

# Jurani

## Master Test Plan

31 Maret, 2016

---

*Angellica Octavianzy Sabrina T, Kenneth Mohammad Albani Hakim,  
Mahendra Sunt Servanda, Sandy Febriant Eka Putra*

# Table of Contents

(diisi terakhir aja)

# 1. Introduction

Jurani merupakan sebuah aplikasi permainan truth or dare berbasis android. Dokumen ini menjelaskan rencana testing terhadap aplikasi Jurani yang meliputi cakupan dari testing, fitur yang diuji, strategi testing, skenario pengujian, dan penanggung jawab pengujian. Dokumentasi ini bertujuan untuk memaparkan segala bentuk pengujian yang akan digunakan selama proses pengembangan aplikasi. Setelah pembuatan master test plan ini selesai, dokumen ini akan di-review dan disetujui oleh project manager.

## 1.1 Purpose

Adapun tujuan dari pembuatan *test plan* adalah sebagai berikut:

1. Mengkomunikasikan strategi sistem pengujian kepada pihak yang bertanggung jawab.
2. Menentukan kegiatan apa saja yang harus dilakukan dalam rangka mempersiapkan sistem/aplikasi.
3. Menjelaskan alur dari pengujian yang akan dilaksanakan.
4. Menjelaskan jenis dan metode pengujian kepada pihak yang berkepentingan.

## 1.2 Test Scope

Test plan ini akan digunakan untuk melakukan proses testing kebutuhan yang diberikan oleh aplikasi. Kebutuhan yang harus dipenuhi oleh aplikasi seperti melakukan proses pemasukan jumlah pemain, nama pemain, dan pemilihan serta pengacakan tantangan (*system testing*). Kemudian dilakukan UAT (*User Acceptance Testing*) untuk memastikan bahwa aplikasi dapat diterima oleh user. Selain itu juga dilakukan *device testing* yang bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi dapat berjalan dengan baik di berbagai macam perangkat dengan spesifikasi yang berbeda-beda.

### 1.3 Testing Overview

Pengujian harus dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang disepakati sebelumnya. Adapun langkah-langkah dalam pengujian aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan identifikasi kebutuhan apa saja yang akan diuji.
2. Menentukan jenis dan metode yang dipakai di dalam pengujian.
3. Menentukan data dan skenario apa saja yang akan dipakai dalam pengujian untuk memastikan aplikasi berfungsi dengan baik.
4. Menggambarkan perkiraan hasil yang didapatkan berdasarkan pengujian yang telah dilakukan.
5. Melakukan pengaturan *pengujian*.
6. Melaksanakan pengujian.
7. Hasil pengujian yang gagal harus dibuatkan dokumen yang merekam kegagalan apa saja yang terjadi serta bagaimana cara mengatasinya.
8. Dokumen pengujian diberikan kepada pihak yang berkepentingan dan jika ada perubahan akan segera diperbaiki.

## 2. Test Features

Berikut adalah fitur-fitur yang akan diuji sesuai dengan cakupan dari *master test plan* yang sudah dipaparkan sebelumnya beserta daftar pihak yang akan melakukan pengujian tersebut.

<b><i>No.</i></b>	<b><i>Feature</i></b>	<b><i>Responsible party or groups</i></b>
1	Penentuan Subjek dan Objek Penerima Suatu Tantangan Jujur atau Berani	Angel
2	Petunjuk Permainan	Kenneth
3	Informasi Pengembang	Kenneth
4	Reset Permainan	Kenneth

## 3. Testing Types

Pengujian yang dilakukan kepada aplikasi ini menggunakan jenis pengujian *system testing*, *user acceptance test*, dan *device testing*. Adapun penjelasan untuk masing-masing pengujian akan dijelaskan pada bagian berikutnya.

