

PENGUJIAN WHITEBOX TEKKOM GYM

Penguji :

Nizar Qulubi

Hizam Arifin

PENDAHULUAN

Website Tekkom-GYM adalah platform yang dirancang untuk memberikan layanan manajemen pusat kebugaran secara online. Tujuan utama dari website ini adalah untuk memudahkan pengguna dalam mendaftar sebagai anggota gym, menjadwalkan sesi latihan, memesan kelas, dan mengakses informasi terkait kesehatan dan kebugaran. Selain itu, website ini juga menyediakan fitur untuk pelatih dalam mengelola jadwal, mengatur program latihan, dan ada fitur market.

White Box Testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang fokus pada pengujian struktur internal dan kode sumber aplikasi. Dalam White Box Testing, penguji memiliki pengetahuan mendalam tentang kode sumber yang diuji, sehingga dapat memastikan setiap jalur kode telah diuji dan berfungsi dengan benar.

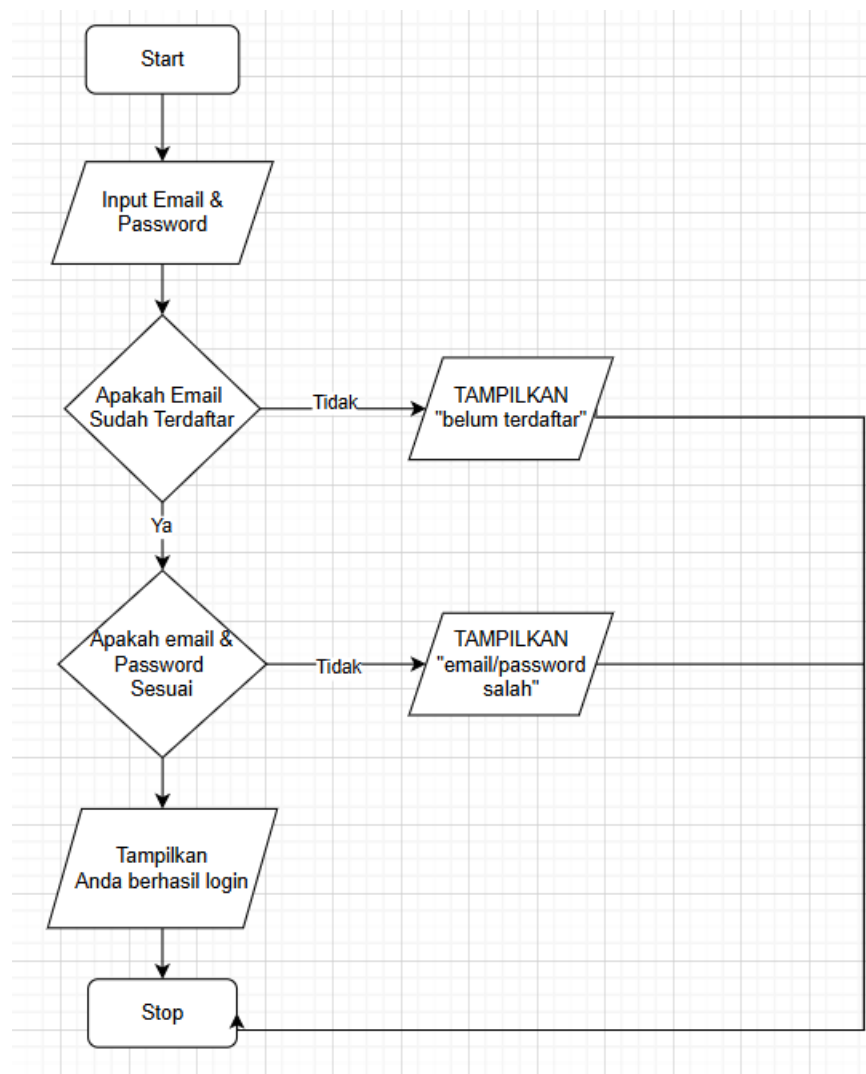
Tujuan dari White Box Testing pada website Tekkom-GYM adalah untuk:

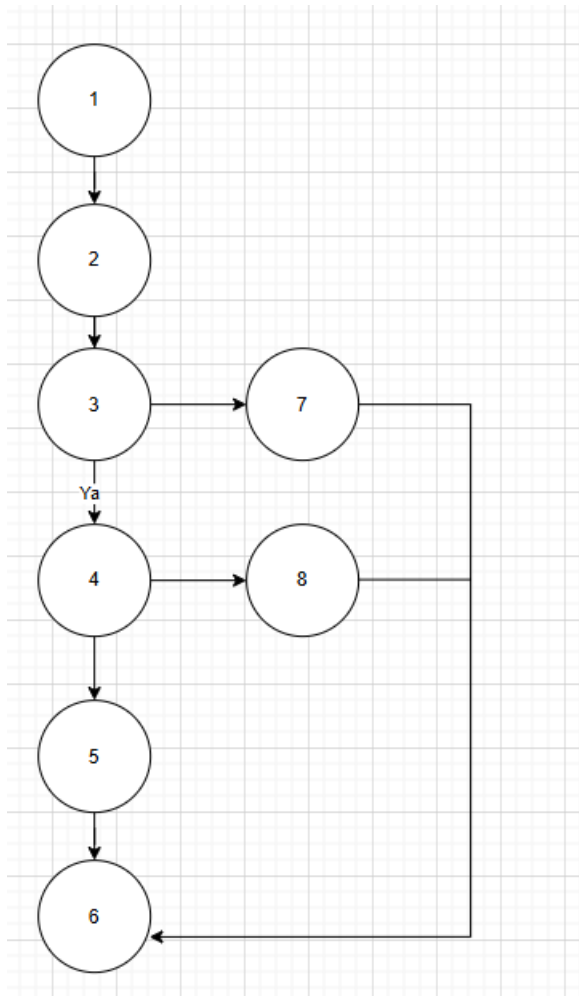
1. Memastikan semua fitur dan fungsionalitas yang ada dalam kode sumber bekerja sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan.
2. Mengidentifikasi dan memperbaiki bug atau kesalahan logika yang mungkin ada dalam kode.
3. Meningkatkan kualitas dan keandalan website dengan memastikan setiap komponen berfungsi dengan optimal.

Dalam laporan ini, akan disajikan hasil pengujian White Box Testing untuk berbagai modul dan komponen yang ada dalam website Tekkom-GYM, termasuk pengujian jalur independen, pengujian kondisi, dan pengujian aliran data. Metode pengujian yang digunakan akan dijelaskan secara rinci, beserta hasil dan kesimpulan dari setiap pengujian yang dilakukan.

