

TUGAS MATA KULIAH
TEKNIK REKAYASA PERANGKAT LUNAK



SISTEM INFORMASI PERENCANAAN BANGUNAN (Bangun.in)

Oleh :

Kelas C [Kelompok G]

- | | | |
|-----------|------------------------------------|---------------------|
| 1. | Villa Selvia | 182410101009 |
| 2. | Mohammad Lutfi Giantoro | 182410101023 |
| 3. | Rara Putri Ayu Nada D. | 182410101041 |
| 4. | Muhammad Nurfakhri Zakiy | 182410101044 |
| 5. | Nadhif Rizqullah Lestamanta | 182410101103 |

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS JEMBER

2020

WORK BREAKDOWN STRUCTURE

	Bangun.in
1.	Identifikasi Dan Perancangan Sistem
1.1	Penentuan Topik dan Ide
1.2	Penentuan Judul
1.3	Penentuan Jobdesk
1.4	Pembuatan System Request
1.5	Pembuatan SRS
1.6	Pembuatan BPMN
1.7	Pembuatan Usecase
1.8	Pembuatan ERD
1.9	Pembuatan WBS
1.10	Pembuatan Gantchart
2.	Sprint 1 : Data Produk - Customer & CV Bagian Perencana
2.1	Analisa Kebutuhan Sistem
2.1.1	Membuat User Story
2.1.2	Menganalisa kebutuhan Data Produk - Customer & CV Bagian Perencana
2.2	Design dan UML
2.2.1	Membuat Activity Diagram
2.2.2	Membuat Scenario
2.2.3	Membuat Sequence Diagram
2.2.4	Membuat class diagram
2.3	Coding
2.3.1	Membuat tampilan (front end) Data Produk – Customer & CV Bagian Perencana
2.3.2	Membuat program (back end) Data Produk – Customer & CV Bagian Perencana
2.4	Testing
2.4.1	Melakukan pengujian sesuai STP
2.4.2	Membuat STR (Software Test Report)
3.	Sprint 2 : Pemesanan – Customer & CV Bagian Perencana

3.1	Analisa Kebutuhan
3.1.1	Membuat User Story
3.1.2	Menganalisa kebutuhan Pemesanan – Customer & CV Bagian Perencana
3.2	Design dan UML
3.2.1	Membuat Activity Diagram
3.2.2	Membuat Scenario
3.2.3	Membuat Sequence Diagram
3.2.4	Membuat class diagram
3.3	Coding
3.3.1	Membuat tampilan (front end) Pemesanan – Customer & CV Bagian Perencana
3.3.2	Membuat program (back end) Pemesanan – Customer & CV Bagian Perencana
3.4	Testing
3.4.1	Melakukan pengujian sesuai STP
3.4.2	Membuat STR (Software Test Report)
4.	Sprint 3 : Pembayaran – Customer & CV Bagian Perencana
4.1	Analisa Kebutuhan
4.1.1	Membuat User Story
4.1.2	Menganalisa kebutuhan Pembayaran – Customer & CV Bagian Perencana
4.2	Design dan UML
4.2.1	Membuat Activity Diagram
4.2.2	Membuat Scenario
4.2.3	Membuat Sequence Diagram
4.2.4	Membuat class diagram
4.3	Coding
4.3.1	Membuat tampilan (front end) Pembayaran – Customer & CV Bagian Perencana
4.3.2	Membuat program (back end) Pembayaran – Customer & CV Bagian Perencana
4.4	Testing
4.4.1	Melakukan pengujian sesuai STP
4.4.2	Membuat STR (Software Test Report)
5.	Sprint 4 : Rencana Pembangunan – Customer & CV Bagian Perencana
5.1	Analisa Kebutuhan

5.1.1	Membuat User Story
5.1.2	Menganalisa kebutuhan Perencanaan Pembangunan – Customer & CV Bagian Perencana
5.2	Design dan UML
5.2.1	Membuat Activity Diagram
5.2.2	Membuat Scenario
5.2.3	Membuat Sequence Diagram
5.2.4	Membuat class diagram
5.3	Coding
5.3.1	Membuat tampilan (front end) Perencanaan Pembangunan - Customer & CV Bagian Perencana
5.3.2	Membuat program (back end) Perencanaan Pembangunan - Customer & CV Bagian Perencana
5.4	Testing
5.4.1	Melakukan pengujian sesuai STP
5.4.2	Membuat dokumen STR (Software Test Report)
6.	Evaluasi Dan Finishing

		Name	Duration	Start	Finish	Predecessors	Resource Names
1		Bangun.in	52 days?	10/8/20 8:00 AM	12/18/20 5:00 PM		
2		Identifikasi Masalah	15 days?	10/8/20 8:00 AM	10/28/20 5:00 PM		
3		Penentuan Topik dan Ide	1 day?	10/8/20 8:00 AM	10/8/20 5:00 PM		Team
4		Penentuan Judul	1 day?	10/9/20 8:00 AM	10/9/20 5:00 PM	3	Team
5		Pembuatan Jobdesk	1 day?	10/9/20 8:00 AM	10/9/20 5:00 PM	4SS	Team
6		Penentuan System Request	1 day?	10/12/20 8:00 AM	10/12/20 5:00 PM	4SS	Team
7		Pembuatan SRS	1 day?	10/26/20 8:00 AM	10/26/20 5:00 PM	3;4;5;6	Nadif Rizqulah Lestamanta
8		Pembuatan BPMN	3 days?	10/26/20 8:00 AM	10/28/20 5:00 PM	6	Villa Selvia
9		Pembuatan Usecase	3 days?	10/26/20 8:00 AM	10/28/20 5:00 PM	6	Villa Selvia
10		Pembuatan ERD	3 days?	10/26/20 8:00 AM	10/28/20 5:00 PM	6	Villa Selvia
11		Pembuatan WBS dan Ganchart	3 days?	10/26/20 8:00 AM	10/28/20 5:00 PM	4;5;6	Nadif Rizqulah Lestamanta
12		Sprint 1 : Data Produk Design - Custo...	8 days?	11/6/20 8:00 AM	11/17/20 5:00 PM		
13		Analisa Kebutuhan Sistem	1 day?	11/6/20 8:00 AM	11/6/20 5:00 PM		
14		Membuat User Story	1 day?	11/6/20 8:00 AM	11/6/20 5:00 PM	11	Villa Selvia
15		Menganalisa kebutuhan Data Produk D...	1 day?	11/6/20 8:00 AM	11/6/20 5:00 PM	14SS	Villa Selvia
16		Design dan UML	1 day?	11/9/20 8:00 AM	11/9/20 5:00 PM		
17		Membuat acitivity diagram	1 day?	11/9/20 8:00 AM	11/9/20 5:00 PM	15	Rara Putri Ayu Nada Damayanti
18		Membuat scenario	1 day?	11/9/20 8:00 AM	11/9/20 5:00 PM	17SS	Rara Putri Ayu Nada Damayanti
19		Membuat sequence diagram	1 day?	11/9/20 8:00 AM	11/9/20 5:00 PM	17SS;18SS	Rara Putri Ayu Nada Damayanti
20		Membuat class diagram	1 day?	11/9/20 8:00 AM	11/9/20 5:00 PM	17SS;18SS;...	
21		Coding	5 days?	11/10/20 8:00 AM	11/16/20 5:00 PM		
22		Membuat tampilan (front end) Data Pro...	2 days?	11/10/20 8:00 AM	11/11/20 5:00 PM	20	Muhammad Nurfakhri Zakiy
23		Membuat program (back end) Data Pro...	5 days?	11/10/20 8:00 AM	11/16/20 5:00 PM	22SS	Muhammad Nurfakhri Zakiy
24		Testing	1 day?	11/17/20 8:00 AM	11/17/20 5:00 PM		
25		Melakukan pengujian sesuai STP	1 day?	11/17/20 8:00 AM	11/17/20 5:00 PM	23	Mohammad Lutfi Giantoro
26		Membuat STR (Software Test Report)	1 day?	11/17/20 8:00 AM	11/17/20 5:00 PM	25SS	Mohammad Lutfi Giantoro
27		Sprint 2 : Pemesanan - Customer & C...	8 days?	11/18/20 8:00 AM	11/27/20 5:00 PM		
28		Analisa Kebutuhan Sistem	1 day?	11/18/20 8:00 AM	11/18/20 5:00 PM		
29		Membuat User Story	1 day?	11/18/20 8:00 AM	11/18/20 5:00 PM	26	Villa Selvia
30		Menganalisa kebutuhan Pemesanan - ...	1 day?	11/18/20 8:00 AM	11/18/20 5:00 PM	28SS	Villa Selvia
31		Design dan UML	2 days?	11/19/20 8:00 AM	11/20/20 5:00 PM		
32		Membuat acitivity diagram	1 day?	11/19/20 8:00 AM	11/19/20 5:00 PM	30	Rara Putri Ayu Nada Damayanti
33		Membuat scenario	1 day?	11/19/20 8:00 AM	11/19/20 5:00 PM	32SS	Rara Putri Ayu Nada Damayanti
34		Membuat sequence diagram	1 day?	11/20/20 8:00 AM	11/20/20 5:00 PM	33	Rara Putri Ayu Nada Damayanti
35		Membuat class diagram	1 day?	11/20/20 8:00 AM	11/20/20 5:00 PM	34SS	



20	13 Dec 20	20 Dec 20	27 Dec 20	3 Jan 21	10 Jan 21	17
T	W	T	F	S	S	M
S	S	M	T	W	T	F

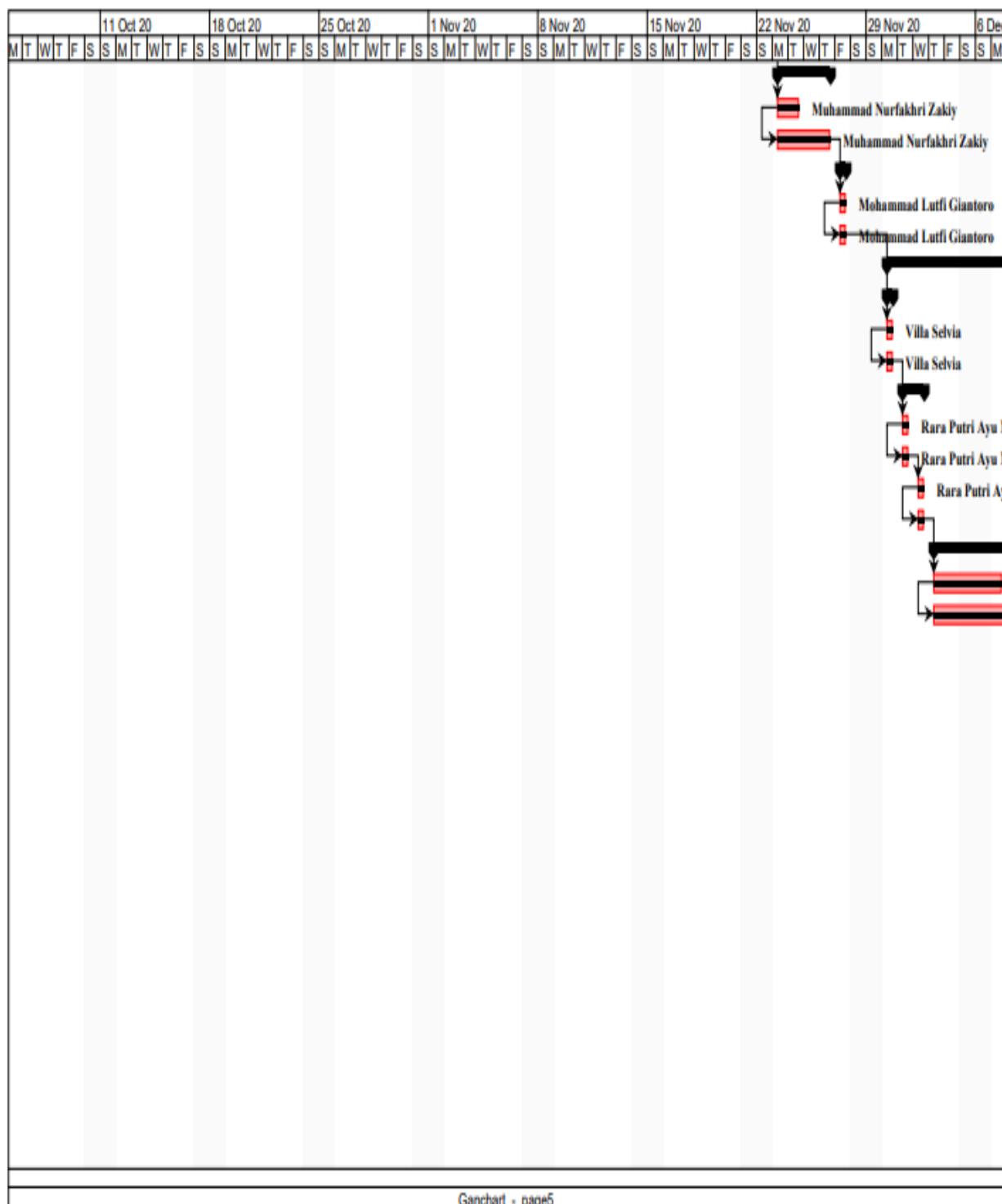
[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

