutuhkan, yaitu instruksi untuk pemakai, instruksi untuk penyiapan masukan, instruksi pengoperasian untuk karyawan pusat komputer.

3. Perangkat keras

Perangkat keras bagi suatu sistem informasi terdiri atas komputer (pusat pengolah, unit masukan/keluaran), peralatan penyiapan data, dan terminal masukan/keluaran.

4. Perangkat lunak

Perangkat lunak dapat dibagi dalam 3 jenis utama:

Sistem perangkat lunak umum, seperti sistem pengoperasian dan sistem manajemen data yang memungkinkan pengoperasian sistem komputer.

Aplikasi perangkat lunak umum, seperti model analisis dan keputusan.

Aplikasi perangkat lunak yang terdiri atas program yang secara spesifik dibuat untuk setiap aplikasi.

5. Basis data

File yang berisi program dan data dibuktikan dengan adanya media penyimpanan secara fisik seperti diskette, harddisk, magnetictape, dan sebagainya. File juga meliputi keluaran tercetak dan catatan lain diatas kertas, mikro film, dan lain sebagainya.

6. Jaringan komputer

Jaringan komputer adalah sebuah kumpulan komputer, printer dan peralatan lainnya yang terhubung dalam satu kesatuan. Informasi dan data bergerak melalui kabelkabel atau tanpa kabel sehingga

memungkinkan pengguna jaringan komputer dapat saling bertukar dokumen dan data.

7. Komunikasi data

Komunikasi data adalah merupakan bagian dari telekomunikasi yang secara khusus berkenaan dengan transmisi atau pemindahan data dan informasi diantara komputer-komputer dan piranti-piranti yang lain dalam bentuk digital yang dikirimkan melalui media komunikasi data. Data berarti informasi yang disajikan oleh isyarat digital. Komunikasi data merupakan bagian vital dari suatu sistem informasi karena sistem ini menyediakan infrastruktur yang memungkinkan komputerkomputer dapat berkomunikasi satu sama lain.

3.2. Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian perangkat lunak adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan merepresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain dan pengkodean. Pengujian menyajikan anomali yang menarik bagi perekayasa perangkat lunak. Pada proses perangkat lunak, perekayasa pertama-tama berusaha membangun perangkat lunak dari konsep abstrak ke implementasi yang dapat dilihat, baru dilakukan pengujian. Perekayasa menciptakan sederetan test case yang dimaksudkan untuk “membongkar” perangkat lunak yang sudah dibangun. Pada dasarnya, pengujian merupakan satu langkah dalam proses rekayasa perangkat lunak yang dapat dianggap (paling tidak secara psikologis) sebagai hal yang destruktif daripada konstruktif

3.2.1. Sasaran-sasaran Pengujian Perangkat Lunak

Beberapa sasaran pengujian diantaranya :

1. Pengujian adalah proses eksekusi suatu program dengan maksud menemukan kesalahan
2. Test case yang baik adalah test case yang memiliki probabilitas tinggi untuk menemukan kesalahan yang belum pernah ditemukan sebelumnya
3. Pengujian yang sukses adalah pengujian yang mengungkap semua kesalahan yang belum pernah ditemukan sebelumnya.

Sasaran tersebut mengimplikasikan adanya perubahan titik pandang yang dramatis. Sasaran itu berlawanan dengan pandangan yang biasanya dipegang yang menyatakan bahwa pengujian yang berhasil adalah pengujian yang tidak ada kesalahan yang ditemukan. Sasarannya adalah mendesain pengujian yang secara sistematis mengungkap kelas kesalahan yang berbeda dan melaksanakannya dengan jumlah waktu dan usaha minimum.

Bila pengujian dilakukan secara sukses (sesuai dengan sasaran tersebut), maka akan ditemukan kesalahan di dalam perangkat lunak. Sebagai keuntungan sekunder, pengujian menunjukkan bahwa fungsi perangkat lunak bekerja sesuai dengan spesifikasi dan bahwa persyaratan kinerja telah dipenuhi. Sebagai tambahan, data yang dikumpulkan pada saat pengujian dilakukan memberikan indikasi yang baik mengenai reliabilitas perangkat lunak dan beberapa menunjukkan kualitas perangkat lunak secara keseluruhan.