WHITEBOX TESTING

1. Login



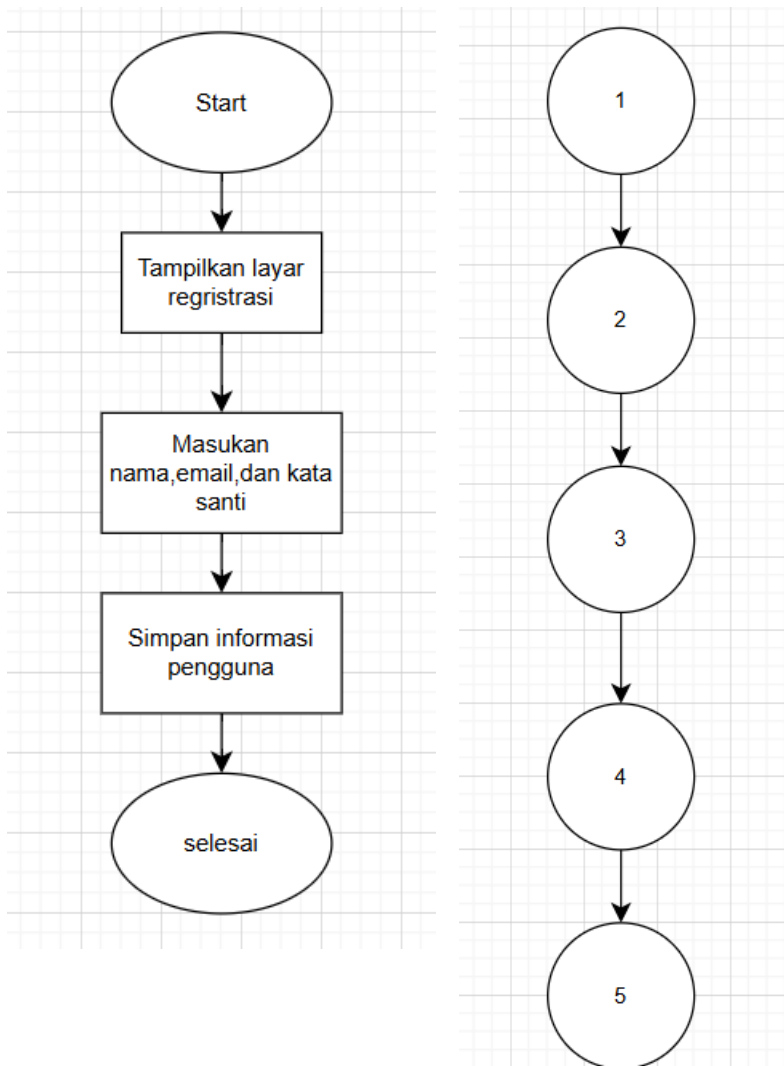


Path	1
Jalur	1,2,3,4,5,6,7,8
Skenario	1. Start 2. Input email&password 3. Apakah Email sudah terdaftar 4. apakah email & password sesuai 5. Tampilkan Anda berhasil login

