

DUPL - Pemesanan Tiket Liburan Berbasis Web

DOKUMEN UJI PERANGKAT LUNAK

LiburanKu

untuk:

Perangkat Lunak Sistem Pemesanan Liburan Berbasis Online

Dipersiapkan oleh :

Angel Metanosa Afinda (1301174639)


Hana Rifdah Sakinah (1301174685)

Ni Luh Made Dita Anjani (1301174676)

Prodi Studi Teknik Informatika

Fakultas Informatika

Universitas Telkom

	Prodi Teknik Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>DUPL-liburanKu <x: id_proyek></i>		<i><#>/<jml #</i>
		Revisi	<i><nomor revisi></i>	<i>Tgl: <isi tanggal></i>

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

INDEX	-	A	B	C	D	E	F	G
TGL								
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

DAFTAR HALAMAN PERUBAHAN

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

DOKUMEN UJI PERANGKAT LUNAK.....	1
DAFTAR PERUBAHAN.....	2
DAFTAR HALAMAN PERUBAHAN	4
Daftar Isi.....	5
1. Pendahuluan	6
1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen	6
1.2 Deskripsi Umum Sistem.....	6
1.3 Definisi dan Singkatan	7
1.4 Referensi.....	8
2. Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak.....	8
2.1 Perangkat Lunak Pengujian.....	8
2.2 Perangkat Keras Pengujian.....	9
2.3 Material Pengujian	9
2.4 Sumber Daya Manusia	11
2.5 Strategi dan Metode Pengujian.....	11
2.6 Tujuan Pengujian.....	11
2.7 Rencana Pengujian	12
2.8 Pelaksanaan Pengujian	12
2.8.1 Pengujian DUPL-01 Login User	12
2.8.2 Pengujian DUPL-02 Register Pelanggan	15
2.8.3 Pengujian DUPL-03 Book Ticket	15
2.8.4 Pengujian DUPL-04 View Ticket	16
2.9 Kesimpulan Pengujian.....	17
LAMPIRAN SCREENSHOT PROGRAM.....	19

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen ini berisi penjelasan pemakaian dan penulisan Dokumen Uji Perangkat Lunak (DUPL) dengan pendekatan rancangan berorientasi Objek. Dokumen ini selanjutnya akan menggunakan istilah DUPL.

Uraian yang dituangkan di dalam dokumen ini digunakan sebagai acuan dalam menulis DUPL. Dokumen ini dibuat untuk membantu pembuatan spesifikasi perangkat lunak yang akan dikembangkan dengan rancangan berorientasi objek. Pada prinsipnya, hasil analisis sistem perangkat lunak dengan rancangan ini diuraikan sebagai sekumpulan proses yang terorganisasi secara hirarkis. Proses-proses tersebut saling berkomunikasi melalui suatu jalur aliran data. Dokumen DUPL ini ditulis untuk memenuhi Tugas mata kuliah Implementasi dan Pengujian Perangkat Lunak.

Dokumen ini ditulis bertujuan memberikan panduan untuk melakukan pengujian terhadap perangkat lunak Sistem Pembuatan Bangunan. Dokumen ini digunakan untuk melihat hasil uji dari perangkat lunak sistem pembuatan bangunan apakah sudah sesuai dengan rancangan yang telah dibuat atau tidak. Dokumen ini ditujukan untuk programmer sebagai bahan pertimbangan pengembangan perangkat lunak lebih lanjut agar memenuhi target perancangan.

1.2 Deskripsi Umum Sistem

Perangkat lunak yang akan diuji adalah “LiburanKu”. Perangkat lunak ini adalah perangkat lunak yang digunakan untuk mempermudah melakukan pemesanan tiket liburan secara online.