3.2.2. Prinsip Pengujian Perangkat Lunak

Prinsip Pengujian meliputi :

1. Semua pengujian harus dapat ditelusuri sampai ke persyaratan pelanggan. Sebagaimana telah kita ketahui, sasaran pengujian perangkat lunak adalah untuk mengungkapkan kesalahan. Hal ini memenuhi kriteria bahwa cacat yang paling fatal (dari titik pandang pelanggan) adalah cacat yang menyebabkan program gagal memenuhi persyaratannya.
2. Pengujian harus direncanakan lama sebelum pengujian itu mulai. Perencanaan pengujian dapat dimulai segera setelah model persyaratan dilengkapi. Definisi detail mengenai test case dapat dimulai segera setelah model desain diteguhkan. Dengan demikian, semua pengujian dapat direncanakan dan dirancang sebelum semua kode dibangun.
3. Prinsip Pareto berlaku untuk pengujian perangkat lunak. Secara singkat prinsip Pareto mengimplikasikan bahwa 80 persen dari semua kesalahan yang ditemukan selama pengujian sepertinya akan dapat ditelusuri sampai 20 persen dari semua modul program. Masalahnya, bagaimana mengisolasi modul yang dicurigai dan mengujinya dengan teliti.

4. Pengujian harus mulai “dari yang kecil” dan berkembang ke pengujian “yang besar”. Pengujian pertama yang direncanakan dan dieksekusi biasanya berfokus pada modul program individual. Selagi pengujian berlangsung maju, pengujian mengubah fokus dalam usaha menemukan kesalahan pada cluster modul yang terintegrasi dan akhirnya pada sistem secara keseluruhan.
5. Pengujian yang mendalam tidak mungkin. Jumlah jalur permutasi untuk program yang berukuran menengah-pun sangat besar. Karenanya itu tidak mungkin untuk mengeksekusi setiap kombinasi jalur skema pengujian. Tetapi dimungkinkan untuk secara tepat mencakup logika program dan memastikan bahwa semua kondisi dalam desai prosedural telah diuji.

Untuk menjadi paling efektif, pengujian harus dilakukan oleh pihak ketiga yang independent. Yang dimaksud dengan kata “yang paling efektif” adalah pengujian yang memiliki probabilitas tertinggi di dalam menemukan kesalahan (sasaran utama pengujian). Karena perekrutan perangkat lunak yang membuat sistem tersebut bukanlah orang yang paling tepat untuk melakukan semua pengujian bagi perangkat lunak.

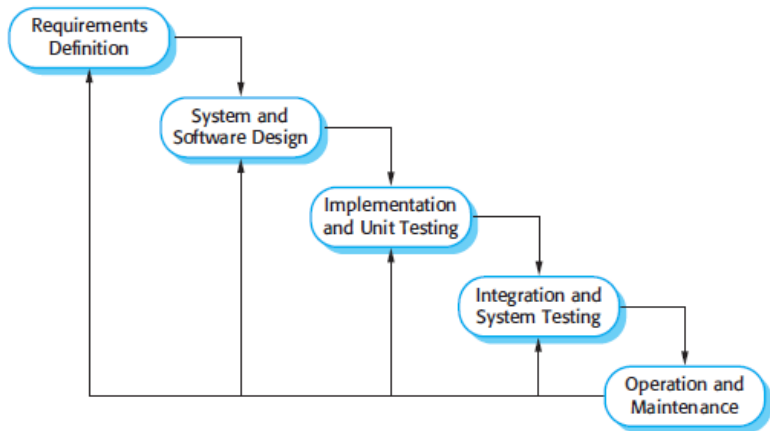
3.3 Model Proses Waterfall

Model proses perangkat lunak merupakan deskripsi sederhana dari proses perangkat lunak yang menyajikan suatu pandangan dari proses tersebut. Model proses mencakup kegiatan yang merupakan bagian dari proses perangkat lunak, produk perangkat lunak, dan peran orang yang terlibat dalam rekayasa perangkat lunak.

Model waterfall merupakan model proses klasik yang bersifat sistematis, berurutan dari satu tahap ke tahap lain dalam membangun perangkat lunak. Model ini mengusulkan sebuah pendekatan kepada pengembangan software yang sistematis dan sekuensial yang mulai dari tingkat kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, implementasi, pengujian dan pemeliharaan.