Ganchart - page3

		Name	Duration	Start	Finish	Predecessors	Resource Names
36		Coding	4 days?	11/23/20 8:00 AM	11/26/20 5:00 PM		
37		Membuat tampilan (front end) Pemesan...	2 days?	11/23/20 8:00 AM	11/24/20 5:00 PM	35	Muhammad Nurfakhri Zakiy
38		Membuat program (back end) Pemesan...	4 days?	11/23/20 8:00 AM	11/26/20 5:00 PM	37SS	Muhammad Nurfakhri Zakiy
39		Testing	1 day?	11/27/20 8:00 AM	11/27/20 5:00 PM		
40		Melakukan pengujian sesuai STP	1 day?	11/27/20 8:00 AM	11/27/20 5:00 PM	38	Mohammad Lutfi Giantoro
41		Membuat STR (Software Test Report)	1 day?	11/27/20 8:00 AM	11/27/20 5:00 PM	40SS	Mohammad Lutfi Giantoro
42		Sprint 3 : Pembayaran - Customer & ...	8 days?	11/30/20 8:00 AM	12/9/20 5:00 PM		
43		Analisa Kebutuhan Sistem	1 day?	11/30/20 8:00 AM	11/30/20 5:00 PM		
44		Membuat User Story	1 day?	11/30/20 8:00 AM	11/30/20 5:00 PM	41	Villa Selvia
45		Menganalisa kebutuhan Pembayaran - ...	1 day?	11/30/20 8:00 AM	11/30/20 5:00 PM	44SS	Villa Selvia
46		Design dan UML	2 days?	12/1/20 8:00 AM	12/2/20 5:00 PM		
47		Membuat acitivity diagram	1 day?	12/1/20 8:00 AM	12/1/20 5:00 PM	45	Rara Putri Ayu Nada Damayanti
48		Membuat scenario	1 day?	12/1/20 8:00 AM	12/1/20 5:00 PM	47SS	Rara Putri Ayu Nada Damayanti
49		Membuat sequence diagram	1 day?	12/2/20 8:00 AM	12/2/20 5:00 PM	48	Rara Putri Ayu Nada Damayanti
50		Membuat class diagram	1 day?	12/2/20 8:00 AM	12/2/20 5:00 PM	48SS	
51		Coding	4 days?	12/3/20 8:00 AM	12/8/20 5:00 PM		
52		Membuat tampilan (front end) Pembay...	3 days?	12/3/20 8:00 AM	12/7/20 5:00 PM	50	Muhammad Nurfakhri Zakiy
53		Membuat program (back end) Pembaya...	4 days?	12/3/20 8:00 AM	12/8/20 5:00 PM	52SS	Muhammad Nurfakhri Zakiy
54		Testing	1 day?	12/9/20 8:00 AM	12/9/20 5:00 PM		
55		Melakukan pengujian sesuai STP	1 day?	12/9/20 8:00 AM	12/9/20 5:00 PM	53	Mohammad Lutfi Giantoro
56		Membuat STR (Software Test Report)	1 day?	12/9/20 8:00 AM	12/9/20 5:00 PM	55SS	Mohammad Lutfi Giantoro
57		Sprint 4 : Rencana Pembangunan - C...	6 days?	12/10/20 8:00 AM	12/17/20 5:00 PM		
58		Analisa Kebutuhan Sistem	1 day?	12/10/20 8:00 AM	12/10/20 5:00 PM		
59		Membuat User Story	1 day?	12/10/20 8:00 AM	12/10/20 5:00 PM	56	Villa Selvia
60		Menganalisa kebutuhan Perencanaan P...	1 day?	12/10/20 8:00 AM	12/10/20 5:00 PM	58SS	Villa Selvia
61		Design dan UML	2 days?	12/11/20 8:00 AM	12/14/20 5:00 PM		
62		Membuat acitivity diagram	1 day?	12/11/20 8:00 AM	12/11/20 5:00 PM	60	Rara Putri Ayu Nada Damayanti
63		Membuat scenario	1 day?	12/11/20 8:00 AM	12/11/20 5:00 PM	62SS	Rara Putri Ayu Nada Damayanti
64		Membuat sequence diagram	1 day?	12/14/20 8:00 AM	12/14/20 5:00 PM	63	Rara Putri Ayu Nada Damayanti
65		Membuat class diagram	1 day?	12/14/20 8:00 AM	12/14/20 5:00 PM	64SS	
66		Coding	2 days?	12/15/20 8:00 AM	12/16/20 5:00 PM		
67		Membuat tampilan (front end) Fitur Re...	1 day?	12/15/20 8:00 AM	12/15/20 5:00 PM	65	Muhammad Nurfakhri Zakiy
68		Membuat program (back end) Perencan...	2 days?	12/15/20 8:00 AM	12/16/20 5:00 PM	67SS	Muhammad Nurfakhri Zakiy
69		Testing	1 day?	12/17/20 8:00 AM	12/17/20 5:00 PM		
70		Melakukan pengujian sesuai STP	1 day?	12/17/20 8:00 AM	12/17/20 5:00 PM	68	Mohammad Lutfi Giantoro



20	13 Dec 20	20 Dec 20	27 Dec 20	3 Jan 21	10 Jan 21	17
T W T F S S M T W T F S S M T W T F S S M T W T F S S M T W T F S S						

Nada Damayanti

Nada Damayanti

Ayu Nada Damayanti

Muhammad Nurfakhri Zakiy

■ Muhammad Nurfakhri Zakiy

■ Muhammad Lutfi Giantoro

■ Muhammad Lutfi Giantoro

■ Villa Selvia

■ Villa Selvia

■ Rara Putri Ayu Nada Damayanti

■ Rara Putri Ayu Nada Damayanti

■ Rara Putri Ayu Nada Damayanti

■ Muhammad Nurfakhri Zakiy

■ Muhammad Nurfakhri Zakiy

■ Mohammad Lutfi Giantoro

		Name	Duration	Start	Finish	Predecessors	Resource Names
71		Membual STR (Software Test Report)	1 day?	12/17/20 8:00 AM	12/17/20 5:00 PM	70SS	Mohammad Lutfi Giantoro
72		Evaluasi Dan Finishing	1 day?	12/18/20 8:00 AM	12/18/20 5:00 PM	71	Team

20	13 Dec 20	20 Dec 20	27 Dec 20	3 Jan 21	10 Jan 21	17
T	W	T	F	S	S	M
T	W	F	S	S	M	T
T	W	F	S	S	M	T

→ Mohammad Latifi Giantoro
Team

System Request – Bangun.in	
Project Sponsor:	-
Business Need:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempermudah customer dalam mencari desain rumah yang diinginkan. 2. Mempermudah CV Bagian Perencana dalam mendapatkan klien. 3. Membantu customer dalam mencari CV Bagian Perencana yang berkualitas. 4. Membuat kedua belah pihak (CV Bagian Perencana dan Customer) saling diuntungkan
Business Requirements:	
<p>Fitur yang ada dalam sistem ini adalah :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Customer <ul style="list-style-type: none"> • Mengelola data akun customer. • Melihat data produk design • Membuat dan melihat data pemesanan design. • Membatalkan data pemesanan design • Melihat hasil design custom • Membuat dan melihat data pembayaran • Mencetak invoice • Mengelola rencana pembangunan 2. CV Bagian Perencana (tim arsitek, tim struktur bangunan, tim RAB) <ul style="list-style-type: none"> • Mengelola data akun CV Bagian Perencana. • Mengelola data produk design. • Melihat data pemesanan design • Memverifikasi data pemesanan design • Membuat data harga design custom • Memverifikasi data pembayaran design • Membuat dan melihat hasil design custom • Melihat data pembayaran • Melihat rencana pembangunan • Memverifikasi rencana pembangunan 3. Admin (system owner) <ul style="list-style-type: none"> • Verifikasi Lisensi CV Bagian Perencana 	

- Melihat data akun CV Bagian Perencana
- Melihat data akun Customer
- Melihat data pembayaran

Business Value:

Keuntungan Intangible :

1. Mempermudah customer dalam pencarian desain rumah secara online.
2. Membantu customer dalam mencari CV Bagian Perencana yang berkualitas.
3. Membantu CV Bagian Perencana dalam mendapatkan customer

Keuntungan Tangible :

1. Efisiensi waktu dalam mencari CV Bagian Perencana (tim arsitek, tim struktur bangunan, tim RAB) hingga ± 15 menit
2. Meningkatkan prosentase mendapatkan proyek baru sebesar ± 25%
3. Membuka lapangan pekerjaan baru sebesar ±10%

Special Issues Or Constraints

1. Maintenance sistem pukul 00.00 – 02.00.
2. Sistem diperuntukkan untuk daerah Basuki Raya.
3. Sistem berbasis Website.
4. Hanya dapat diakses oleh user yang telah memiliki akun.
5. Hanya dapat diakses menggunakan internet.

SRS

BAB I Pendahuluan

Bangun.in merupakan sebuah sistem informasi berbasis website yang akan menyediakan penjualan sebuah design beraneka ragam rumah dan custom rumah. Sistem ini diharapkan dapat memudahkan customer dalam mencari design rumah yang sesuai dengan kategori yang mereka inginkan dan memudahkan CV Bagian Perencana dalam mendapatkan klien.

1.1 Tujuan

Tujuan pengembangan Bangun.in ini adalah :

- Mempermudah customer dalam pencarian desain rumah secara online.
- Memudahkan CV Bagian Perencana dalam mendapatkan klien.
- Membantu customer dalam mencari CV Bagian Perencana yang berkualitas
- Membuat kedua belah pihak (CV Bagian Perencana dan Customer) saling diuntungkan

1.2 Manfaat

Manfaat pengembangan Bangun.in ini adalah :

- Mempermudah customer dalam mencari design rumah yang sesuai dengan kriteria mereka
- Meningkatkan efisiensi waktu dalam mencari design rumah
- Meningkatkan prosentase mendapatkan proyek baru
- Membuka lapangan pekerjaan baru

BAB II Deskripsi Umum Sistem

2.1 Perspektif

Dalam membantu customer melakukan pencarian design rumah yang diinginkan maka dibuatlah sistem informasi untuk memberikan design rumah yang beraneka ragam macam yang memungkinkan sesuai dengan keinginan customer. Untuk CV Bagian Perencana, sistem ini akan membantu CV Bagian Perencana dalam mendapatkan klien dan sebuah proyek baru

2.2 Karakteristik Pengguna

Karakteristik pengguna dari sistem ini adalah customer yang menginginkan design rumah yang ingin dibangun dan CV Bagian Perencana yang ingin mendapatkan proyek baru

2.3 Batasan Sistem

- Sistem Bangun.in ini berbasis web
- Hanya dapat diakses oleh user yang telah memiliki akun.
- Sistem memiliki kebutuhan khusus yaitu maintenance pada pukul 00.00 – 02.00
- Sistem diperuntukkan untuk daerah Basuki Raya.
- Hanya dapat diakses menggunakan internet.

2.4 Metodelogi Pengembangan Sistem

Model pengembangan (SDLC) menggunakan Agile Scrum karena SDLC Agile Scrum merupakan model yang menerima adanya perubahan-perubahan dalam proses pengembangannya, sehingga bersifat fleksibel atau dapat berubah sewaktu-waktu. Selain itu, pemilihan metode ini sesuai untuk tim kerja yang berjumlah sedikit dengan waktu pengerjaan yang singkat dan adanya pengujian dan adanya daily meeting memudahkan tim dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi selama proses pengembangan sistem. Tim kerja terdiri atas 3 peran yaitu Scrum master, Product Owner, dan Development Team (DT).

1. *Scrum Master*, merupakan seseorang yang mengarahkan dan membimbing development team dan product owner untuk mengikuti prosedur yang telah disepakati agar pengembangan sistem dapat berjalan lancar sebagai mana mestinya hingga meraih sukses.
2. *Product Owner*, merupakan seseorang yang berperan untuk mewakili pengguna dan memandu tim dalam pengembangan sistem. Adapun tanggung jawab yang dimiliki yaitu menyampaikan visi tentang apa yang ingin dibuat dan menyampaikan visi tersebut kepada tim.

3. *Development Team*, merupakan grup pengembang kecil yang terdiri atas 3-9 orang yang bertugas dalam perancangan sistem, pengembangan, pengujian, dan semua hal yang relevan dengan projek.

Struktur Tim

Nama	NIM	Posisi	Kontak
Nadhif Rizqullah L.	182410101103	Scrum Master	089505531958
Villa Selvia	182410101009	Product Owner	085851057442
Rara Putri Ayu Nada D.	182410101041	(DT) Designer	081233842852
Muhammad Nurfakhri Z.	182410101044	(DT) Programmer	087791329232
Mohammad Lutfi G.	182410101023	(DT) Tester	082302476792

Tahapan-tahapan pengembangan sistem antara lain :

1. Analisis

Pada tahapan ini dilakukan analisa kebutuhan-kebutuhan pengguna mulai dari target pengguna hingga isi sistem

a. Target Pengguna

Sistem ini ditujukan untuk customer agar memudahkan dalam mencari design rumah yang diinginkannya. Sistem ini juga membantu CV Bagian Perencana dalam mendapatkan klien dan juga proyek baru

b. Pengumpulan Informasi

Pengumpulan informasi dilakukan dengan cara mencari informasi – informasi melalui berita dan juga menanyakan langsung kepada yang bersangkutan secara online mengenai semacam struktur cara – cara dalam memperjual belikan design rumah.