1.3 Definisi dan Singkatan

Tabel 1. Definisi dan Singkatan

No	Kata Kunci atau Frase	Deskripsi
1	DUPL	Dokumen uji Perangkat Lunak, merupakan dokumen yang berisikan pengujian perangkat lunak yang dikembangkan.
2	SKPL	Sepesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Dokumen hasil analisis yang berisi spesifikasi kebutuhan user.
3	DPPL	Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) merupakan dokumen deskripsi dari perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan dan bertujuan untuk memberikan landasan yang diperlukan dalam proses pengkodean aplikasi.
4	XAMPP	adalah Kompatibel, Apache, MySQL, Perl, server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQLdatabase, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl.
5	HTML	adalah HyperText Markup Language, sintaks bahasa yang digunakan dalam World Wide Web [DAV99].
6	RAM	Random Access Memory, RAM yaitu suatu memori tempat penyimpanan data sementara, ketika saat komputer dijalankan dan dapat diakses secara acak random).

8	PHP	PHP adalah bahasa Selain itu, PHP juga bisa digunakan sebagai bahasa pemrograman umum
9	Black Box	Salah satu metode pengujian perangkat lunak yang menguji berdasarkan hasil eksekusi inputan dari user
10	Interface	(AntarMuka) tampilan antarmuka sebagai sarana komunikasi Antara pengguna dengan aplikasi

1.4 Referensi

Berikut adalah referensi yang digunakan dalam membuat dokumen DPPL :

1. SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK, LiburanKu di Universitas Telkom.
2. DOKUMEN PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK LiburanKu, S1 Teknik Informatika Universitas Telkom
3. Template DUPL, S1 Teknik Informatika Universitas Telkom
4. DOKUMEN HASIL UJI PERANGKAT LUNAK (2016). SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS TELKOM., Bandung: Fakultas Informatika Universitas Telkom.

2. Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak

2.1 Perangkat Lunak Pengujian

Perangkat lunak Sistem Pembuatan Bangunan Company ini diujikan menggunakan beberapa perangkat lunak lain, yaitu :

- a. Sistem operasi : Windows 7,8,10
- b. Bahasa pemrograman : PHP, Javascript
- c. Web Server : XAMPP
- d. Editor : Sublime
- e. Browser : Google Chrome, Mozilla Firefox

2.2 Perangkat Keras Pengujian

Perangkat keras yang diperlukan untuk menguji aplikasi Sistem Pembuatan Bangunan ini adalah set computer dengan spesifikasi :



2.3 Material Pengujian

Tabel 2. Materi Pengujian

Pengguna	Modul yang diuji	Keterangan
Pelanggan	Register	Registrasi biodata yang digunakan untuk membuat akun sehingga dapat memesan tiket liburan.
	Login	Login sebagai pelanggan untuk bisa masuk ke dalam sistem dengan hak akses untuk memesan dan melihat status Pemesanan.
	Book Ticket	Pada menu ini pelanggan menginputkan data

		pesanan tiket liburan seperti tempat, tanggal, hari, dan jumlah pengunjung
	View Ticket	Pada menu ini pelanggan dapat melihat ticket yang tersedia pada web

2.4 Sumber Daya Manusia

Sumber Daya Manusia yang terlibat dalam pengujian Website Sistem Pembuatan Pembangunan ini yaitu mahasiswa dari kelas IFIK 41-01, berikut simpulan pengujian serta penilaian yang diberikan :

a) Kholishoh Nur Azizah

1. Secara umum Website sudah bagus
2. Alur programnya jelas dan dapat dimengerti
3. Background dan pemilihan warna sudah bagus
4. Warna font kurang *match* dengan background
5. E-ticket belum sempurna
6. Sistem belum bisa menampilkan total harga

b) Nisa Aulia

1. Fungsionalitas Sign Up & Login sudah baik
2. Fungsionalitas pemesanannya masi standard, tidak detail
3. Ketika meminta tambahan fasilitas, tidak dimasukan harganya
4. Cek status pemesanan pelanggan lebih baik diberikan CP untuk memastikan selesainya/konfirmasinya kapan

c) Ananda Fitri

1. Feedback field kosong sudah diterapkan
2. Validasi username yang sama tidak diperbolehkan sudah diterapkan
3. Beberapa bagian inputan terkesan tidak terlalu dibutuhkan

2.5 Strategi dan Metode Pengujian

Pengujian Black Box : dimana pengujian ini berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, tester dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program.