Model waterfall memiliki tahapan-tahapan dalam prosesnya, setiap tahapan tersebut harus diselesaikan sebelum berlanjut ke tahap

berikutnya. Tahapan yang terdapat pada model proses waterfall ditunjukkan pada gambar dibawah ini.



Gambar 3. 1 proses waterfall

Berikut merupakan penjelasan dari masing-masing tahapan di atas.

1. Requirements analysis and definition

Layanan sistem, kendala, dan tujuan yang ditetapkan dengan berkonsultasi dengan pengguna sistem. Kemudian didefinisikan secara rinci dan dijadikan sebagai spesifikasi sistem.

2. System and software design

Software desain meliputi mengidentifikasi dan merancang abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar.

3. Implementation and unit testing

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak diimplementasikan ke dalam bentuk kode program. Unit pengujian melibatkan verifikasi bahwa setiap unit memenuhi spesifikasinya.

4. Integration and system testing

Tahapan dimana unit program individu atau program yang terintegrasi diuji sebagai sistem yang lengkap untuk memastikan bahwa persyaratan perangkat lunak telah dipenuhi. Setelah pengujian, sistem perangkat lunak disampaikan kepada pengguna.

5. Operation and maintenance

Tahap ini merupakan tahapan dengan masa waktu paling lama. Pemeliharaan meliputi kesalahan mengoreksi yang tidak ditemukan pada awal tahap siklus hidup, meningkatkan implementasi unit sistem dan meningkatkan pelayanan sistem sebagai kebutuhan baru ditemukan.

BAB IV

PELAKSANAAN PKL

4.1 Gambaran Umum Website jarimenari.com

Jari menari diterjemahkan menjadi “Dancing Fingers”, yang menggambarkan aliran jari praktisi selama sesi pijat yang sangat efektif ini. Sesi yang di tandai dengan lama mengalir, menyentuh stroke dengan tekanan tegas dan knsisten. Sejak awal, jari menari telah mengikuti visinya untuk melatih para pemuda di indonesia untuk melatih keterampilan kejuruan pijat, serta layanan bahasa inggris dan pelayanan tamu.

Pada tahun 2001 spa dan wellnes dunia berkembang dan ada sedikit kesempatan bagi pria dalam profesinya, terlepas dari kemampuan intuitif mereka untuk mengelola pijat dengan tekanan yang konsisten yang di sukai oleh para tamu. Pemberian kami yang terus-menerus kepada masyarakat untuk menawarkan pelatihan kepada orang-orang muda yang mencari sebuah profesi dan hanya memiliki minat, hati dan dedikasi untuk digunakan sebagai kompensasi untuk menerima pengajaran dalam keterampilan pijat profesional. Silahkan hubungi kami jika Anda tahu ada pria muda Indonesia yang mencari kesempatan untuk belajar bersama kami dan bergabunglah dengan keluarga kami yang terus berkembang.

Pada penyampaian laporan ini, yang akan dibahas lebih dalam adalah mengenai pengujian pada website jarimenari.com. website ini digunakan untuk membantu pemasaran yang bisa menambah jumlah konsumen yang datang ke spa jarimenari dan akan menambah penghasilannya.

4.2. Deskripsi Umum Dokumen

Dokumen pengujian ini berisi tentang tahapan pengujian/testing pada website jarimenari.com menggunakan teknik Black Box Testing. Dokumen ini memaparkan tahapan pengujian dari Black Box yang dilakukan.

4.3. Pengujian Jarimenari.com

Pengujian black-box pada menu booking yang akan dilakukan di website jari menari.com. dengan skenario pengujian.

No.	Skenario pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	kesimpulan
1	Mengosongkan semua isian data yang ada pada menu booking	Your information Name= - Email= - Phone= - Hotel information Name= - Phone= - Address= - Booking information Date= - Time= - I heard from= - Booking summary = -	Sistem akan menolak memproses booking	sesuai	valid
2	Hanya mengisi nama	Your information Name= yaumul Email= - Phone= - Hotel information Name= - Phone= - Address= -	Sistem akan menolak memproses booking	sesuai	valid

