

SCENARIO TEST

KIRI BANG !

Versi 1.0

Prototype 2

22 April 2016

Disusun oleh :

Anneke

Hendry Gustin

Junior

Mahesa

DAFTAR ISI

1. Pengantar	1
1.1 Tujuan	1
1.2 Gambaran Proses Pengujian	1
2. Skenario dan Hasil Tes	1
2.1 Integration Testing.....	1
2.1.1 Urutan Pengujian.....	2
2.1.2 Metode Pengujian	3
2.1.3 Jendela Splash	3
2.1.4 Jendela Main Menu	4
2.1.5 Jendela Daftar Angkot	7
2.1.6 Jendela Navigasi	9
2.1.7 Jendela Info Angkot	10
2.1.8 Jendela Help.....	12
2.1.9 Jendela About.....	13

PENGANTAR

Dokumen ini meliputi semua obyektif, fokus, dan juga strategi yang digunakan dalam pengujian kami. Pengujian ini dilakukan untuk prototype 2 dari aplikasi Kiri Bang! yang telah kami kembangkan. Hasil dan perencanaan yang terlibat dalam pengujian kami dikerjakan secara manual.

1.1 TUJUAN

Tujuan utama untuk pengujian kami adalah untuk mencari dan menemukan bugs, error, dan kelemahan dari prototype 2 aplikasi Kiri Bang!, mengetahui sejauh mana kualitas dari aplikasi, serta memastikan bahwa aplikasi sudah siap untuk digunakan.

1.2 GAMBARAN PROSES PENGUJIAN

Untuk prototype 2 ini tim kami hanya akan melakukan Integration Testing karena perbedaan antara prototype 1 dan prototype 2 dari aplikasi Kiri Bang! Hanya terletak pada layout aplikasi. Maka dari itu, unit testing dan functional testing tidak perlu dilakukan kembali karena tidak ada perubahan dari sisi fungsionalitas aplikasi pada prototype ini. Integration Testing dilakukan untuk memungkinkan pengujian secara keseluruhan, termasuk di dalamnya layout (GUI).

SKENARIO DAN HASIL TES

Bagian ini akan menggambarkan strategi yang direkomendasikan untuk merancang dan menerapkan tes yang diperlukan. Kami akan menjelaskan rincian tes yang perlu dilakukan untuk setiap item tes yang telah diidentifikasi sebelumnya. Tes yang akan dilakukan untuk prototype 2 ini hanyalah Integration Testing.

Selain itu, untuk masing-masing tes ini, setiap *test case* akan dijelaskan secara rinci. Untuk setiap *test case*, kami akan memberikan deskripsi, input atau langkah-langkah untuk melakukan *test case* tersebut, dan output atau hasil yang diharapkan.

2.1 INTEGRATION TESTING

Integration Testing adalah jenis pengujian dimana perangkat lunak dikombinasikan dan diuji untuk melihat apakah mereka berinteraksi sesuai dengan fungsi dan kebutuhan mereka. Pengujian ini dapat dilakukan secara progresif sampai seluruh sistem telah terintegrasi. Integration testing yang dilakukan pada prototype 2 ini sama seperti yang dilakukan pada scenario test prototype 1. Hal ini untuk memastikan tidak ada perubahan dan error yang dihasilkan setelah menanamkan layout yang baru.

2.1.1 URUTAN PENGUJIAN

Integration Testing dimulai setelah setiap unit telah diuji secara individual. Untuk menghemat waktu, kami melakukan pengujian ini dengan urutan sebagai berikut:

1. Pertama, kita membagi integrasi menjadi beberapa bagian, lalu masing-masing akan diujikan.
 2. Kedua, untuk setiap tes, beberapa *test case* akan dirancang. Dalam setiap *test case*, harus ada tepatnya satu komponen baru yang dianalisis.
 3. Ketiga, untuk setiap komponen yang berkaitan kami akan mengujinya terlebih dahulu.
-

2.1.1.1 URUTAN KOMPONEN YANG DIUJIKAN

Sesuai dengan Integration Testing pada prototype 1, kami membagi pengujian ini ke dalam 7 komponen berikut:

- Jendela Splash
 - Jendela Main Menu
 - Jendela Daftar Angkot
 - Jendela Navigasi
 - Jendela Info Angkot
 - Jendela Help
 - Jendela About
-

2.1.1.2 PRASYARAT UNIT TESTING UNTUK SETIAP KOMPONEN

Sama seperti pengujian pada prototype 1, untuk setiap komponen Integration Testing, kami telah membuat daftar prasyarat pengujian unit yang harus dilakukan terlebih dahulu, yaitu:

1. Jendela Splash
Untuk jendela Splash hanya konstruktor yang perlu diujikan.
2. Jendela Main Menu
 - Button Daftar Angkot, Navigasi, Help, About.Komponen berikut harus diujikan terlebih dahulu sebelum melakukan pengujian Jendela Main Menu.
3. Jendela Daftar Angkot
 - List Daftar Angkot.Komponen berikut harus diujikan terlebih dahulu sebelum melakukan pengujian Jendela Daftar Angkot.

4. Jendela Navigasi

- Combo Box Tempat Asal, Tempat Tujuan, Button OK, Label Informasi Navigasi.

Komponen berikut harus diujikan terlebih dahulu sebelum melakukan pengujian Jendela Navigasi.

5. Jendela Info Angkot

- Label Informasi Angkot, Gambar Peta Trayek.

Komponen berikut harus diujikan terlebih dahulu sebelum melakukan pengujian Jendela Info Angkot.

6. Jendela Help

- Label Informasi Help, Button Exit.

Komponen berikut harus diujikan terlebih dahulu sebelum melakukan pengujian Jendela Help.

7. Jendela About

- Label Informasi About, Button Exit.

Komponen berikut harus diujikan terlebih dahulu sebelum melakukan pengujian Jendela About.

2.1.2 METODE PENGUJIAN

Integration Testing akan dilakukan dengan menggunakan metode Sandwich karena metode ini merupakan kombinasi antara pengujian bottom-up dan top-down.

Kita bisa mulai integrasi sedini mungkin dalam tahap pengembangan perangkat lunak. Untuk Integration Testing, satu-satunya cara untuk menguji integrasi setiap *test case* adalah untuk menambahkan satu komponen dan mengujinya untuk melihat apakah Komponen tersebut bekerja dengan komponen lainnya.

2.1.3 JENDELA SPLASH

Hanya terdapat satu *test case* untuk jendela Splash.

Nama penguji:	Junior Lie
Test Case 1	Memanggil Jendela Splash

Deskripsi test case:	Melakukan pengujian apakah jendela ini dapat dipanggil, dengan cara memilih ikon Kiri Bang! pada smartphone.
Hasil test case:	Ok.

2.1.4 JENDELA MAIN MENU

Ada beberapa *test case* untuk jendela Main Menu, yaitu untuk melakukan penambahan, pengujian beberapa button yang ada pada jendela ini, serta untuk keluar dari jendela ini.

Nama penguji:	Junior Lie
Test Case 1	Memanggil Jendela Main Menu
Deskripsi test case:	Melakukan pengujian apakah jendela ini dapat dipanggil, dengan cara memilih ikon Kiri Bang! pada smartphone, lalu menunggu jendela Splash hingga berakhir.
Hasil test case:	Ok.

Nama penguji:	Junior Lie
Test Case 2	Menambahkan Button Daftar Angkot
Deskripsi test case:	Pengujian ini akan dijalankan secara otomatis ketika jendela Main Menu dipanggil.
Hasil test case:	Ok.

Nama penguji:	Junior Lie
Test Case 3	Menambahkan Button Navigasi
Deskripsi test case:	Pengujian ini akan dijalankan secara otomatis ketika jendela Main Menu dipanggil.
Hasil test case:	Ok.

Nama penguji:	Junior Lie
Test Case 4	Menambahkan Button Help
Deskripsi test case:	Pengujian ini akan dijalankan secara otomatis ketika jendela Main Menu dipanggil.
Hasil test case:	Ok.

Nama penguji:	Junior Lie
Test Case 5	Menambahkan Button About
Deskripsi test case:	Pengujian ini akan dijalankan secara otomatis ketika jendela Main Menu dipanggil.
Hasil test case:	Ok.