2.6 Tujuan Pengujian

Tujuan pengujian yang dilakukan sebagai berikut :

- 1) Fungsi-fungsi yang tidak sesuai atau hilang.
- 2) Kesalahan pada *Interface*.
- 3) Kesalahan pada database

- 4) Kesalahan performansi
- 5) Kesalahan tujuan akhir

2.7 Rencana Pengujian

Tabel 3. Rencana Pengujian

Kode Kelas Uji	Kelas Uji	Butir Uji	Kode butir uji	Jenis Pengujian	Jadwal pengujian
DUPL-01	Login Pengguna	Menginputkan username dan password untuk login, untuk Pengecekan aktor yang telah terdaftar	DUPL-01_01	Black box	2 Des 2019
DUPL-02	Register Pelanggan	Penginputan data untuk mendapatkan akun.	DUPL-02_01	Black box	2 Des 2019
DUPL-03	View Ticket	Melihat tiket yang telah dipesan	DUPL-03_01	Black box	2 Des 2019
DUPL-04	Book Ticket	Memesan Tiket	DUPL-04_01	Black box	2 Des 2019

2.8 Pelaksanaan Pengujian

Pengujian yang dilakukan ini adalah login user sebagai pelanggan kemudian terdapat register dari tiap user, pelanggan melakukan pembelian tiket tempat wisata yang dipilih user, lalu melakukan konfirmasi pembayaran setelah itu mendapatkan E-tiket dari tempat wisata.

2.8.1 Pengujian DUPL-01 Login User

Berikut ini adalah tabel pengujian login untuk para pengguna di sistem :

Tabel 4. Pengujian DUPL-01_01 Login Pengguna

Kasus dan Hasil Uji (Data normal)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : nlhdita Password : ditanjan	Dapat menampilkan halaman yang tersedia untuk login sebagai admin.	Berhasil melakukan login sebagai pelanggan	[X] diterima
Klik tombol <i>login</i>	Menampilkan halaman untuk login sebagai admin.	Berhasil melakukan login sebagai pelanggan	[X] diterima

Username : angel metanosaa Password : janganlupa123	Dapat menampilkan halaman yang tersedia untuk login sebagai pelanggan	Berhasil melakukan login sebagai pelanggan	[X] diterima
Klik tombol <i>login</i>	Menampilkan halaman untuk login sebagai Pelanggan.	Berhasil melakukan login sebagai pelanggan	[X] diterima

Kasus dan Hasil Uji (Data salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : admin Password : aa	Tidak Dapat <i>login</i> dan Menampilkan pesan “Incorrect Password or Username”	<i>User</i> tidak dapat <i>login</i> dan Menampilkan pesan “Incorrect Password or Username”	[X] diterima
Klik tombol login	Dapat menampilkan notifikasi tidak berhasil login.	Berhasil menampilkan bahwa user tidak dapat masuk ke dalam sistem	[X] diterima
Username : angel Password : 1	Tidak Dapat <i>login</i> dan Menampilkan pesan “Incorrect Username or Password”	<i>User</i> tidak dapat <i>login</i> dan Menampilkan pesan “Incorrect Username or Password”	[X] diterima
Klik tombol login	Dapat menampilkan notifikasi tidak berhasil login.	Berhasil menampilkan bahwa user tidak dapat masuk ke dalam sistem	[X] diterima
Username : dita Password : 1	Tidak Dapat <i>login</i> dan Menampilkan pesan “Incorrect Username or Password”	<i>User</i> tidak dapat <i>login</i> dan Menampilkan pesan “Incorrect Username or Password”	[X] diterima
Klik tombol login	Dapat menampilkan notifikasi tidak berhasil login.	Berhasil menampilkan bahwa user tidak dapat masuk ke dalam sistem	[X] diterima