		Booking information Date= - Time= - I heard from= - Booking summary = -			
3	Hanya mengisi nama dan email	Your information Name= yaumul Email=yaumul @gmail.com Phone= - Hotel information Name= - Phone= - Address= - Booking information Date= - Time= - I heard from= - Booking summary = -	Sistem akan menolak memproses booking	sesuai	valid
4	Hanya mengisi lengkap data diri	Your information Name= yaumul Email= yaumul@gmail.com Phone= +62819171234 Hotel information	Sistem akan menolak memproses booking	sesuai	valid

		Name= - Phone= - Address= - Booking information Date= - Time= - I heard from= - Booking summary =			
5.	Mengisi lengkap data diri dan hanya mengisi nama hotel	Your information Name= yaumul Email= yaumul@gmail.com Phone= +62819171234 Hotel information Name= aston Phone= - Address= - Booking information Date= - Time= - I heard from= - Booking summary =	Sistem akan menolak memproses booking	sesuai	valid
6	Mengisi lengkap data diri dan mengisi nama dan phone hotel	Your information Name= yaumul	Sistem akan menolak memproses booking	sesuai	valid

		Email= yaumul@gmail.com Phone= +62819171234 Hotel information Name= aston Phone= +62819171234 Address= - Booking information Date= - Time= - I heard from= - Booking summary =			
7	Menggisi lengkap data diri dan lengkap data hotel	Name= yaumul Email= yaumul@gmail.com Phone= +62819171234 Hotel information Name= aston Phone= +62819171234 Address= bali Booking information Date= - Time= - I heard from= -	Sistem akan menolak memproses booking	sesuai	valid

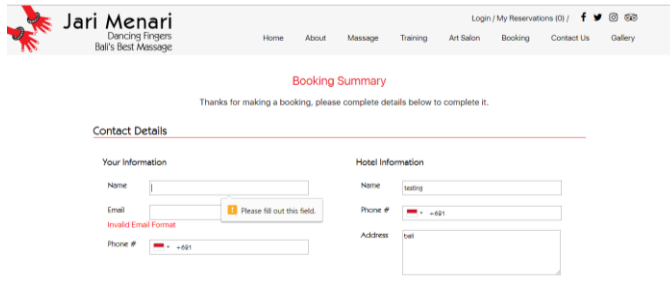
		Booking summary =			
8	Mengisi lengkap data diri,lengkap data hotel dan tanggal booking	Name= yaumul Email= yaumul@gmail l.com Phone= +62819171234 Hotel information Name= aston Phone= +62819171234 Address= bali Booking information Date= senin,25 april 2017 Time= - I heard from= - Booking summary =	Sistem akan menolak memproses booking	sesuai	valid
9	Mengisi lengkap data diri,lengkap data hotel dan tanggal booking dan jam booking	Name= yaumul Email= yaumul@gmail l.com Phone= +62819171234 Hotel information Name= aston Phone= +62819171234 Address= bali	Sistem akan menolak memproses booking	sesuai	valid

		Booking information Date= senin,25 april 2017 Time= 10:00:am I heard from= - Booking summary =			
10	Menggisi lengkap data diri,lengkap data hotel dan lengkap data informasi booking	Your information Name= - Email= - Phone= - Hotel information Name= - Phone= - Address= - Booking information Date= - Time= 10:00:am I heard from = friend Booking summary =	Sistem akan menolak memproses booking	sesuai	valid
11	Mengisi format email yang salah	Your information Name= - Email=yaumul @.com Phone= - Hotel information Name= -	Sistem akan menolak memproses booking	sesuai	valid

		Phone= - Address= - Booking information Date= - Time= - I heard from= - Booking summary = -			
18	Mengisi semua data dengan benar dan sesuai format	Your information Name= yaumul Email=yaumul@gmail.com Phone= +62819171234 Hotel information Name= aston Phone=+62819171234 Address= bali Booking information Date= senin, 25 april 2017 Time= 10:00:am I heard from= friend Booking summary = 2	Sistem memproses untuk melakukan booking	sesuai	valid

Tabel 4. 1 Skenario Pengujian

4.4. Pengujian pada website



Jari Menari
Dancing Fingers
Bali's Best Massage

Home About Massage Training Art Salon Booking Contact Us Gallery

Login / My Reservations (0) /

Booking Summary

Thanks for making a booking, please complete details below to complete it.