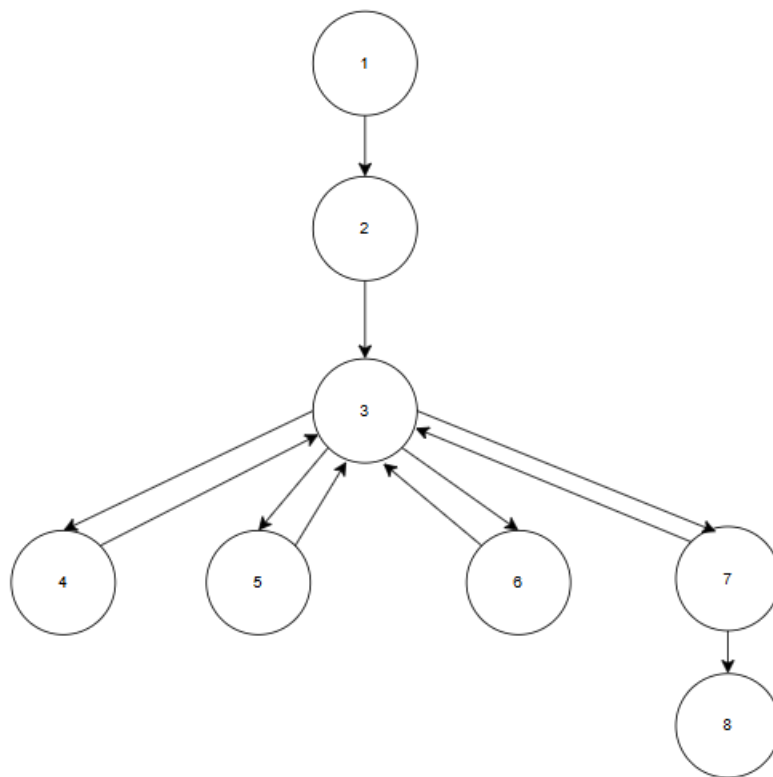
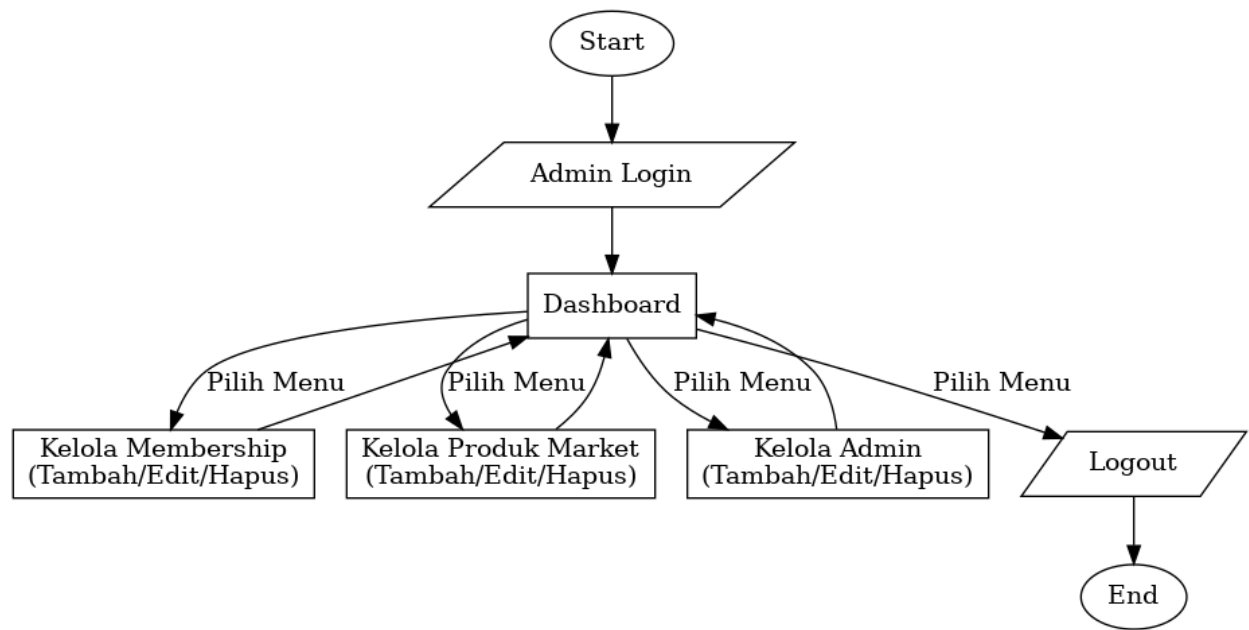
6. Stop
7. Tampilkan Belum terdaftar
8. Tampilkan email & password salah

Hasil Pengujian	berhasil
Path	2
Jalur	1,2,3,7,6,4,8,6,5,6
Skenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Start 2. Input email & password 3. Apakah email sudah terdaftar 7. Tampilkan Belum terdaftar 6. Stop 4. Apakah email & password sesuai? 8. Tampilkan email & password salah 6. stop 5. Tampilkan anda berhasil masuk 6. stop
Hasil pengujian	Berhasil