Username : herman Password : 1	Tidak Dapat <i>login</i> dan Menampilkan pesan “Incorrect Username or Password”	<i>User</i> tidak dapat <i>login</i> dan Menampilkan pesan “Incorrect Username or Password”	[X] diterima
Klik tombol login	Dapat menampilkan notifikasi tidak berhasil login.	Berhasil menampilkan bahwa user tidak dapat masuk ke dalam sistem	[X] diterima

2.8.2 Pengujian DUPL-02 Register Pelanggan

Berikut ini adalah tabel pengujian register untuk pelanggan di sistem :

Tabel 5. Pengujian DUPL-02_01 Register Pelanggan

Kasus dan Hasil Uji (Data normal)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Nama : Angel Email : angelmetanosa@gmail.com Username : angelmetanosaa Password : janganlupa123	Dapat menyimpan data registrasi tersebut	Berhasil melakukan registrasi sebagai pelanggan	[X] diterima
Klik tombol <i>register</i>	Menampilkan notifikasi bahwa registrasi telah berhasil dan sudah bisa login	Berhasil melakukan registrasi yang akan diarahkan untuk melakukan login	[X] diterima

Kasus dan Hasil Uji (Data salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Nama : Angel Email : angelmetanosa@gmail.com Username : angelmetanosa Password : angelala	Tidak dapat menyimpan data registrasi tersebut karena Email sudah tersimpan dalam <i>database</i>	Data registrasi tersebut tidak berhasil disimpan	[X] diterima
Klik tombol <i>register</i>	Menampilkan notifikasi “This email already exists”	Berhasil menampilkan notifikasi sesuai harapan	[X] diterima

2.8.3 Pengujian DUPL-03 Book Ticket

Pengujian pesanan pelanggan dalam sistem ini telah terdaftar sebagai berikut :

Tabel 6. Pengujian DUPL-03_01 Pemesanan Tiket

Kasus dan Hasil Uji (Data normal)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan

Nama Tempat Wisata : Farm House Tanggal Berkunjung : 15 Desember 2019 Jumlah Pengunjung : 2 orang	Dapat menyimpan data pesanan	Berhasil menyimpan data pesanan	[X] diterima
Klik tombol pesan	Menampilkan notifikasi bahwa berhasil memesan	Berhasil memesan dengan tidak menampilkan harga total	[X] diterima

Kasus dan Hasil Uji (Data salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Nama Tempat Wisata : Danau Galau Tanggal Berkunjung : 15 Desember 2019 Jumlah Pengunjung : 2 orang	Tidak dapat menyimpan data pesanan tersebut	Tidak Berhasil memesan	[X] diterima
Klik tombol pesan	Menampilkan notifikasi input pesanan	Tidak Berhasil memesan dengan menampilkan harga total	[X] diterima

2.8.4 Pengujian DUPL-04 View Ticket

Berikut ini adalah tabel pendaftaran arsitek baru di sistem :

Tabel 7. Pengujian DUPL-04_01 Pendaftaran Arsitek Baru

Kasus dan Hasil Uji (Data normal)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Nama Tempat Wisata : Farm House	Langsung tersambung dengan link informasi tempat wisata	Langsung tersambung dengan link informasi tempat wisata	[X] diterima
tekan tombol Learn More	Tersambung dengan link wikipedia informasi tempat wisata	Tersambung dengan link wikipedia informasi tempat wisata	[X] diterima

Kasus dan Hasil Uji (Data salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Nama Tempat Wisata : Dusun Bambu	Langsung tersambung dengan link informasi tempat wisata	Tida bisa tersambung dengan link informasi tempat wisata	[X] diterima
tekan tombol Learn More	Tersambung dengan link wikipedia informasi temapt wisata	Tidak bisa tersambung dengan link wikipedia informasi temapt wisata	[X] diterima