### 3.1 Function Testing

*System testing* digunakan untuk melakukan pengujian terhadap aplikasi secara keseluruhan. Untuk melaksanakan pengujian ini diharuskan semua *unit* dan fitur di dalam aplikasi sudah terintegrasi atau tergabung. Pengujian ini sangat penting karena untuk memastikan perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan yang telah didefinisikan sebelumnya dan memastikan perangkat lunak dapat diterima dengan baik oleh pengguna. Adapun fitur-fitur yang akan dilakukan pengujian adalah sebagai berikut:

1. Memasukkan jumlah pemain.
2. Memasukkan nama pemain.

3. Mengacak nama pemain untuk yang akan mendapatkan tantangan.
4. Mendapatkan nama pemain yang ditantang.
5. Memilih tantangan jujur atau berani.
6. Mendapatkan tantangan jujur atau berani yang terpilih.
7. Mengacak nama pemain sebagai obyek dari penerima tantangan.
8. Mendapatkan nama pemain yang sebagai obyek dari penerima tantangan.
9. Melakukan *reset* permainan.
10. Melihat menu *help*.
11. Melihat menu pengembang.

### **3.2 User Acceptance Testing**

### **3.3 Device Testing**

Untuk memastikan perangkat lunak dapat dipakai di berbagai *device* dengan lebih optimal, maka harus dilakukan *device testing*. Sebelumnya telah dibuat *minimum system requirements* yang merupakan acuan mengenai spesifikasi minimum dari sebuah perangkat yang dapat menjalankan perangkat lunak ini. Adapun spesifikasi dari perangkat-perangkat yang akan dilakukan pengujian adalah sebagai berikut:

1. OS android minimum.
2. RAM minimum.
3. Dimensi layar perangkat.

## Test Milestones

<i>Task</i>	<i>Milestone Date</i>
Functional Testing	15/4/2016
Device Testing	
User Acceptance Test	

## Test Roles and Responsibilities

Berikut adalah daftar peran dan tanggung jawab penguji.

<i>Resource</i>	<i>Role</i>	<i>Responsibility</i>
Mahendra Sunt Servanda	Test Manager/Project Manager	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mengatur jalannya proses pengujian.</li><li>• Memastikan proses pengujian berjalan dengan baik.</li><li>• Memberikan tugas pengujian kepada penguji.</li></ul>
Sandy Febriant Eka Putra	Tim Hore	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menganalisis kekurangan dan kelebihan dari aplikasi dilihat dari kebutuhan apakah sudah terpenuhi atau belum.</li></ul>
Kenneth Moh. Albani Hakim	UI/UX tester	<ul style="list-style-type: none"><li>• Melakukan proses pengujian terhadap UI dan UX dari aplikasi.</li></ul>
Angellica Octavianzy Sabrina	Source code tester	<ul style="list-style-type: none"><li>• Melakukan proses pengujian terhadap source code.</li></ul>

## Document Tracking

<i>Date</i>	<i>Action Taken</i>	<i>By Whom</i>
10 April 2016	Create and modify master template	Mahendra Sunt Servanda


#### **Minimum system requirements**

- **OS Android4.0.3 and aboves**
- **1 GB of RAM**
- **4.7 inch for optimal result**



**Bahan untuk ditanyakan:**

1. Test Scenario ditaro dimana? Terpisah atau di dokumen Master Test Plan?
2. Setelah Test Scenario dibuat, tentu saja harus dicoba oleh publik. Oleh karenanya, dibutuhkan template baru untuk diisi oleh penguji tersebut. Pertanyaannya, template yang akan diisi tersebut ditampilkan juga di dokumen MTP atau langsung saja dibuat dokumen terpisah berupa lampiran yang berisi template pertanyaan bersama dengan jawaban user.
3. Sebelumnya Bu Widya kurang lebih mengatakan “Nanti programnya diselesaikan, baru nanti biar langsung bisa dicoba oleh user”. Dari pernyataan tersebut, yang ditangkap sih semua test scenario itu bakalan diuji nanti aja kalo aplikasinya udah bener-bener tuntas. Tapi dari sini timbul pertanyaan lagi, apakah ini berlaku dengan metode Prototype? Apabila iya, berarti test scenario yang dirangkap cuma function test, yaitu sebanyak 2 kali? Prototype 1 dan Prototyp 3, karena di Prototype 2 hanya dibenarkan di bagian beberapa fungsinya.