2. Perancangan

Membuat perancangan sistem berbasis website.

3. Implementasi

Melakukan proses implementasi sistem dari perancangan yang telah di susun menjadi suatu sistem.

4. Pengujian

Melakukan pengujian terhadap sistem yang telah diimplementasikan untuk mengetahui kekurangan dari sistem tersebut.

5. Evaluasi

Melakukan evaluasi terhadap sistem yang telah diimplementasikan berdasarkan atas hasil pengujian.

BAB III Spesifikasi Kebutuhan Sistem

3.1 Kebutuhan Fungsional

Pengguna Bangun.in yaitu customer, CV Bagian Perencana, dan perusahaan/instansi yang memiliki kebutuhan fungsional sebagai berikut :

Pengguna	Kebutuhan
Customer	<ol style="list-style-type: none">1. Melihat menu halaman utama2. Melihat design rumah3. Membuat data pemesanan design4. Membuat data pembayaran5. Membuat data design custom6. Membuat rencana pembangunan
CV Bagian Perencana	<ol style="list-style-type: none">1. Melihat menu halaman utama2. Membuat data produk design3. Membuat hasil design custom4. Membuat data harga design custom5. Melihat data pembayaran
Admin	<ol style="list-style-type: none">1. Melihat menu halaman utama2. Memverifikasi data pembayaran3. Memverifikasi lisensi CV Bagian Perencana

3.2 Kebutuhan Antar Muka Eksternal

3.2.1 Kebutuhan Data

Kebutuhan data yaitu data-data yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem. Data- data ini mencangkup semua data yang dibutuhkan oleh sistem dalam prosesnya. Data-data ini dapat berupa inputan serta outputan yang dihasilkan oleh sistem. Data yang dibutuhkan antara lain :

- a. Data Pendaftar : Data Customer dan Data CV Bagian Perencana
- b. Data Design Rumah : Kumpulan Data Design Rumah

3.2.2 Kebutuhan Antar Muka Pemakai

Bangun.in menggunakan antar muka berbasis website

3.2.3 Kebutuhan Perangkat Keras

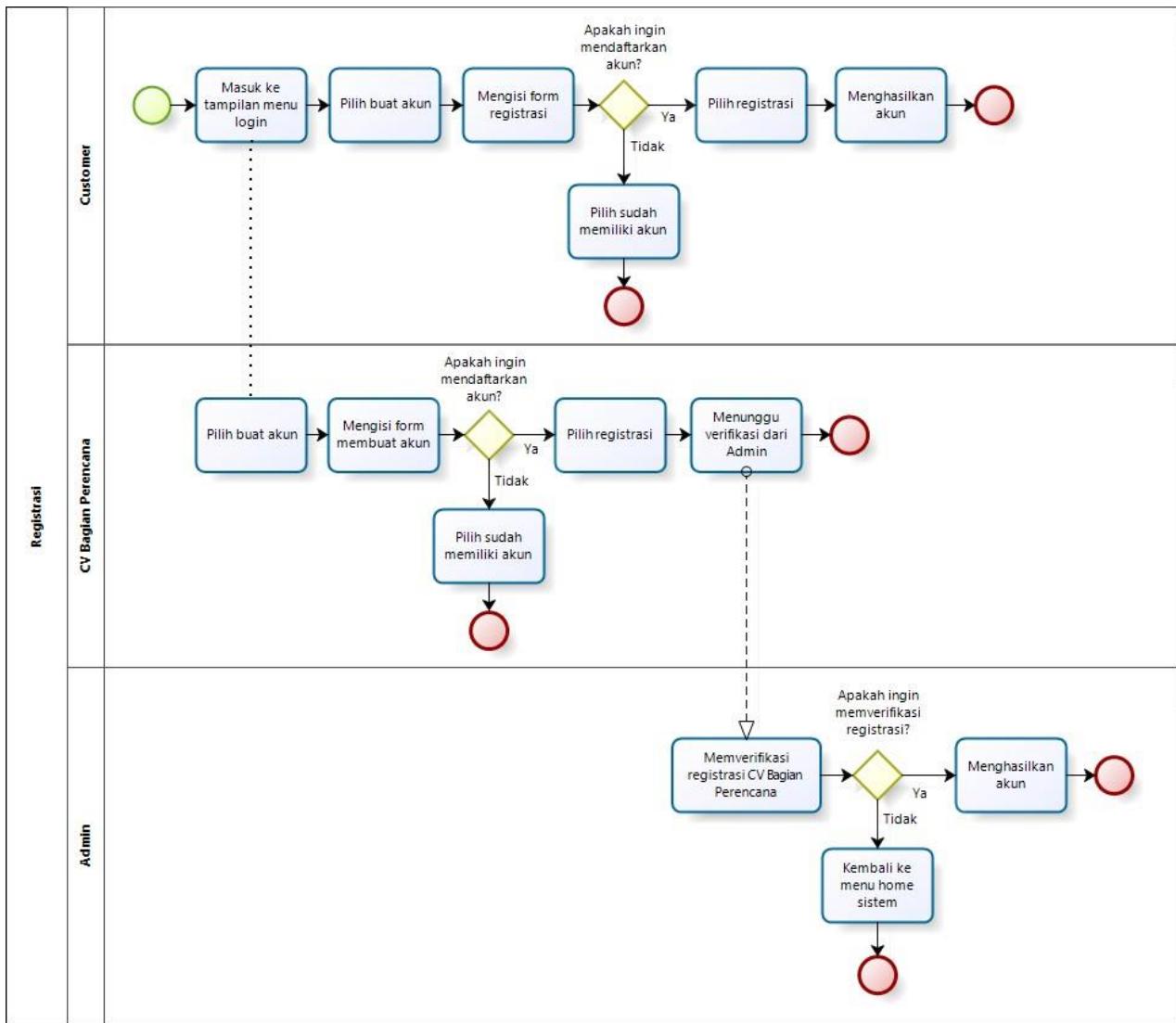
Perangkat yang dibutuhkan untuk mengakses sistem ini yaitu :

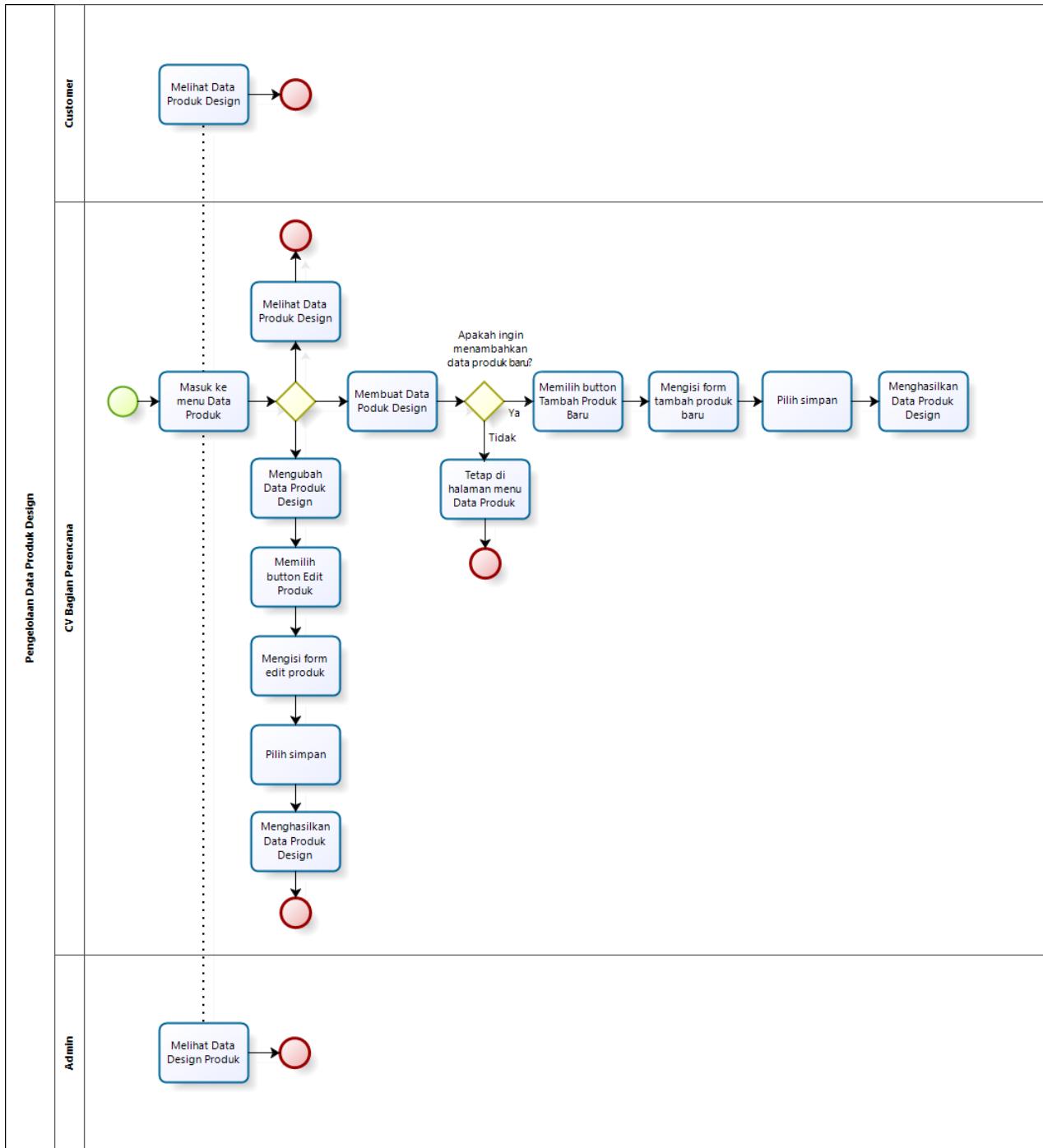
- a. PC atau Laptop
- b. Keyboard dan mouse untuk memudahkan user

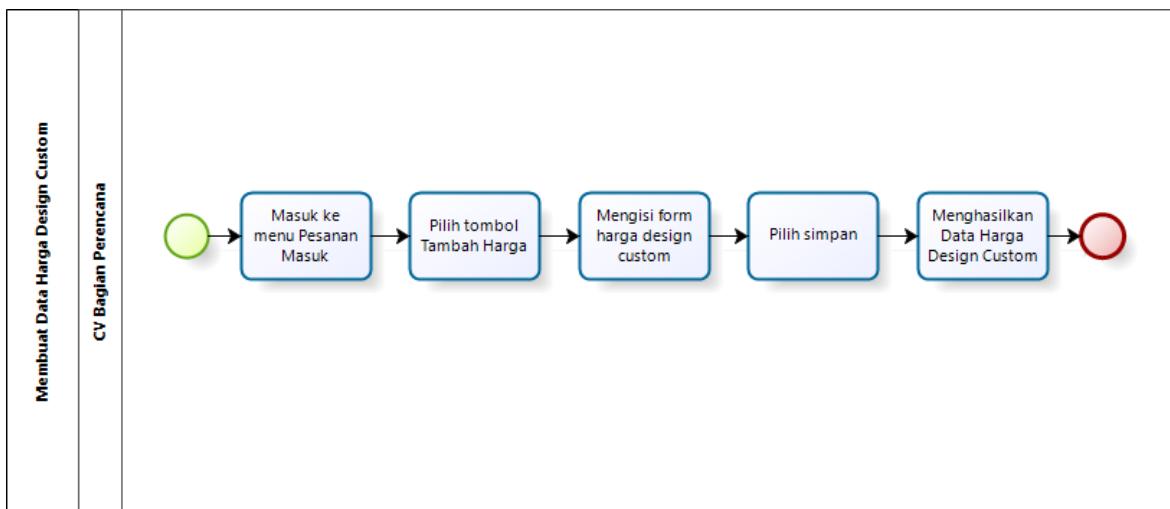
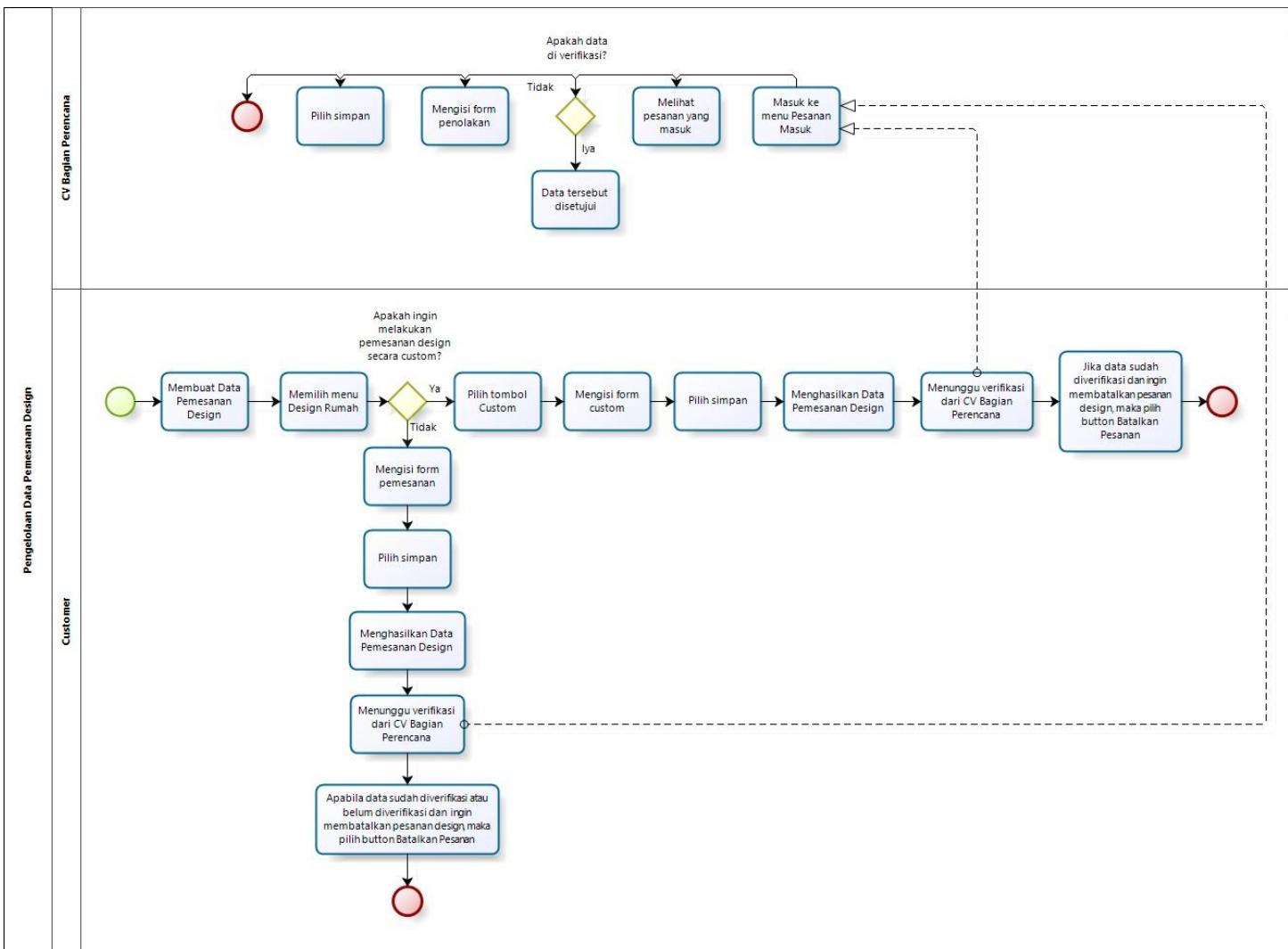
3.2.4 Antar Muka Perangkat Keras