Contact Details

Your Information

Name:

Email: Please fill out this field.
Invalid Email Format

Phone #:

Hotel Information

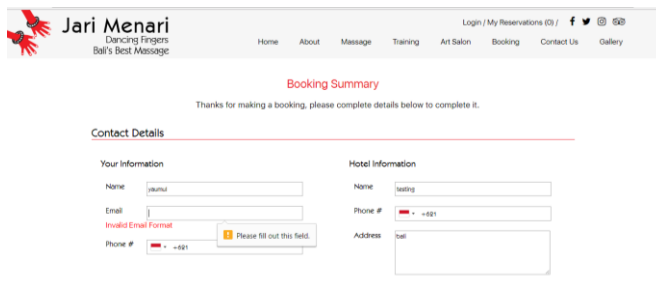
Name:

Phone #:

Address:

Gambar 4. 1 Mengosongkan isian semua data

Pada gambar 4.1 menjelaskan bahwa semua isian data dikosongkan sehingga tidak bisa diproses untuk melakukan pemesanan



Jari Menari
Dancing Fingers
Bali's Best Massage

Home About Massage Training Art Salon Booking Contact Us Gallery

Login / My Reservations (0) /

Booking Summary

Thanks for making a booking, please complete details below to complete it.

Contact Details

Your Information

Name:

Email: Please fill out this field.
Invalid Email Format

Phone #:

Hotel Information

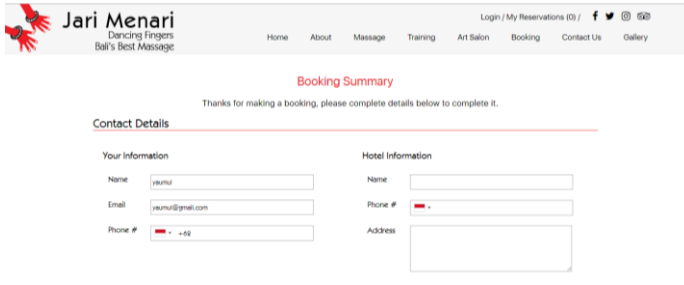
Name:

Phone #:

Address:

Gambar 4. 2 Hanya mengisi nama

Pada gambar 4.2 melakukan booking, tapi karena hanya mengisi data nama pada menu booking maka tidak bisa diproses untuk melakukan pemesanan.



Jari Menari
Dancing Fingers
Bali's Best Massage

Home About Massage Training Art Salon Booking Contact Us Gallery

Login / My Reservations (0) /

Booking Summary

Thanks for making a booking, please complete details below to complete it.

Contact Details

Your Information

Name

Email

Phone #

Hotel Information

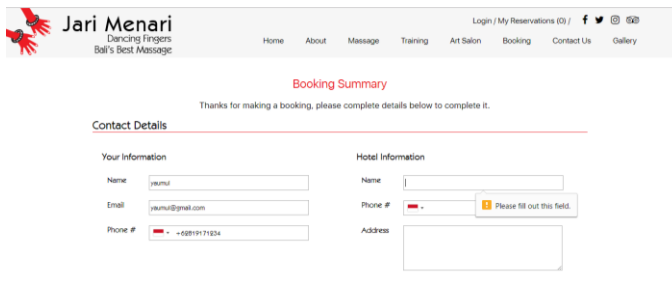
Name

Phone #

Address

Gambar 4. 3 Mengisi nama dan email

Pada gambar 4.3 diatas menjelaskan bahwa data diri yang diisi oleh konsumen hanya nama dan email saja sehingga tidak bisa melakukan pemesanan.



Jari Menari
Dancing Fingers
Bali's Best Massage

Home About Massage Training Art Salon Booking Contact Us Gallery

Login / My Reservations (0) /

Booking Summary

Thanks for making a booking, please complete details below to complete it.

Contact Details

Your Information

Name

Email

Phone #

Hotel Information

Name

Phone # Please fill out this field.

Address

Gambar 4. 4 Tidak mengisi nama hotel

Pada gambar 4.4 konsumen hanya mengisi data diri saja dengan lengkap tapi tidak mengisi data hotel sehingga tidak bisa diproses untuk melakukan pemesanan.

Jari Menari
Dancing Fingers
Bali's Best Massage

Home About Massage Training Art Salon Booking Contact Us Gallery

Login / My Reservations (0) /

Booking Summary

Thanks for making a booking, please complete details below to complete it.