Register

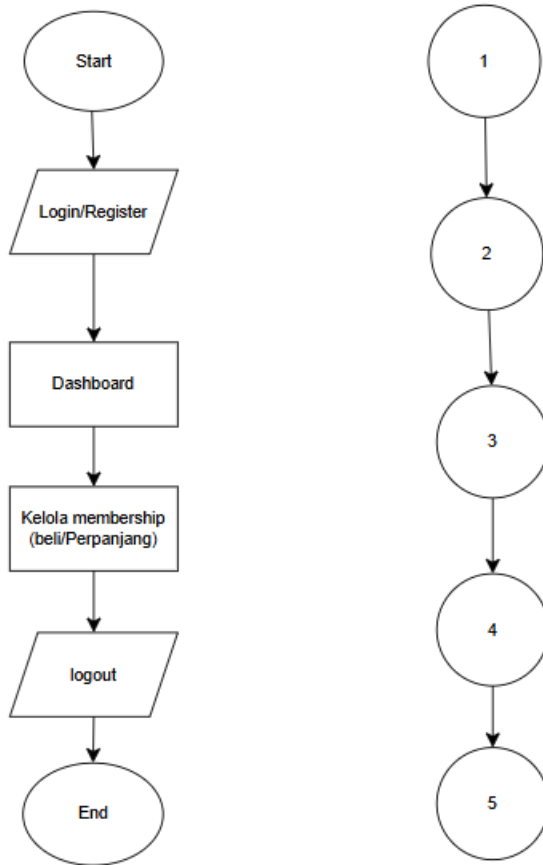


Path	1
Jalur	1,2,3,4,5,
Skenario	1. Start 2. Tampilkan layer registrasi 3. maskan nama,email dan kata sandi 4. simpan informasi pengguna 5. selesai
Hasil Pengujian	berhasil
Admin	



Path	1
Jalur	1,2,3,4,7,8
Skenario	1. Start 2. Admin login 3. Dashboard 4. Kelola membership(tambah, edit, hapus) 7. keluar 8. selesai
Hasil Pengujian	berhasil
Path	2
Jalur	1,2,3,5,8
Skenario	1. Start 2. Admin login 3. Dashboard 5. Kelola produk market(tambah, edit, hapus) 8. Selesai
Hasil Pengujian	berhasil
Path	3
Jalur	1,2,3,6,8
Skenario	1. Start 2. Admin login 3. Dashboard 4. Kelola admin(tambah,edit, hapus admin) 5. selesai
Hasil Pengujian	berhasil

User



Path	1
Jalur	1,2,3,4,5
Skenario	1. Start 2. login register 3. Dashboard 4. Kelola membership(beli/perpanjang) 5. selesai
Hasil Pengujian	berhasil

LAPORAN PENGUJIAN BLACK BOX WEBSITE TEKKOM GYM



**Disusun oleh:
Hayyan Nashrulloh
M Alfarez Pahlevi Tanjung**

**Dosen Pengampu :
M Azrino Gustalika**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
UNIVERSITAS TELKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2024**

BAB I

PENDAHULUAN

Tekkom GYM adalah website yang bertujuan mempromosikan layanan gym. Website ini menyediakan informasi terkait kelas yang tersedia, membership, alamat lokasi, dan deskripsi tentang gym. Fitur utama mencakup halaman utama, tombol "Gabung Sekarang", dan market untuk transaksi makanan, minuman, perlengkapan gym, serta pembelian membership bulanan. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk memastikan bahwa semua fungsi utama pada website berjalan sesuai dengan spesifikasi dan memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

BAB II

METODOLOGI PENGUJIAN

Metode yang digunakan adalah Black Box Testing, di mana pengujian dilakukan dengan fokus pada:

- Fungsionalitas setiap fitur.
- Responsivitas website di berbagai perangkat.
- Validasi input-output sistem pada setiap fitur.
- Mengumpulkan masukan dari pengguna mengenai usability dan pengalaman pengguna (user experience).

BAB III

DAFTAR FITUR YANG DIUJI

1. Halaman Utama: Menampilkan informasi kelas, membership, alamat, dan tentang Tekkom GYM.
2. Tombol 'Gabung Sekarang': Akses untuk ke page login atau membuat akun baru.
3. Page Login: Memasukkan username dan password.
4. Page Register: Membuat akun baru di mana user disuruh memasukkan nama, email, dan password.
5. Market: Membeli makanan, minuman, perlengkapan gym, dan membership bulanan.