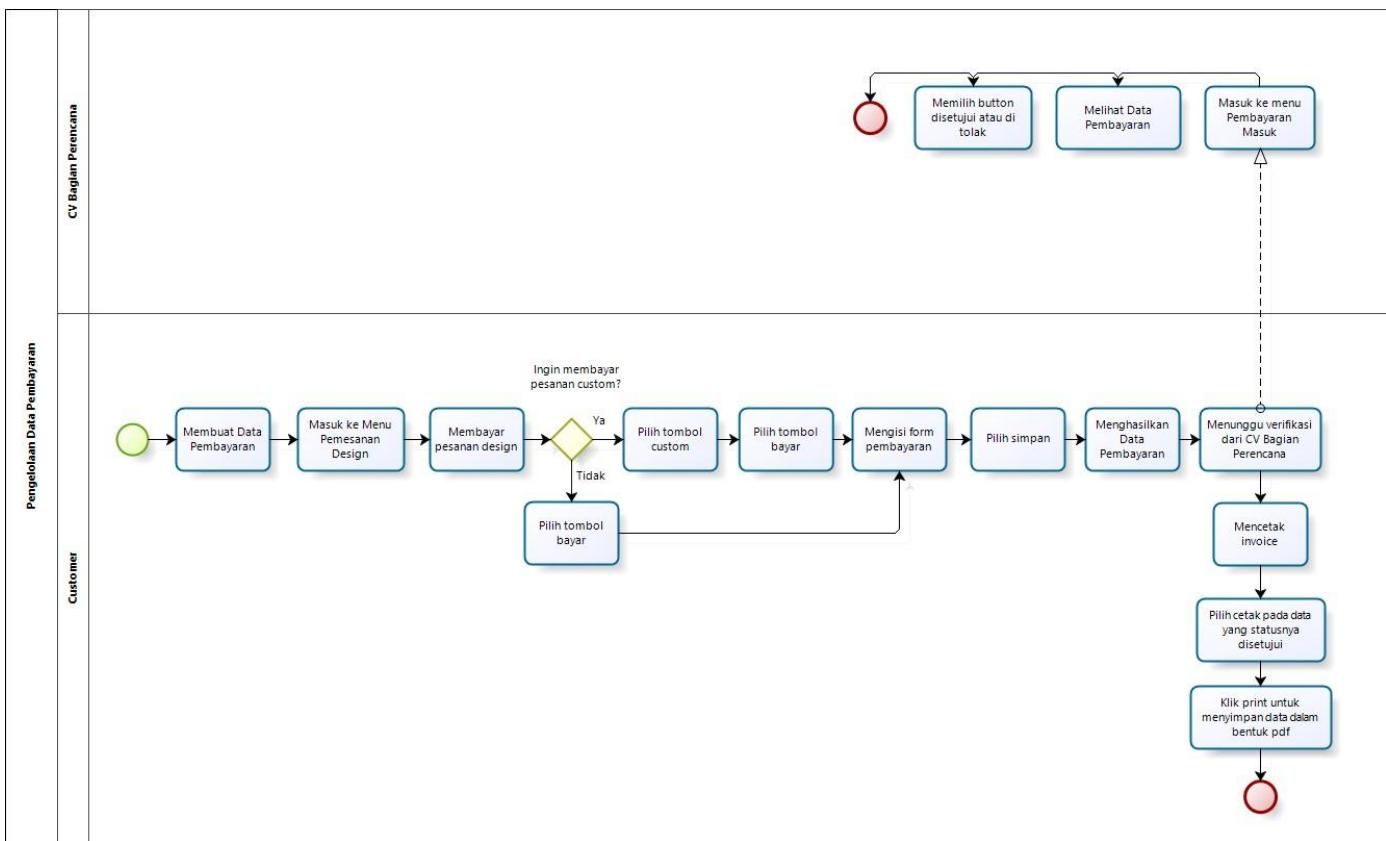
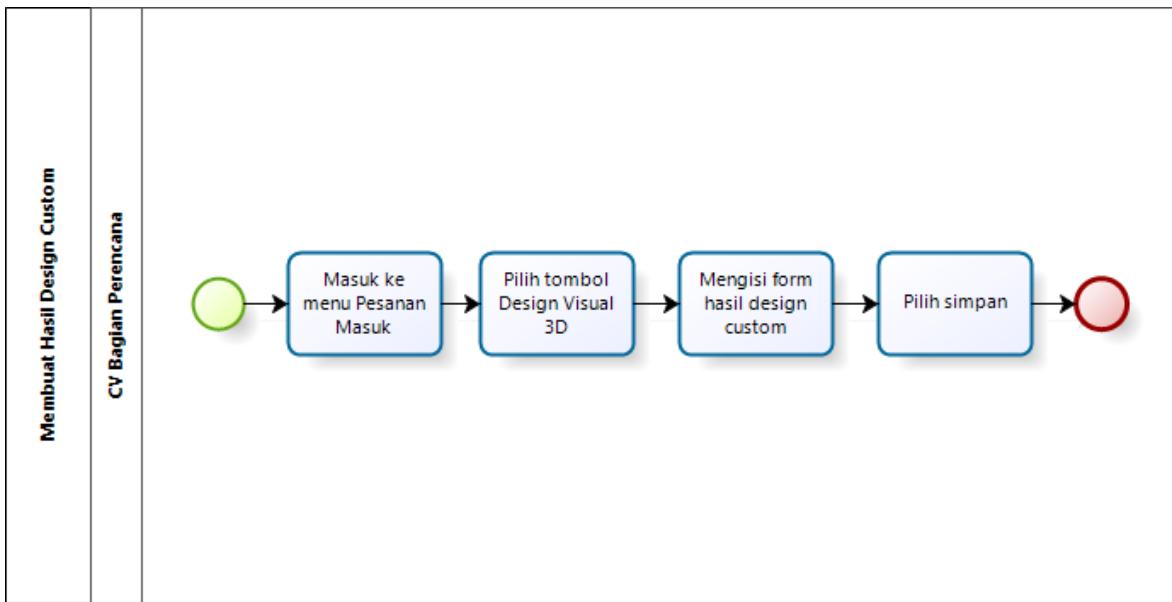
Bangun.in adalah sistem yang akan diprogram menggunakan framework Laravel