Contact Details

Your Information

Name

Email

Phone #

Hotel Information

Name

Phone #

Address

Gambar 4. 5 Tidak mengisi no.phone hotel

Pada gambar 4.5 saat melakukan pemesanan, konsumen tidak mengisi no. Phone hotel sehingga tidak bisa diproses ke tahap selanjutnya.

Booking Request Details

Date

Time

I heard from

I am ☒ New Guest ☐ Returning Guest

Remark

Booking Summary

Message No.	Duration	Price	Qty
Four Hand Massage	60-min	Rp. 500.000	<input type="text" value=""/>
The Perfect Massage	90-min	Rp. 435.000	<input type="text" value=""/>
Singing Bowl Enhanced	90-min	Rp. 435.000	<input type="text" value=""/>
Our Signature Session	75-min	Rp. 385.000	<input type="text" value=""/>
Jari Menari Favorite: Massage with Movement	90-min	Rp. 450.000	<input type="text" value=""/>
Focusing on Your Back	45-min	Rp. 335.000	<input type="text" value=""/>
Foot Massage	45-min	Rp. 335.000	<input type="text" value=""/>

Gambar 4. 6 Tidak mengisi date booking information

Pada gambar 4.6 konsumen tidak mengisi data informasi tanggal pemesanan sehingga tidak bisa untuk melakukan pemesanan.

Booking Information

Booking Request Details

Date: I am: ☒ New Guest ☐ Returning Guest

Time: Remark:

I heard from:

Booking Summary Please select an item in the list.

Message Name	Durations	Price	Qty
Four Hand Massage Harmony	60 min	Rp. 500.000	<input type="text" value="0"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="0"/>
The Perfect Massage	90 min	Rp. 435.000	<input type="text" value="0"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="0"/>
Singing Bowl Enhanced	90 min	Rp. 435.000	<input type="text" value="0"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="0"/>
Our Signature Session	75 min	Rp. 385.000	<input type="text" value="0"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="0"/>
Jari Mantri Favorite: Massage with Movement	90 min	Rp. 450.000	<input type="text" value="0"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="0"/>
Focusing on Your Back	45 min	Rp. 335.000	<input type="text" value="0"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="0"/>

Gambar 4. 7 Tidak mengisi time booking information

Pada gambar 4.7 konsumen tidak mengisi informasi waktu pemesanan sehingga tidak bisa diproses untuk melakukan pemesanan.

Booking Information

Booking Request Details

Date: I am: ☒ New Guest ☐ Returning Guest

Time: Remark:

I heard from:

Booking Summary Please select an item in the list.

Message Name	Durations	Price	Qty
Four Hand Massage Harmony	60 min	Rp. 500.000	<input type="text" value="0"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="0"/>
The Perfect Massage	90 min	Rp. 435.000	<input type="text" value="0"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="0"/>
Singing Bowl Enhanced	90 min	Rp. 435.000	<input type="text" value="0"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="0"/>
Our Signature Session	75 min	Rp. 385.000	<input type="text" value="0"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="0"/>
Jari Mantri Favorite: Massage with Movement	90 min	Rp. 450.000	<input type="text" value="0"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="0"/>

Gambar 4. 8 Tidak mengisi i heard from

Pada gambar 4.8 tidak mengisi dari mana mendapatkan informasi tentang jarimenari sehingga tidak bisa dilakukan proses pemesanan.

Booking Summary
Please Select Desired Massage

Massage Name	Durations	Price	Qty	City
Four Hand Massage Harmony	60-min	Rp. 500.000	-	-
The Perfect Massage	90-min	Rp. 435.000	-	-
Singing Bowl Enhanced	90-min	Rp. 435.000	-	-
Our Signature Session	75-min	Rp. 385.000	-	-
Jari Menari Favorite: Massage with Movement	90-min	Rp. 450.000	-	-
Focusing on Your Back	45-min	Rp. 335.000	-	-
Foot Massage	45-min	Rp. 335.000	-	-
Pregnancy Massage	60-min	Rp. 385.000	-	-
Massage For Children	45-min	Rp. 335.000	-	-

Total Number of Guests: 0

Total: Rp. 0

Tax + 10.5%: Rp. 0

Grand Total: Rp. 0

Gambar 4. 9 Tidak mengisi menu booking

Pada gambar 4.9 konsumen tidak memilih menu apa yang diinginkan untuk di pijat sehingga tidak bisa melakukan pemesanan.