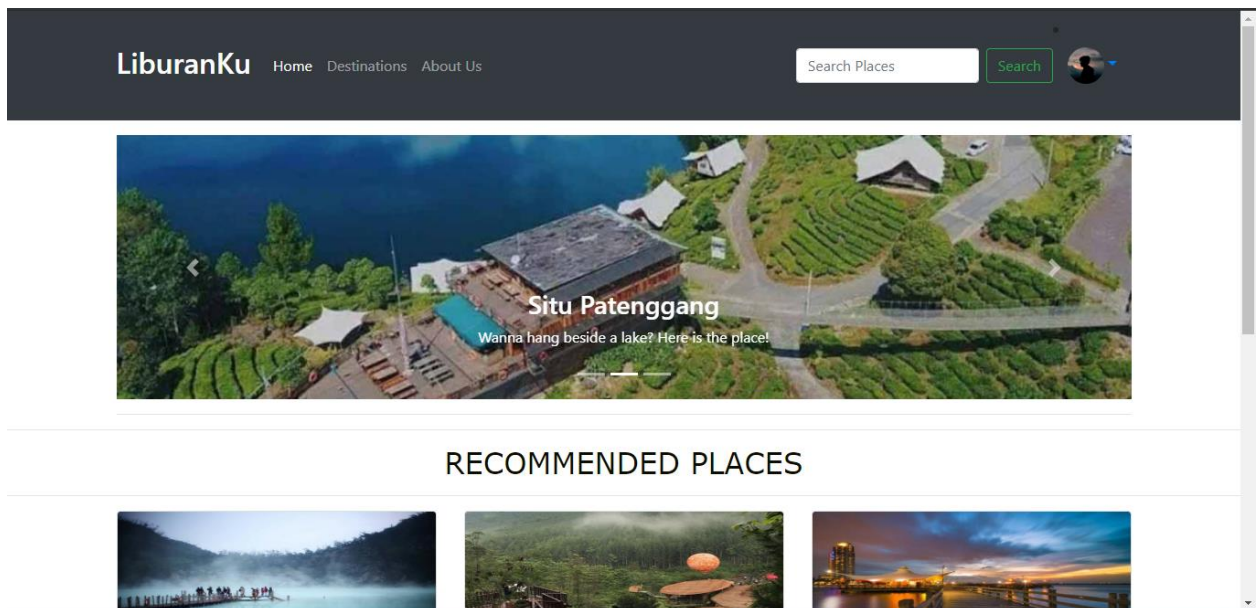
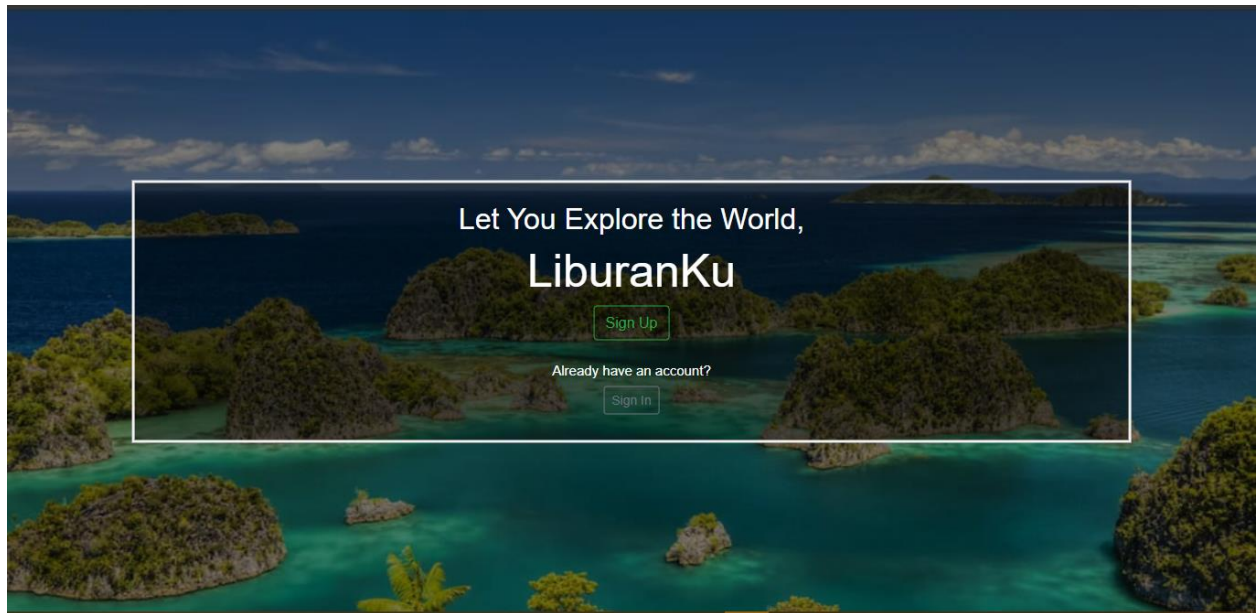
2.9 Kesimpulan Pengujian