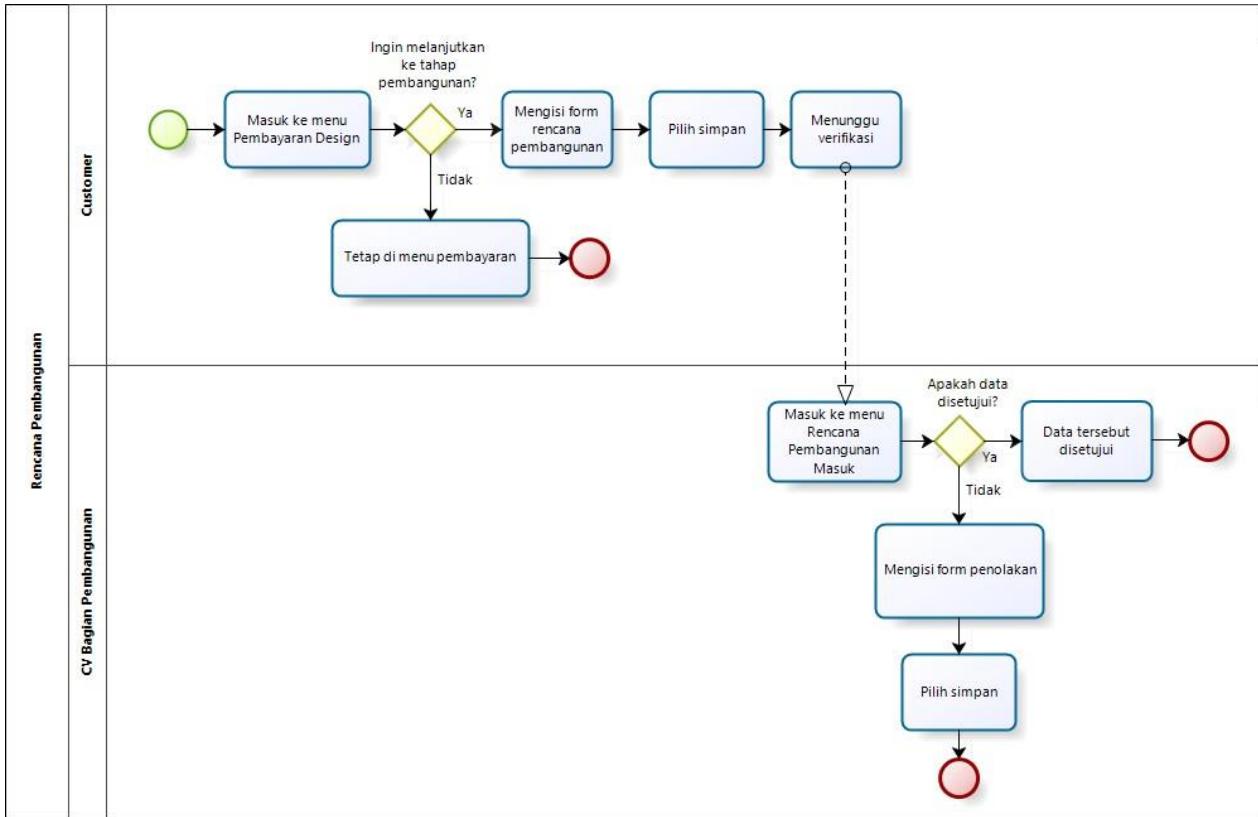
BPMN



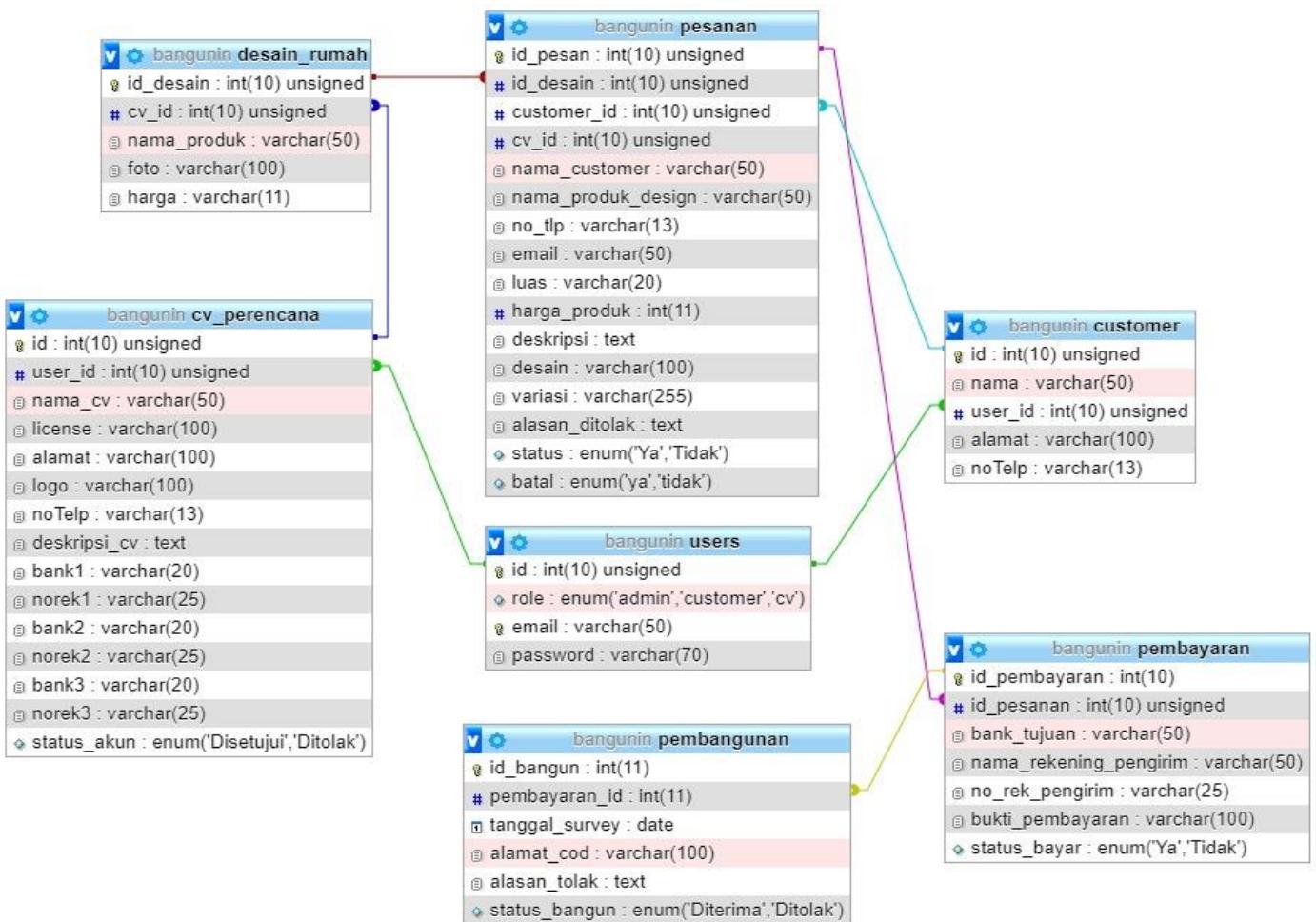




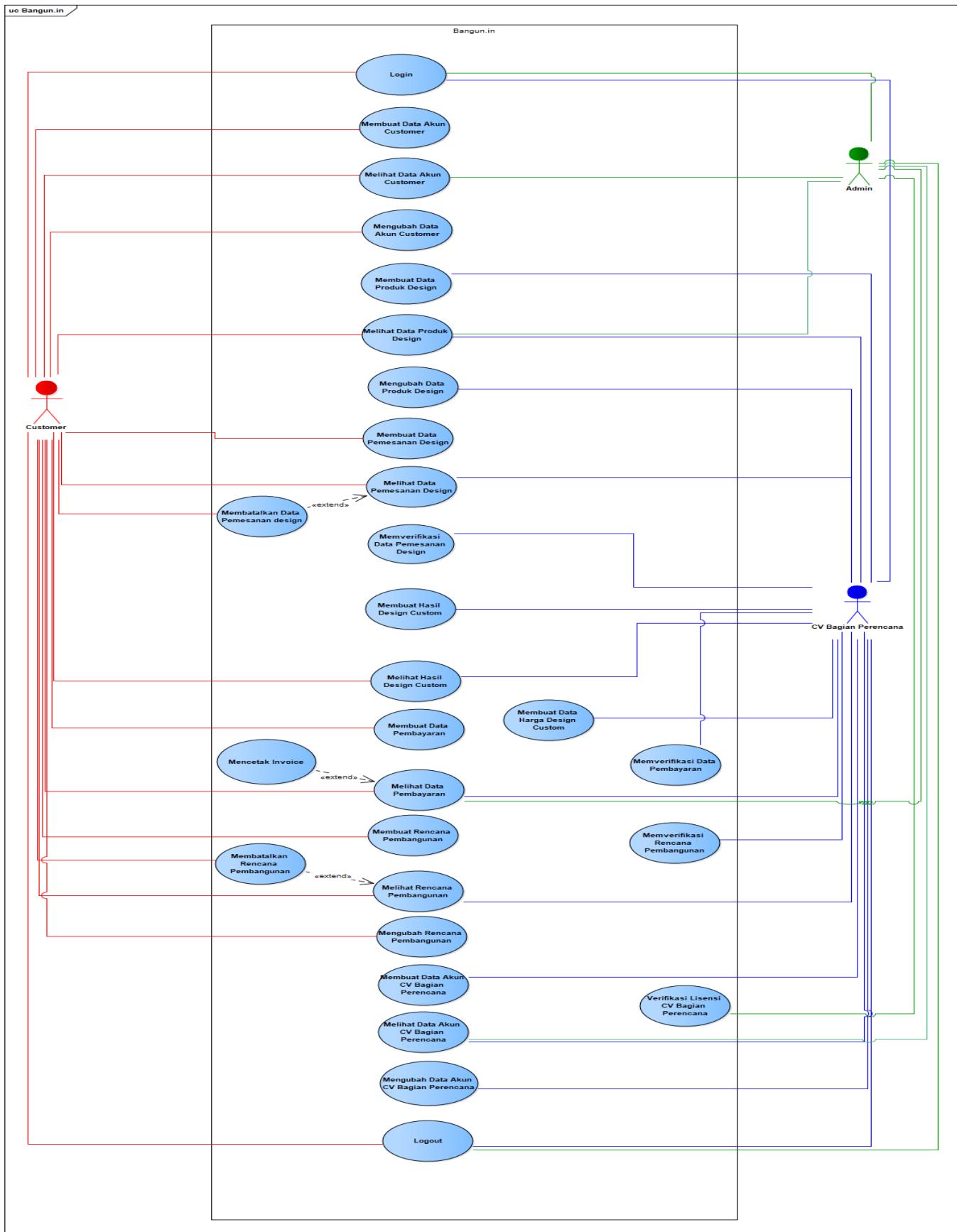




ERD



USECASE



SPRINT 1 : Data Produk Design

USER STORY

1. Melihat Data Produk Design (Admin)

User Story	Story Point
Sebagai: Admin Saya Ingin : Melihat data produk Sehingga : Membuka menu Data Produk	Title : Melihat data produk Design Actor : Admin Scenario : <ul style="list-style-type: none">• Admin masuk ke menu Data Produk.• Admin melihat produk-produk desain rumah di menu data produk.• Admin dapat melihat foto desain rumah, harga produk, nama produk dan nama CV Bagian Perencana.

2. Melihat Data Produk Design (Customer)

User Story	Story Point
Sebagai: Customer Saya Ingin : Melihat data produk Sehingga : Membuka menu Data Produk	Title : Melihat data produk design Actor: Customer Scenario : <ul style="list-style-type: none">• Customer masuk ke menu Design Rumah.• Customer memilih nama CV.• Customer melihat profil CV dan data produk desain rumah.

3. Melihat Data Produk Design (CV Bagian Perencana)

User Story	Story Point
Sebagai: CV Bagian Perencana Saya Ingin : Melihat data produk design	Title : Melihat data produk design Actor : CV Bagian Perencana

Sehingga : Membuka menu Data Produk	Scenario : <ul style="list-style-type: none"> CV Bagian Perencana masuk ke menu Data Produk. CV Bagian Perencana dapat melihat foto desain rumah, harga produk, dan nama produk.
--	---

4. Mengubah Data Produk Design (CV Bagian Perencana)

User Story	Story Point
Sebagai: CV Bagian Perencana Saya Ingin : Mengubah data produk design Sehingga : Menyiapkan data produk yang ingin dirubah	Title : Mengubah data produk design Actor : CV Bagian Perencana Scenario : <ul style="list-style-type: none"> CV Bagian Perencana masuk ke menu data produk. CV Bagian Perencana memilih button edit produk dan mengisi form edit produk yang berisi nama produk, harga produk dan foto produk. Kemudian pilih simpan.

5. Membuat Data Produk Design (CV Bagian Perencana)

User Story	Story Point
Sebagai: CV Bagian Perencana Saya Ingin : Memasukkan Data Produk Design Sehingga : Menyiapkan data produk yang ingin dimasukkan	Title : Membuat Data Produk Design Actor : CV Bagian Perencana Scenario : <ul style="list-style-type: none"> CV Bagian Perencana masuk ke menu Data Produk.

- CV Bagian Perencana memilih button tambah produk baru dan mengisi form tambah produk baru yang berisi nama produk, harga produk dan foto produk.
- Kemudian pilih simpan.

Analisa Kebutuhan Sistem

1. Analisis Kebutuhan Fungsional

1.1 Analisis Memulai Sistem

Prosedur memulai sistem :

- 1) Pada halaman awal menu Data Produk ditampilkan button tambah produk baru
- 2) Setelah menekan button tambah produk baru, akan ditampilkan form pengisian produk baru yang berisi:
 - Nama produk, yaitu nama desain rumah yang akan ditampilkan pada produk yang akan di jual pada sistem.
 - Harga produk, yaitu harga yang akan dijual setiap desain produknya.
 - Foto produk, berisi foto produk desain rumah.
- 3) Kemudian setelah data diinputkan, dapat memilih button simpan.
- 4) Pada halaman edit produk, CV bagian Perencana dapat mengubah data produk design yang akan di jual dan yang telah ditambahkan sebelumnya.

1.2 Analisis Business Rule

Aturan memulai sistem :

- 1) CV bagian Perencana dapat memasukkan produk baru berkali-kali, tidak ada batasan untuk memasukkan produk.

2. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

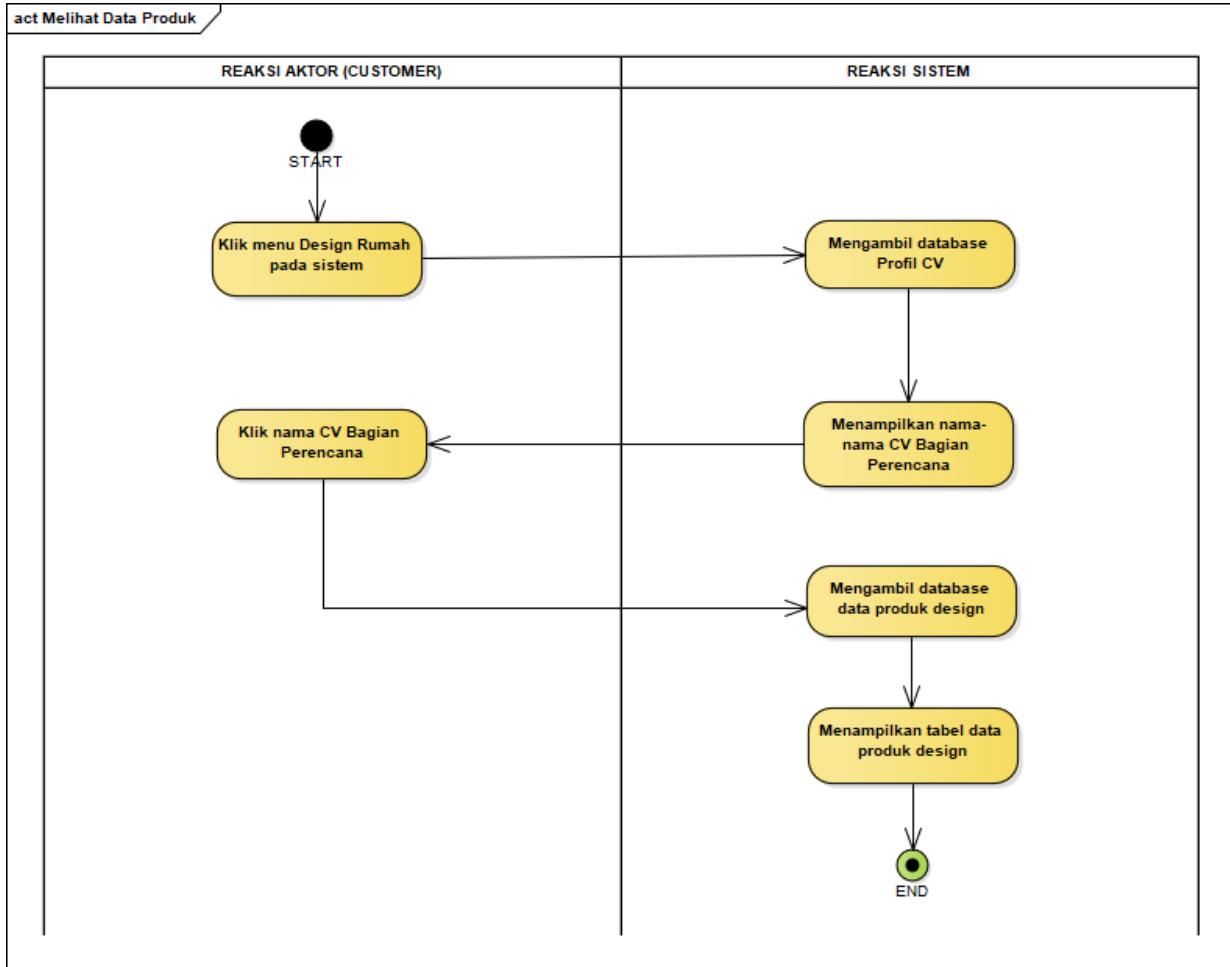
- 1) Sistem yang dibuat berbasis website.
- 2) Penggunaan database.
- 3) Implementasi coding menggunakan tool Text Editor Visual Studio Code, Mozilla Firefox, Xampp, dengan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan framework Laravel.
- 4) Pembuatan WBS dan Gant chart menggunakan tool Project Libre.
- 5) Pembuatan desain UML menggunakan Enterprise Architect.

