**Scenario Test**

< KIRI BANG ! >

**Versi 1.0**

**Prototype 2**

**22 April 2016**

**Disusun oleh :**

Anneke

Hendry Gustin

Junior

Mahesa

# **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.

1. Jendela Main Menu

* Button Daftar Angkot, Navigasi, Help, About.

Komponen berikut harus diujikan terlebih dahulu sebelum melakukan pengujian Jendela Main Menu.

1. Jendela Daftar Angkot

* List Daftar Angkot.

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

1. Jendela Navigasi

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

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

1. Jendela Info Angkot

* Label Informasi Angkot, Gambar Peta Trayek.

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

1. Jendela Help

* Label Informasi Help, Button Exit.

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

1. 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 baca 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 baca 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 baca 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 *test case:*** | | 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 *test case:*** | | Melakukan pengujian apakah jendela ini dapat dipanggil, dengan cara memilih button Help. | |
| **Hasil *test case:*** | | Ok. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nama penguji:** | | Hendry Gustin | |
| **Test Case 2** | | Menambahkan Label Help | |
| **Deskripsi *test case:*** | | Pengujian ini akan dijalankan secara otomatis ketika jendela Help 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 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 baca 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 baca memilih button Exit. | |
| **Hasil *test case:*** | | Ok. | |

## 