Tabel 8. Kesimpulan Pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Kesimpulan pengujian
<i>Registrasi User</i>	Pendaftaran <i>User</i> baru (kasus Uji : Data Normal)	Diterima
	Pendaftaran <i>User</i> baru (kasus Uji : Data Salah)	Diterima
	Pengecekan <i>User</i> yang telah terdaftar (kasus Uji : Data Normal)	Diterima
	Pengecekan <i>User</i> yang telah terdaftar (kasus Uji : Data Salah)	Diterima
iView Ticket	Melihat tempat wisata	Diterima
	Melihat informasi lebih dari tempat wisata	Diterima
Book Ticket	Memesan tempat wisata	Diterima
	Mengeluarkan e-ticket	Diterima

Registrasi	Konfirmasi Pesanan Pelanggan untuk dilanjutkan ke Arsitek	Diterima
	Hapus Pesanan Pelanggan	Diterima

LAMPIRAN SCREENSHOT PROGRAM





Kawah Putih

The most hits place to visit in Bandung!
Explore nature and get some aesthetic
photos!

[Learn More](#)



Lodge Maribaya

Searching for Instagrammable place also
natural in Bandung? Here's the perfect
place!

[Learn More](#)



Taman Impian Jaya Ancol

Looking for place to stay and play in the
same time? Ancol Jakarta has it all!

[Learn More](#)



LiburanKu Company

Sukabirus Street
Bandung

Customer Service : (+62) 81285559743

LiburanKu
liburanku@gmail.com

Copyright © LiburanKu. All rights reserved.

liburandung.com/the-lodge-bandung-earthbound-adventure-park-maribaya.html

Register

Please fill in this form to create an account.

Email

Masukan email

Username

Masukan Username

Nama

Masukan Nama

Password

Masukan Password

[Register](#)

Sign In

Username

Enter Username

Password

Enter Password

☒ Remember me

[Cancel](#)

[Sign In](#)



ABOUT US

LiburanKu adalah website pembelian tiket wisata untuk membuat liburanmu menjadi mudah!



Dita Anjani

Front-End Developer



Hana Rifdah

Back-End Developer



Angel Metanosa

Bussiness Analyst



LiburanKu Company

Sukabirus Street
Bandung



Available Tickets



Kawah Putih

The most hits place to visit in Bandung!
Explore nature and get some aesthetic photos!

[Buy Ticket](#)



Lodge Maribaya

Searching for Instagrammable place also
natural in Bandung? Here's the perfect
place!

[Buy Ticket](#)



Taman Impian Jaya Ancol

Looking for place to stay and play in the
same time? Ancol Jakarta has it all!

[Buy Ticket](#)