2.2 Analisa Kebutuhan Perangkat Keras

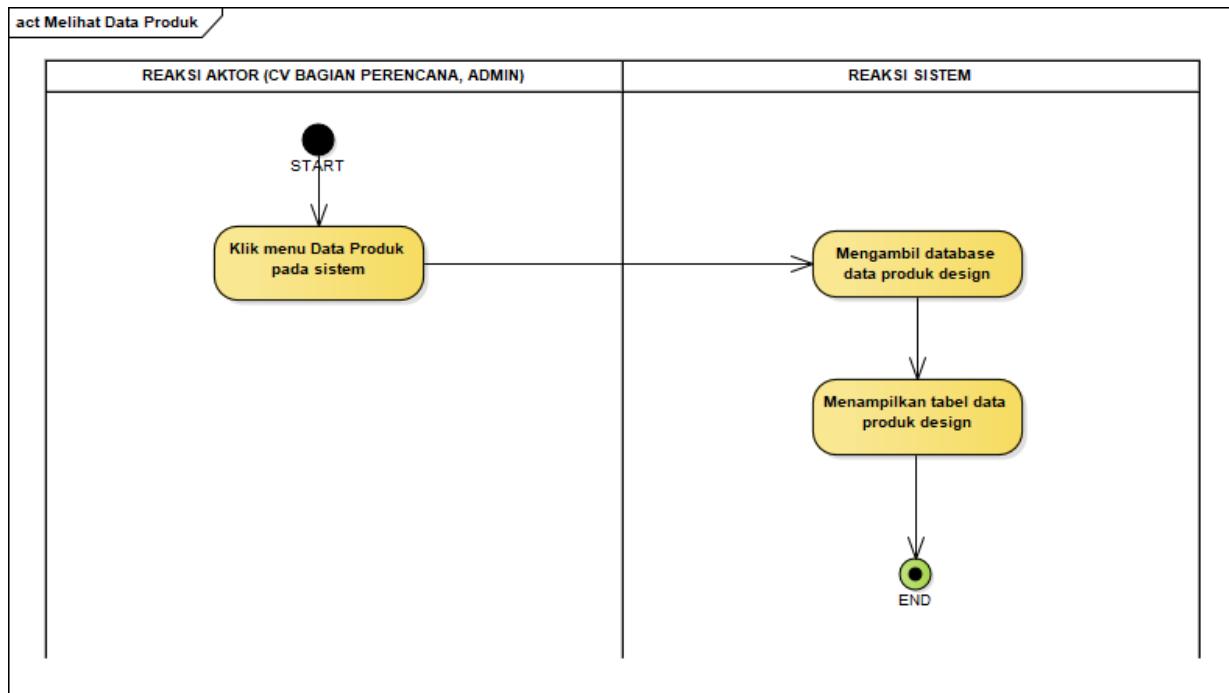
- 1) Menggunakan laptop yang tersambung dengan koneksi internet.
- 2) Menggunakan laptop dengan spesifikasi : i3 6006u, Mx110, 8gb ram ddr4, Hdd 1tb.

ACTIVITY DIAGRAM

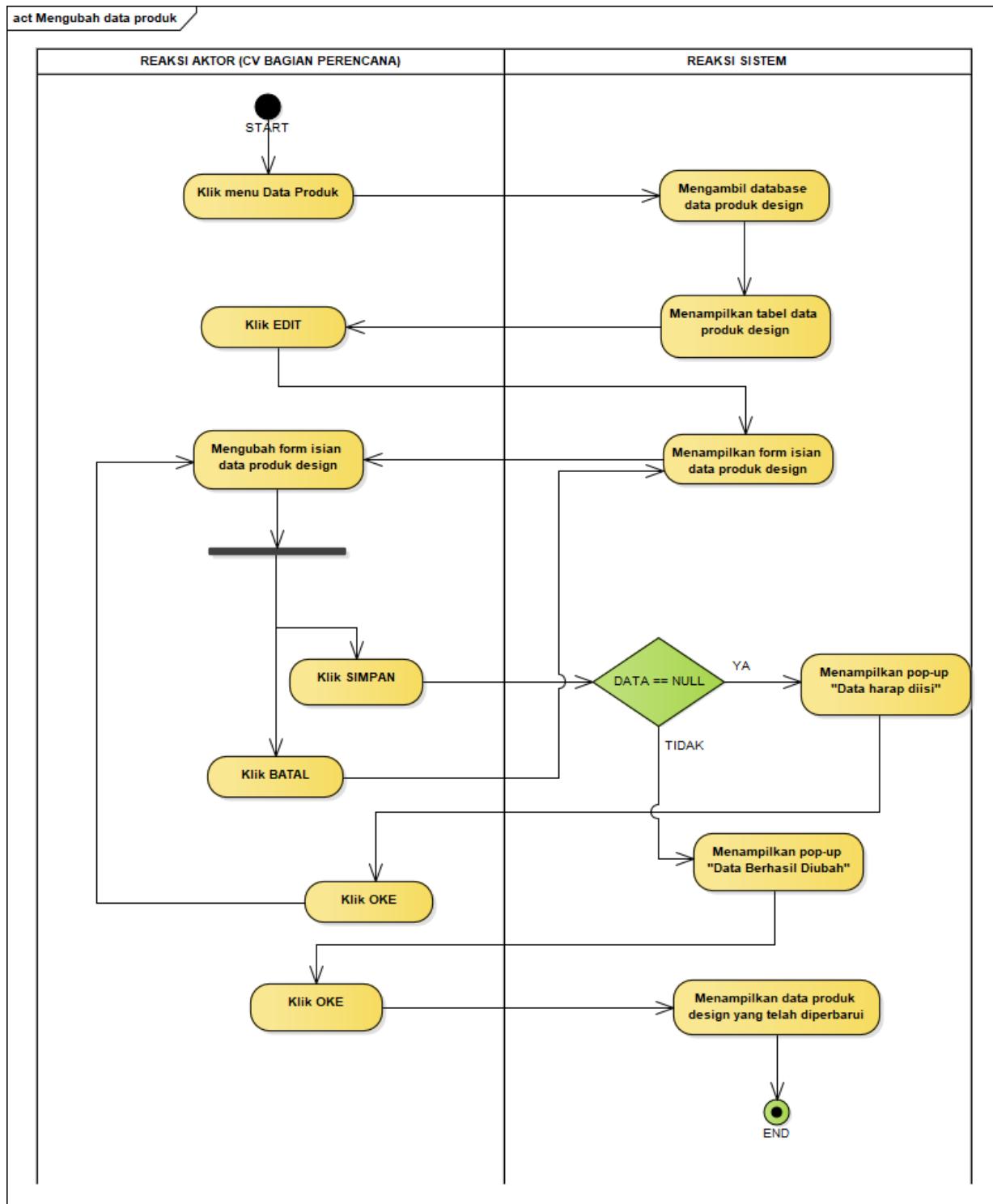
1. Melihat Data Produk Design (Customer)



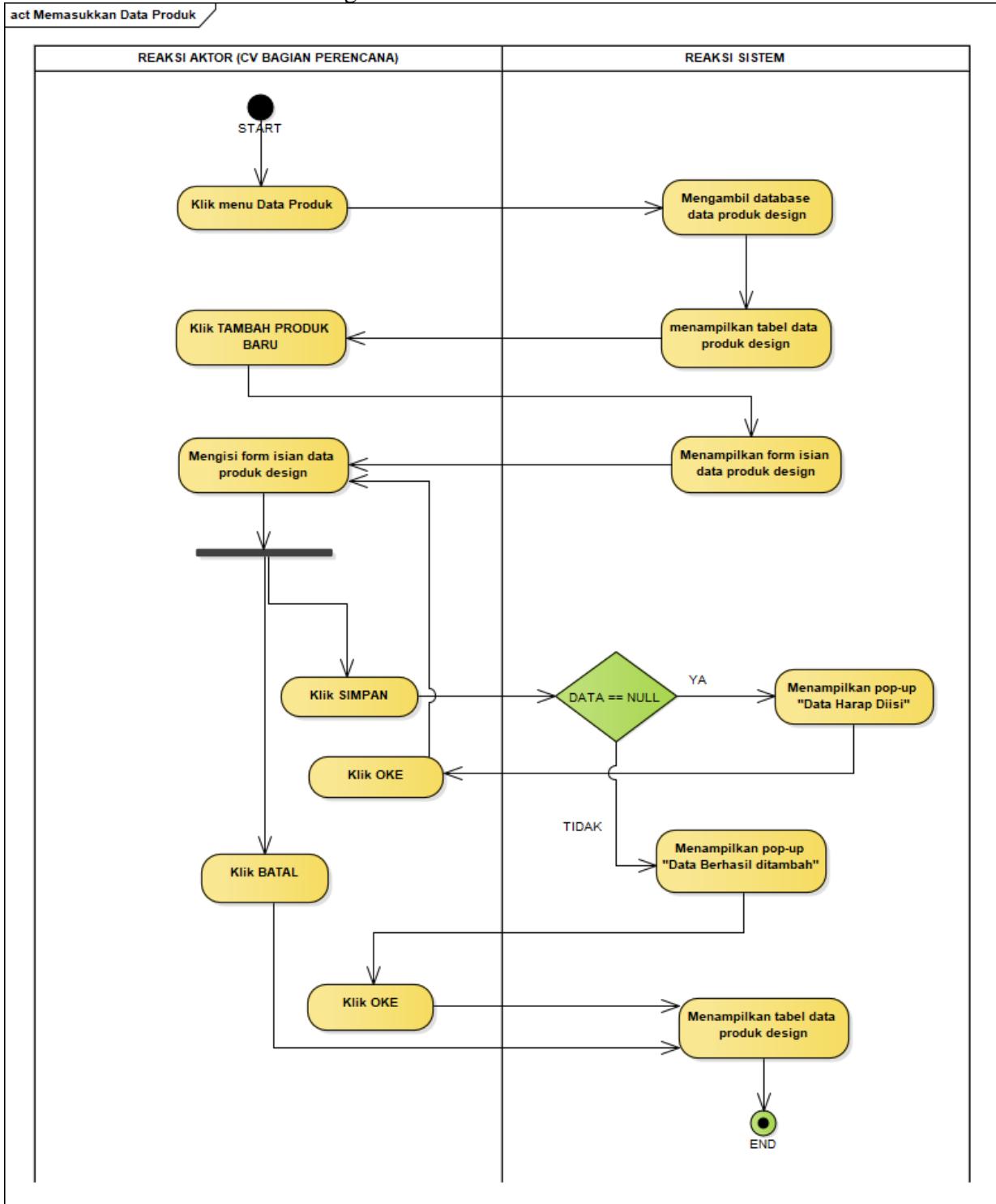
2. Melihat Data Produk Design (CV Bagian Perencana, Admin)



3. Mengubah Data Produk Design



4. Membuat Data Produk Design



SCENARIO

1. Melihat Data Produk Design (Admin, CV Bagian Perencana)

No. Usecase	USC006
Nama usecase	Melihat Data Produk Design
Aktor	Admin CV Bagian Perencana
Deskripsi Singkat	Aktor melihat data produk design di halaman Data Produk
Prekondisi	Aktor telah memiliki akun Aktor telah login Halaman data produk pada sistem
Pasca kondisi	Data produk design dilihat oleh aktor
FLOW EVENTS	
NORMAL FLOW : MELIHAT DATA PRODUK DESIGN	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
1. Klik Menu Data Produk	2. Mengambil database data produk design 3. Menampilkan tabel data produk design

2. Melihat Data Produk Design (Customer)

No. Usecase	USC006
Nama usecase	Melihat Data Produk Design
Aktor	Customer
Deskripsi Singkat	Aktor melihat data produk design di halaman Design Rumah
Prekondisi	Aktor telah memiliki akun Aktor telah login Halaman Design Rumah pada sistem
Pasca kondisi	Data produk design dilihat oleh aktor
FLOW EVENTS	
NORMAL FLOW : MELIHAT DATA PRODUK DESIGN	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
1. Klik Menu Design Rumah	2. Mengambil database Profil CV 3. Menampilkan nama-nama CV Bagian Perencana
4. Klik nama CV Bagian Perencana	5. Mengambil database data produk design