Jari Menari
Dancing Fingers
Bali's Best Massage

Home About Massage Training Art Salon Booking Contact Us Gallery

Login / My Reservations (0) / f t @

Booking Summary

Thanks for making a booking, please complete details below to complete it.

Invalid Input Data , Please Re-Check The Field

Contact Details

Your Information

Name:

Email:

Invalid Email Format

Phone #:

Hotel Information

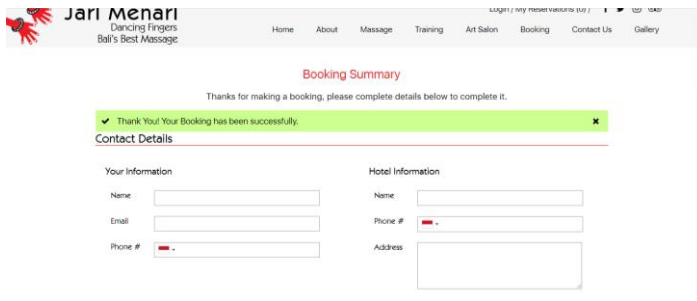
Name:

Phone #:

Address:

Gambar 4. 10 Mengisi email tidak sesuai format

Pada gambar 4.10 diatas saat mengisi data email tidak sesuai format yang di inginkan sehingga di kasih tau bahwa email tidak sesuai format atau tidak valid.



The screenshot shows the 'Jari Menari' website with a navigation bar containing links: Home, About, Massage, Training, Art Salon, Booking, Contact Us, and Gallery. The page title is 'Jari Menari - Dancing Fingers Bali's Best Massage'. Below the navigation bar, there is a 'Booking Summary' section with a message: 'Thanks for making a booking, please complete details below to complete it.' A green success message box states: '✓ Thank You! Your Booking has been successfully.' Below this, the 'Contact Details' section is divided into two columns: 'Your Information' and 'Hotel Information'. The 'Your Information' column has fields for Name, Email, and Phone #. The 'Hotel Information' column has fields for Name, Phone #, and Address. All fields are currently empty.

Jari Menari
Dancing Fingers
Bali's Best Massage

Home About Massage Training Art Salon Booking Contact Us Gallery

Booking Summary

Thanks for making a booking, please complete details below to complete it.

✓ Thank You! Your Booking has been successfully.

Contact Details

Your Information

Name:

Email:

Phone #:

Hotel Information

Name:

Phone #:

Address:

Gambar 4. 11 Sukses melakukan booking

Pada gambar 4.11 sudah mengisi data dengan lengkap dan sudah sesuai format yang diinginkan sehingga sukses melakukan pemesanan pada website jarimenari.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan praktek kerja lapangan (PKL) di PT. Asanka yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu :

1. Penulis mendapatkan pengalaman dan wawasan mengenai salah satu profesi di bidang ilmu komputer di dunia kerja yaitu membantu melakukan pengujian terhadap website.
2. Penulis dapat mengerti alur pengujian situs website pada web jarimenari.com

5.2. Saran

Saran yang dapat disampaikan selama pelaksanaan praktek kerja lapangan (PKL) adalah :

1. Saran yang dapat diberikan adalah websitayang telah dibuat untuk dikembangkan agar memenuhi standar kebutuhan fungsional *user* sehingga memudahkan konsumen .

DAFTAR PUSTAKA

- Everett, Gerald D. and McLeod Jr., Raymond. Software Testing Across the Entire Software Development Life Cycle. 2007. US. : IEEE Press
- Jogiyanto, HM. 2001. Analisis dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi.
- Ladjamudin, A. 2005. Analisis dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.