Nama penguji:	Junior Lie
----------------------	------------

Test Case 6	Memanggil Jendela Daftar Angkot
Deskripsi test case:	Melakukan pengujian apakah jendela ini dapat memanggil jendela Daftar Angkot, dengan cara memilih button Daftar Angkot.
Hasil test case:	Ok.

Nama penguji:	Junior Lie
Test Case 7	Memanggil Jendela Navigasi
Deskripsi test case:	Melakukan pengujian apakah jendela ini dapat memanggil jendela Navigasi, dengan cara memilih button Navigasi.
Hasil test case:	Ok.

Nama penguji:	Junior Lie
Test Case 8	Memanggil Jendela Help
Deskripsi test case:	Melakukan pengujian apakah jendela ini dapat memanggil jendela Help, dengan cara memilih button Help.
Hasil test case:	Ok.

Nama penguji:	Junior Lie
Test Case 9	Memanggil Jendela About

Deskripsi test case:	Melakukan pengujian apakah jendela ini dapat memanggil jendela About, dengan cara memilih button About.
Hasil test case:	Ok.

Nama penguji:	Junior Lie
Test Case 10	Menutup Jendela Main Menu
Deskripsi test case:	Melakukan pengujian apakah jendela ini dapat ditutup, dengan cara memilih button “Back” pada smartphone.
Hasil test case:	Ok.

2.1.5 JENDELA DAFTAR ANGKOT

Ada beberapa *test case* untuk jendela Daftar Angkot, yaitu untuk melakukan penambahan, pengujian list yang ada pada jendela ini, serta untuk keluar dari jendela ini.

Nama penguji:	Mahesa Sunt Servanda
Test Case 1	Memanggil Jendela Daftar Angkot
Deskripsi test case:	Melakukan pengujian apakah jendela ini dapat dipanggil, dengan cara memilih button Daftar Angkot.
Hasil test case:	Ok.

Nama penguji:	Mahesa Sunt Servanda
Test Case 2	Menambahkan List Daftar Angkot
Deskripsi test case:	Pengujian ini akan dijalankan secara otomatis ketika jendela Daftar Angkot dipanggil.
Hasil test case:	Ok.

Nama penguji:	Mahesa Sunt Servanda
Test Case 3	Memanggil Jendela Informasi Angkot
Deskripsi test case:	Melakukan pengujian apakah jendela ini dapat memanggil Jendela Informasi Angkot, dengan cara memilih salah satu dari list angkot yang ada.
Hasil test case:	Ok.

Nama penguji:	Mahesa Sunt Servanda
Test Case 4	Menutup Daftar Angkot
Deskripsi test case:	Melakukan pengujian apakah jendela ini dapat ditutup, dengan cara memilih button “Back” pada smartphone.
Hasil test case:	Ok.

2.1.6 JENDELA NAVIGASI

Ada beberapa *test case* untuk jendela Navigasi, yaitu untuk melakukan penambahan, pengujian beberapa combo box dan button yang ada pada jendela ini, serta untuk keluar dari jendela ini.

Nama penguji:	Anneke Putri
Test Case 1	Memanggil Jendela Navigasi
Deskripsi test case:	Melakukan pengujian apakah jendela ini dapat dipanggil, dengan cara memilih button Navigasi.
Hasil test case:	Ok.

Nama penguji:	Anneke Putri
Test Case 2	Menambahkan Combo Box Tempat Asal
Deskripsi test case:	Pengujian ini akan dijalankan secara otomatis ketika jendela Navigasi dipanggil.
Hasil test case:	Ok.

Nama penguji:	Anneke Putri
Test Case 3	Menambahkan Combo Box Tempat Tujuan
Deskripsi test case:	Pengujian ini akan dijalankan secara otomatis ketika jendela Navigasi dipanggil.

Hasil test case:	Ok.
-------------------------	-----

Nama penguji:	Anneke Putri
Test Case 4	Menambahkan Button OK
Deskripsi test case:	Pengujian ini akan dijalankan secara otomatis ketika jendela Navigasi dipanggil.
Hasil test case:	Ok.