	6. Menampilkan tabel data produk design
--	---

3. Mengubah Data Produk Design

No. Usecase	USC007
Nama usecase	Mengubah Data Produk Design
Aktor	CV Bagian Perencana
Deskripsi Singkat	Aktor mengubah data produk design yang telah dimasukkan sebelumnya
Prekondisi	Aktor telah memiliki akun Aktor telah login Data akun telah dimasukkan
Pasca kondisi	Aktor telah mengubah data produk design
FLOW EVENTS	
NORMAL FLOW : MENGUBAH DATA PRODUK	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
1. Klik Menu Data Produk	2. Mengambil database data produk design 3. Menampilkan tabel data produk design
4. Klik Edit	5. Menampilkan form isian data produk yang berisi : <ul style="list-style-type: none">• Nama Produk : varchar (50) <bisa diedit>• Harga Produk : varchar (11) <bisa diedit>• Foto Produk : varchar (100) <bisa diedit>
6. Mengubah form isian data produk design	
7. Klik Simpan	8. Menampilkan pop-up “Data Berhasil Diubah”
ALTERNATIVE FLOW : DATA YANG DIMASUKKAN KOSONG	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
7. Klik Simpan	8.Cek DATA = NULL 9.Menampilkan pop-up “Data harap diisi”
10.Klik Oke	

	<p>11. Menampilkan form isian data produk yang berisi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nama Produk : varchar (50) <bisa diedit> • Harga Produk : varchar (11) <bisa diedit> • Foto Produk : varchar (100) <bisa diedit>
OPTIONAL FLOW : BATAL MENYIMPAN PERUBAHAN DATA	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
7.Klik Batal	8.Menampilkan tabel data produk design

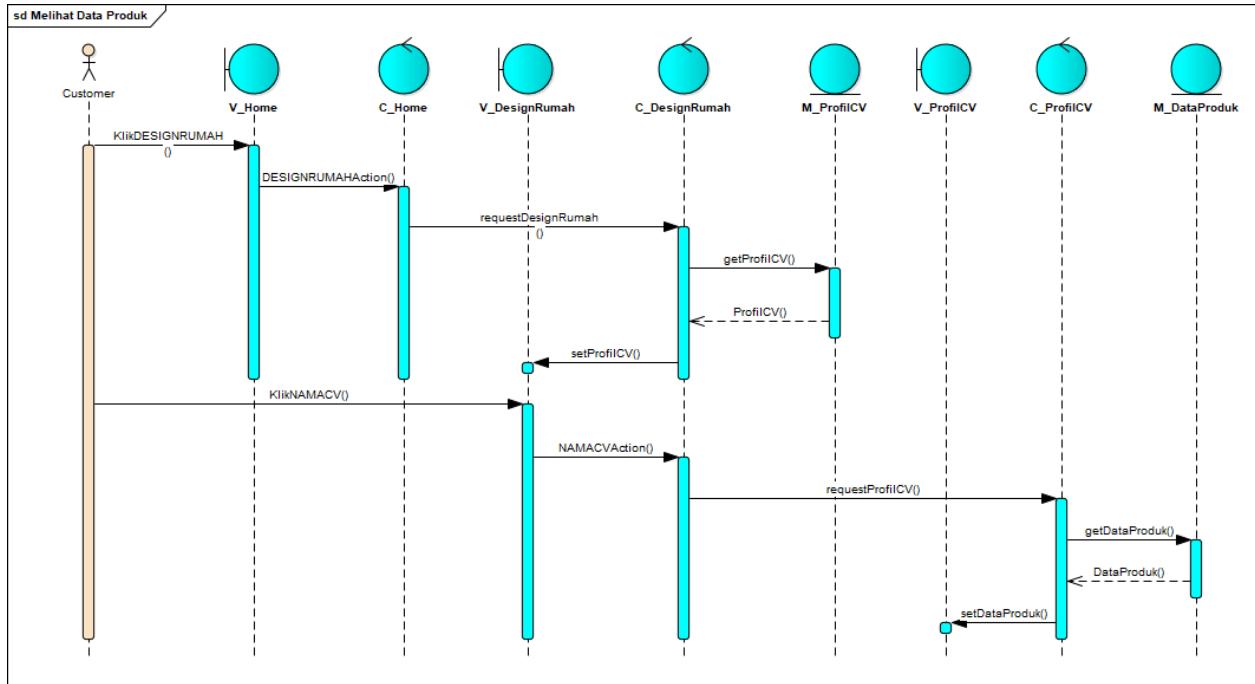
4. Membuat Data Produk Design

No. Usecase	USC005
Nama usecase	Membuat Data Produk Design
Aktor	CV Bagian Perencana
Deskripsi Singkat	Aktor membuat data produk baru
Prekondisi	Aktor telah memiliki akun Aktor telah login Halaman data produk sistem
Pasca kondisi	Aktor telah menambah data produk
FLOW EVENTS	
NORMAL FLOW : MEMASUKKAN DATA PRODUK DESIGN	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
1. Klik Menu Data Produk	2. Mengambil database data produk design 3. Menampilkan tabel data produk design
4. Klik Tambah Produk Baru	5. Menampilkan form isian data produk yang berisi : <ul style="list-style-type: none"> • Nama Produk : varchar (50) <bisa diedit> • Harga Produk : varchar (11) <bisa diedit> • Foto Produk : varchar (100) <bisa diedit>
6. Mengisi form isian data produk design	
7. Klik Simpan	8. Menampilkan pop-up “Data Berhasil Ditambah”
ALTERNATIVE FLOW : DATA YANG DIMASUKKAN KOSONG	

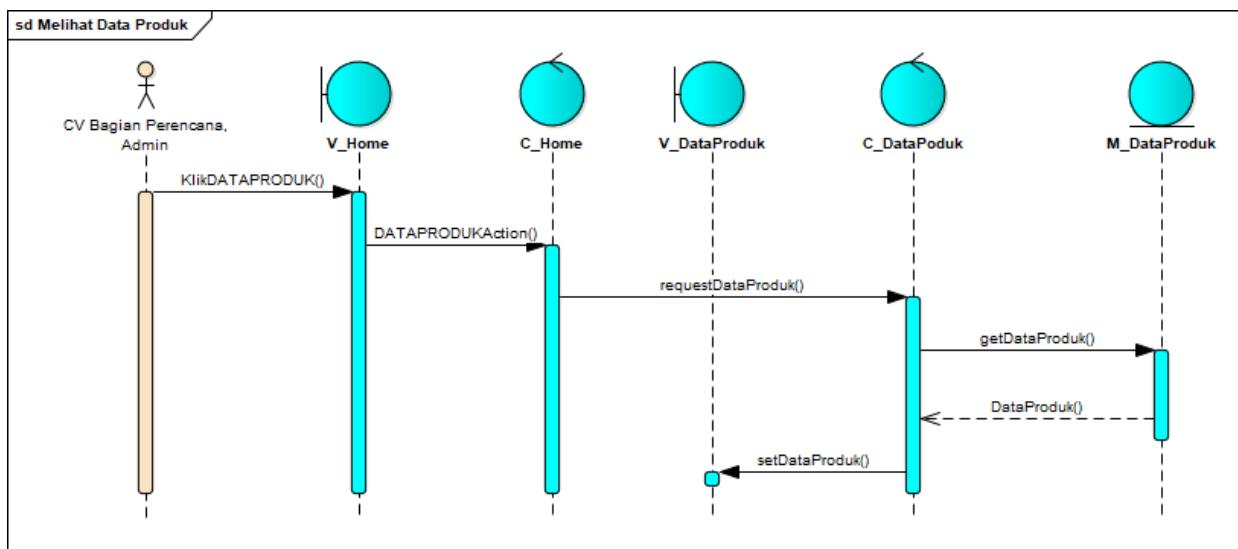
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
7. Klik Simpan	
	8.Cek DATA = NULL
	9.Menampilkan pop-up “Data harap diisi”
10.Klik Oke	
	<p>11. Menampilkan form isian data produk yang berisi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nama Produk : varchar (50) <bisa diedit> • Harga Produk : varchar (11) <bisa diedit> • Foto Produk : varchar (100) <bisa diedit>
OPTIONAL FLOW : BATAL MENYIMPAN PERUBAHAN DATA	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
7.Klik Batal	
	8.Menampilkan tabel data produk design

SEQUENCE

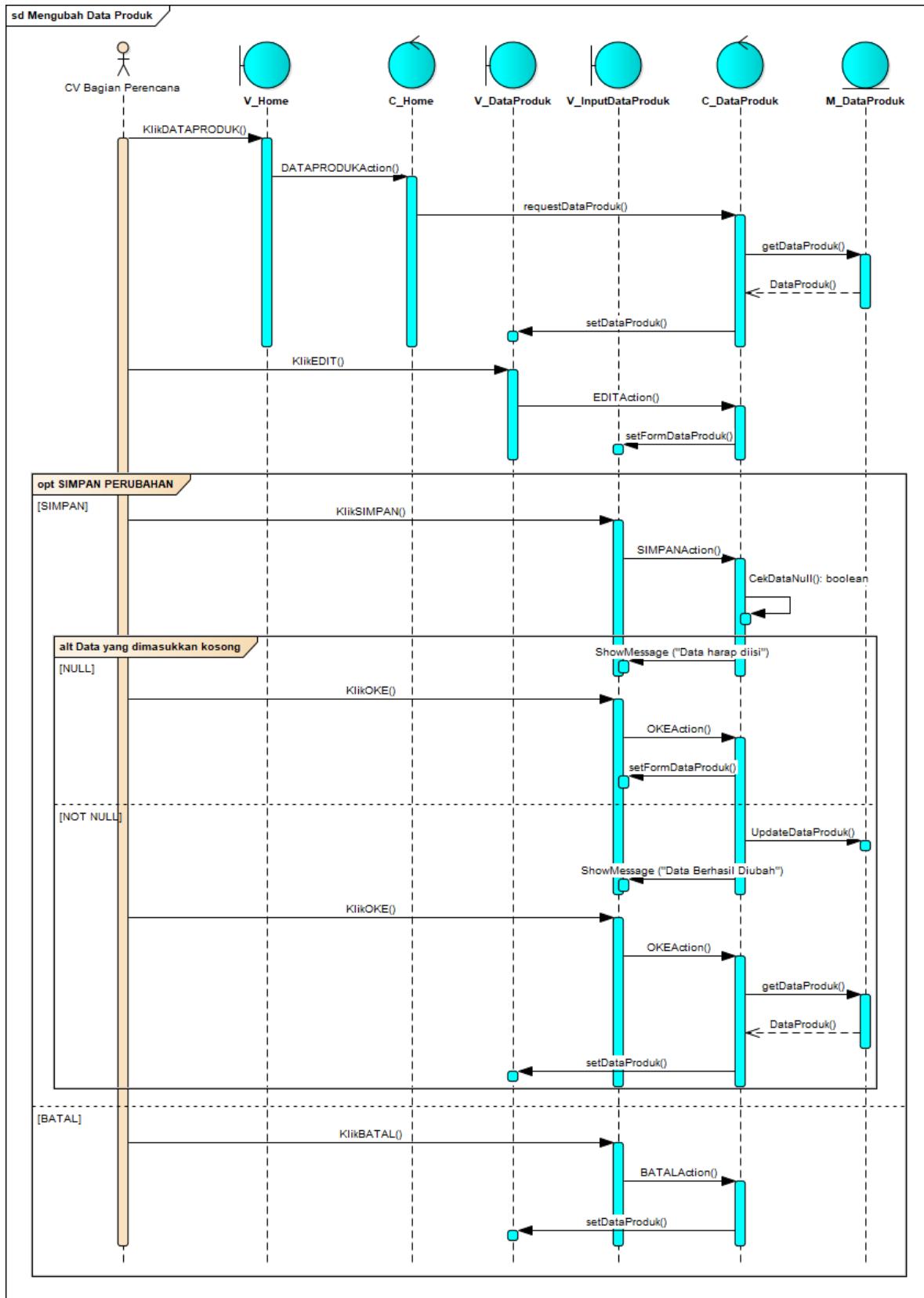
1. Melihat Data Produk Design (Customer)