LAMPIRAN

AKTIVITAS HARIAN PKL

Nama : yaumuj Iihad Januardi
NIM : 1308605041
Lokasi PKL : PT. ASANKA
Waktu Pelaksanaan : 06 Februari 2017 - 31 Maret 2017

No.	Nama Penanggung Jawab/Jabatan	Pelaksanaan PKL			Keterangan
		Tanggal	Lokasi	Aktivitas	
1		06-02-2017			
2		07-02-2017			
3		08-02-2017			
4		09-02-2017			
5		10-02-2017			
6	Apriadi Nur Kurniawan	11-02-2017	kantor asanka	libur kerja	
7	Apriadi Nur Kurniawan	12-02-2017	kantor asanka	libur kerja	

8	Apriadi Nur Kurniawan	13-02-2017	kantor Asanka	Tester web villaknareesstate.com	
9	Apriadi Nur Kurniawan	14-02-2017	Kantor Asanka	Membuat Dokumentasi tester web villaknareesstate.com	
10	Apriadi Nur Kurniawan	15-02-2017	Kantor asanka	Libur Kerja	
11	Apriadi Nur Kurniawan	16-02-2017	Kantor asanka	Tester kecepatan akses dan mencari tahu penyebab lambatnya web villaknareesstate.com	
12	Apriadi Nur Kurniawan	17-02-2017	Kantor asanka	Buat dokumen tester kecepatan akses dan mencari tahu penyebab lambatnya web villaknareesstate.com	
13		18-02-2017			
14		19-02-2017			
15		20-02-2017			
16		21-02-2017			
17		22-02-2017			

18		23-02-2017					
19		24-02-2017					
20		25-02-2017					
21		26-02-2017					
22		27-02-2017					
23		28-02-2017					
24		01-03-2017					
25		02-03-2017					
26		03-03-2017					
27	Apriadi Nur Kurniawan	04-03-2017	Kantor Asanka		libur kerja		
28	Apriadi Nur Kurniawan	05-03-2017	Kantor Asanka		libur kerja		

29	Apriadi Nur Kurniawan	06-03-2017	Kantor Asanka	tester admin web merpatibali.com	
30	Apriadi Nur Kurniawan	07-03-2017	Kantor Asanka	tester web merpatibali.com	
31	Apriadi Nur Kurniawan	08-03-2017	Kantor Asanka	Tester web jarimanari.com	
32	Apriadi Nur Kurniawan	09-03-2017	Kantor Asanka	tester admin web merpatibali.com	
33	Apriadi Nur Kurniawan	10-03-2017	Kantor Asanka	Tester web villakhareestate.com	
34	Apriadi Nur Kurniawan	11-03-2017	Kantor Asanka	libur kerja	
35	Apriadi Nur Kurniawan	12-03-2017	Kantor Asanka	libur kerja	
36		13-03-2017			
37	Apriadi Nur Kurniawan	14-03-2017	Kantor Asanka	tester admin web merpatibali.com	
38	Apriadi Nur Kurniawan	15-03-2017	Kantor Asanka	tester web merpatibali.com	
39	Apriadi Nur Kurniawan	16-03-2017	Kantor Asanka	Tester web jarimanari.com	
40	Apriadi Nur Kurniawan	17-03-2017	Kantor Asanka	tester admin web merpatibali.com	

41	Apriadi Nur Kurniawan	18-03-2017	Kantor Asanka	libur kerja	
42	Apriadi Nur Kurniawan	19-03-2017	Kantor Asanka	libur kerja	
43	Apriadi Nur Kurniawan	20-03-2017	Kampus	ijin	
44	Apriadi Nur Kurniawan	21-03-2017	Kantor Asanka	tester admin web mepatbali.com	
45		22-03-2017			
46	Apriadi Nur Kurniawan	23-03-2017	Kantor Asanka	tester web forum.infobudayabali.com	
47	Apriadi Nur Kurniawan	24-03-2017	kampus	ijin	
48	Apriadi Nur Kurniawan	25-03-2017	Kantor Asanka	libur kerja	
49		26-03-2017			
50	Apriadi Nur Kurniawan	27-03-2017	rumah	libur kerja	
51	Apriadi Nur Kurniawan	28-03-2017	rumah	libur kerja	

52	Apriadi Nur Kurniawan	29-03-2017	rumah	libur kerja	
53	Apriadi Nur Kurniawan	30-03-2017	Kantor Asanka	tester admin web merpatibali.com	
54	Apriadi Nur Kurniawan	31-03-2017	Kantor Asanka	tester web forum.infobudayabali.com	

Dosen
..... 25 April 2017
Pembimbing Lapangan,

PT. **ASANKA**

APRIADI NUR KURNIAWAN
.....