BAB IV

Hasil Pengujian

No.	Nama Fitur	Skenario Uji	Input yang Diuji	Output yang Diharapkan	Hasil Aktual	Status
1	Halaman Utama	Memuat informasi kelas, membership, dan alamat	-	Semua informasi tampil dengan benar	Informasi tampil benar	Lulus
2	Tombol Gabung Sekarang	Klik tombol untuk akses login atau register	-	Redirect ke halaman login atau register	Redirect berhasil	Lulus
3	Page Login	Login menggunakan username dan password	Username dan password valid	Redirect ke halaman market jika valid	Redirect berhasil	Lulus
4	Page Register	Mengisi nama, email, dan password	Data pendaftaran valid	Akun dibuat dan redirect ke halaman login	Akun berhasil dibuat	Lulus
5	Market	Membeli makanan	Pilihan item dan pembayaran valid	Transaksi berhasil, item ditambahkan ke daftar	Transaksi berhasil	Lulus

BAB V

MASUKKAN PENGGUNA



1. Axel:” Interface bagus, tetapi font di market perlu dirapikan. Tambahkan logo, fitur oke tetapi perlu ditampilkan dengan lebih jelas.”



2 Hardi: "Warna website bagus, tetapi tampilannya terlalu sederhana. Perlu dibuat lebih kompleks. Untuk fitur awal sudah cukup."



3. Izak: "UI belum responsif. Perlu ada notifikasi saat berhasil register, tambahkan kualifikasi password minimal 8 huruf dan simbol tertentu. Jika barang tidak ada, tambahkan placeholder. Fitur core sudah bagus, namun detail harus ditingkatkan. Jalankan notifikasi NFP."



4. Ryan:” Mudah dioperasikan (simple). Fitur dasar sudah cukup jika hanya untuk keperluan member.”



5.Boby:” Tampilan sederhana tapi menarik di halaman utama. Market perlu variasi warna. Tambahkan menu lain seperti "Training".



6' Fatah: "Fitur biasa saja. Form pendaftaran perlu dibuat lebih unik."

Arif : " Saat login, jika ada kesalahan pada username atau password, sebaiknya pesan error lebih spesifik. Misalnya, "Username salah" atau "Password tidak sesuai." "

Gilang: "Tampilan cukup menarik, tapi warna background dan teks produk di market terlihat kurang kontras. Jadi, agak sulit dibaca untuk beberapa orang."

Putri: "Deskripsi produk terlalu singkat, tambahkan detail seperti ukuran atau bahan untuk perlengkapan gym."

Dimas : " Sudah bagus".

BAB VI

Kesimpulan dan Rekomendasi

Kesimpulan Blackbox Testing

1. Kelebihan:

- Tampilan dinilai sederhana, menarik, dan mudah digunakan.
- Fitur dasar dianggap cukup untuk kebutuhan pengguna.

2. Kekurangan:

- Font di market perlu dirapikan, dan warna kurang kontras.
- UI belum responsif, terutama di market.
- Tidak ada notifikasi saat registrasi berhasil.
- Validasi password belum sesuai (minimal 8 karakter dan simbol tertentu).
- Pesan error login kurang spesifik.
- Deskripsi produk di market terlalu singkat.
- Tampilan dianggap terlalu sederhana oleh beberapa pengguna.

Rekomendasi Perbaikan

1. UI dan Tampilan:

- Perbaiki font dan tingkatkan kontras warna di market.
- Tambahkan logo dan variasi warna untuk membuat tampilan lebih menarik.

2. UX dan Fitur:

- Tambahkan notifikasi keberhasilan registrasi dan validasi password.
- Tambahkan placeholder jika barang kosong di market.
- Perbaiki pesan error login agar lebih spesifik.
- Lengkapi deskripsi produk dengan detail seperti ukuran dan bahan.

3. Tambahan:

- Tambahkan menu seperti "Training" untuk variasi fitur.
- Buat form pendaftaran lebih unik dan menarik.

Prioritas Utama

1. Perbaiki font, warna, dan responsivitas UI.
2. Implementasi notifikasi registrasi dan validasi password.
3. Tambahkan placeholder dan detail deskripsi produk.