Nama penguji:	Anneke Putri
Test Case 5	Menutup Jendela Navigasi
Deskripsi test case:	Melakukan pengujian apakah jendela ini dapat ditutup, dengan cara memilih button “Back” pada smartphone.
Hasil test case:	Ok.

2.1.7 JENDELA INFO ANGKOT

Ada beberapa *test case* untuk jendela Info Angkot, yaitu untuk melakukan penambahan, pengujian beberapa label dan gambar yang ada pada jendela ini, serta untuk keluar dari jendela ini.

Nama penguji:	Mahesa Sunt Servanda
Test Case 1	Memanggil Jendela Info Angkot

Deskripsi test case:	Melakukan pengujian apakah jendela ini dapat dipanggil, dengan cara memilih salah satu angkot dari list yang ada pada jendela Daftar Angkot.
Hasil test case:	Ok.

Nama penguji:	Mahesa Sunt Servanda
Test Case 2	Menambahkan Label Informasi Angkot
Deskripsi test case:	Pengujian ini akan dijalankan secara otomatis ketika jendela Info Angkot dipanggil.
Hasil test case:	Ok.

Nama penguji:	Mahesa Sunt Servanda
Test Case 3	Menambahkan Gambar Trayek Angkot
Deskripsi test case:	Pengujian ini akan dijalankan secara otomatis ketika jendela Info Angkot dipanggil.
Hasil test case:	Ok.

Nama penguji:	Mahesa Sunt Servanda
Test Case 4	Menutup Jendela Info Angkot
Deskripsi test case:	Melakukan pengujian apakah jendela ini dapat ditutup,

	dengan baca memilih button “Back” pada smartphone.
Hasil <i>test case</i>:	Ok.

2.1.8 JENDELA HELP

Ada beberapa *test case* untuk jendela Help, yaitu untuk melakukan penambahan, pengujian label dan button yang ada pada jendela ini, serta untuk keluar dari jendela ini.

Nama penguji:	Hendry Gustin
Test Case 1	Memanggil Jendela Help
Deskripsi <i>test case</i>:	Melakukan pengujian apakah jendela ini dapat dipanggil, dengan cara memilih button Help.
Hasil <i>test case</i>:	Ok.

Nama penguji:	Hendry Gustin
Test Case 2	Menambahkan Label Help
Deskripsi <i>test case</i>:	Pengujian ini akan dijalankan secara otomatis ketika jendela Help dipanggil.
Hasil <i>test case</i>:	Ok.

Nama penguji:	Hendry Gustin
----------------------	---------------

Test Case 3	Menambahkan Button Exit
Deskripsi test case:	Pengujian ini akan dijalankan secara otomatis ketika jendela Help dipanggil.
Hasil test case:	Ok.

Nama penguji:	Hendry Gustin
Test Case 4	Menutup Jendela Help
Deskripsi test case:	Melakukan pengujian apakah jendela ini dapat ditutup, dengan cara memilih button Exit.
Hasil test case:	Ok.

2.1.9 JENDELA ABOUT

Ada beberapa *test case* untuk jendela About, yaitu untuk melakukan penambahan, pengujian label dan button yang ada pada jendela ini, serta untuk keluar dari jendela ini.

Nama penguji:	Hendry Gustin
Test Case 1	Memanggil Jendela About
Deskripsi test case:	Melakukan pengujian apakah jendela ini dapat dipanggil, dengan cara memilih button About.
Hasil test case:	Ok.

Nama penguji:	Hendry Gustin
Test Case 2	Menambahkan Label About
Deskripsi test case:	Pengujian ini akan dijalankan secara otomatis ketika jendela About dipanggil.
Hasil test case:	Ok.

Nama penguji:	Hendry Gustin
Test Case 3	Menambahkan Button Exit
Deskripsi test case:	Pengujian ini akan dijalankan secara otomatis ketika jendela About dipanggil.
Hasil test case:	Ok.

Nama penguji:	Hendry Gustin
Test Case 4	Menutup Jendela About
Deskripsi test case:	Melakukan pengujian apakah jendela ini dapat ditutup, dengan cara memilih button Exit.
Hasil test case:	Ok.