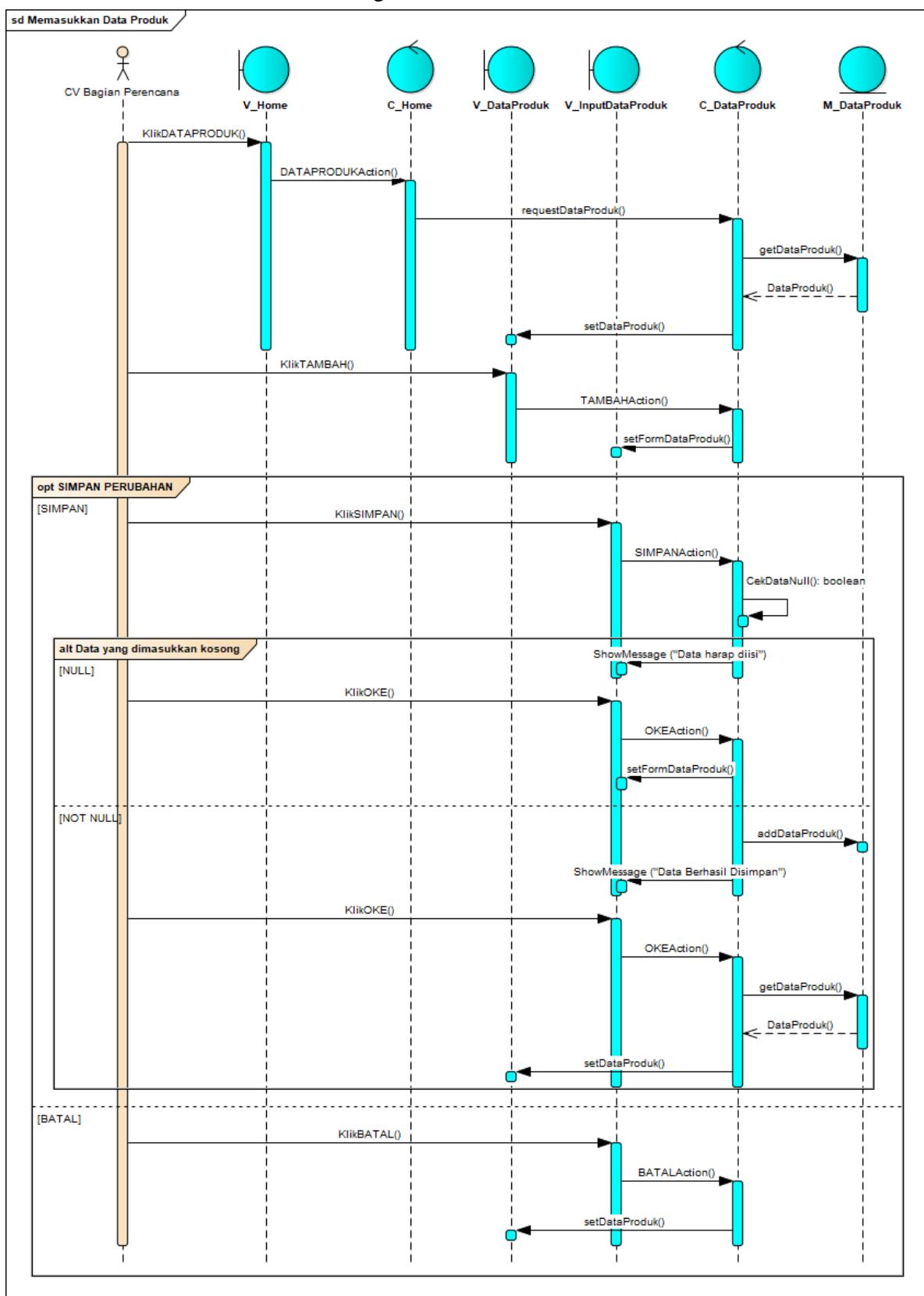
2. Melihat Data Produk Design (CV Bagian Perencana, Admin)



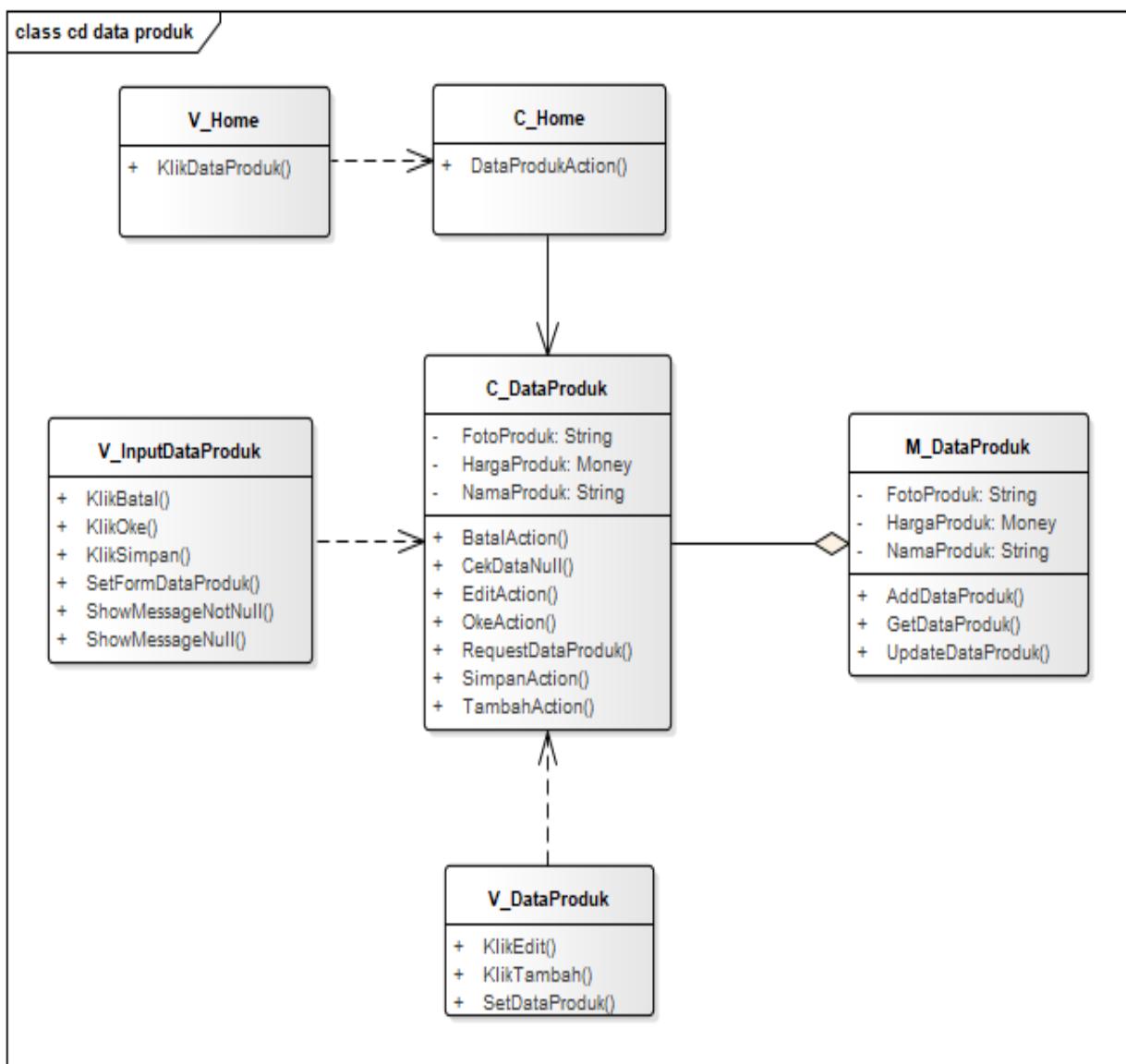
3. Mengubah Data Produk Design



4. Memasukkan Data Produk Design



CLASS DIAGRAM



SOFTWARE TESTING PLAN

1. Test Plan Identifier

Objek yang akan diuji merupakan bagian dari sebuah sistem berbasis web yang bertujuan untuk memudahkan para customer untuk mencari design rumah yang diinginkan pada menu produk di website. Pada Sprint 3 ini terdapat beberapa bagian yang akan dilakukan pengujian yaitu Menambah Data Produk, Mengubah Data Produk, Dan Halaman Data Produk.

Terdapat beberapa hal yang berkaitan dengan proses pengujian, yaitu :

- 1.1.Tanggal pembuatan Software Testing Plan (STP) : 16 November 2020
1.2.Penanggung jawab pengujian : Mohammad Lutfi Giantoro

2. Introduction

Dokumen Test Plan ini menjelaskan tentang bagaimana halaman Menambah produk, melihat produk, dan mengubah produk. Pada pengujian ini dilakukan menggunakan Teknik Black Box, yaitu mencoba fitur fitur dari tampilan GUI apakah berfungsi dengan baik tanpa melihat source code atau codingan di dalam sistem dan memastikan apakah antara fitur dengan system sudah sesuai dengan bisnis proses pada sprint 1.

- Tujuan**

Dokumen Test Plan ini dibuat untuk mendukung proses :

- a) Mengidentifikasi komponen sistem yang harus diuji.
- b) Membuat rekomendasi kebutuhan untuk proses pengujian.
- c) Membuat rekomendasi dan mendeskripsikan tentang strategi yang akan dilakukan
- d) Mengidentifikasi kebutuhan sumber daya.

- Latar Belakang**

Proses pengujian dalam pembangunan sebuah software diperlukan agar software yang dibangun dapat berfungsi sesuai yang telah direncanakan dan terutama sesuai dengan keinginan user. Selain itu, proses pengujian diperlukan untuk menghilangkan bug dalam software tersebut sehingga tidak ada mengganggu performa sistem ketika dijalankan.

- Batasan**

Dokumen ini hanya membahas tentang pengujian terhadap software yang dibangun, yaitu hanya sebatas yang tertera pada Sprint 1. Ruang lingkup yang akan diuji meliputi pengujian tombol, kejelasan fitur serta keakuratan software yang dibuat. Pengujian hanya dilakukan oleh tester.

3. Test Items

Dalam Sprint 1 ini, komponen yang akan dilakukan pengujian adalah sebagai berikut.

3.1. Tampilan Subsistem

- 3.1.1 Halaman Design Rumah Customer
- 3.1.2 Halaman Data Produk CV Perencana
- 3.1.3 Halaman Data Produk Admin

3.2. Performa Dasar

- 3.2.1. Menu Design Rumah
- 3.2.2. List Cv
- 3.2.3. Menu Data produk
- 3.2.4. Tombol Tambah Produk Baru Pada Halaman Data Produk
- 3.2.5. Kotak Input Nama Produk Pada Halaman Data Produk
- 3.2.6. Kotak Input Harga Produk Pada Halaman Data Produk
- 3.2.7. Kotak Input Foto Produk Pada Halaman Data Produk
- 3.2.8. Simpan Pada Form Tambah Produk Baru
- 3.2.9. Tombol Batal Pada Form Tambah Produk Baru
- 3.2.10. Tombol Simpan Pada Form Edit Produk
- 3.2.11. Tombol Batal Pada Form Edit Produk
- 3.2.12. Tombol Edit pada Halaman Data Produk

4. Features to be Tested

Daftar fitur yang akan diuji beserta dengan deskripsinya.dijelaskan sebagai berikut.

Fitur	Desripsi
Menu Design Rumah	Untuk menuju ke halaman List CV
List Cv	Untuk menampilkan semua cv , yang mana yang akan menampilkan design rumah dari cv tersebut.
Menu Data produk	Untuk menuju ke halaman data produk CV
Tombol Tambah Produk Baru Pada Halaman Data Produk	Untuk membuat data produk baru.
Kotak Input Nama Produk Pada Halaman Data Produk	Untuk memasukkan Nama Produk
Kotak Input Harga Produk Pada Halaman Data Produk	Untuk memasukkan harga produk
Kotak Input Foto Produk Pada Halaman Data Produk	Untuk mengupload Foto Produk

Simpan Pada Form Tambah Produk Baru	Untuk menyimpan data produk yang telah dibuat
Tombol Batal Pada Form Tambah Produk Baru	Untuk membatalkan data produk yang telah dibuat
Tombol Simpan Pada Form Edit Produk	Untuk menyimpan data produk yang telah dibuat
Tombol Batal Pada Form Edit Produk	Untuk membatalkan data produk yang telah dibuat
Tombol Edit pada Halaman Data Produk	Untuk mengubah data produk yang telah dibuat sebelumnya.

5. Test Strategy

Metode pengujian yang digunakan dalam melakukan uji coba setiap fitur dijelaskan sebagai berikut.

5.1. Function Testing

Test Objective:	<ul style="list-style-type: none"> • Semua form yang membutuhkan input data dapat melakukan input data untuk ke database dan diproses • Form dapat menghasilkan laporan yang sesuai dengan Inputan
Technique:	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengujian tombol pada setiap form • Mengelakukan pengujian apakah hasil laporan sesuai dengan inputan dan data yang telah tersimpan • Melakukan pengujian pada form inputanapakah dapat berjalan ketika menginputkan berbagai jenis inputan • Melakuakn pengujian pada form inputan dengan data invalid dan pesan error/peringatan apa yang akan ditampilkan.
Completion Criteria:	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menghasilkan laporan yang sesuai • Output yang dihasilkan sesuai dengan inputan yang telah dibuat
Special Considerations:	-

5.2. Business Cycle Testing

Test Objective:	Memastikan apakah semua komponen pada setiap form dapat berjalan sesuai keinginan
-----------------	---

Technique:	Melakukan pengujian dengan melihat pada dokumen bisnis proses
Completion Criteria:	Alur sistem dan fungsi fitur sesuai dengan bisnis proses yang telah dibuat
Special Considerations:	-

5.3. Performance Profiling

Test Objective:	proses penyimpanan dapat menghasilkan output dan dapat berjalan cepat
Technique:	Penyimpanan data dilakukan oleh beberapa user (computer) dalam waktu yang bersamaan
Completion Criteria:	Mempersingkat waktu penyimpanan
Special Considerations:	-

5.4. Load Testing

Test Objective:	Waktu akses database dan aplikasi dapat berjalan dengan baik
Technique:	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan query yang menghasilkan data dalam jumlah yang cukup besar • Mengukur load aplikasi dengan berbagai macam spesifikasi
Completion Criteria:	Software dan database dapat diakses dengan waktu yang cepat
Special Considerations:	-

5.5. Security and Access Control Testing

Test Objective:	Website hanya akan dapat digunakan jika user telah mendaftar dan terdaftar pada sistem
Technique:	<ul style="list-style-type: none"> • Mencoba mencari kesalahan dalam query dan code yang telah digunakan • Mencoba hak akses setiap user
Completion Criteria:	Software tidak dapat digunakan oleh user yang tidak memiliki hak akses

Special Considerations:	-
-------------------------	---

6. Item Pass

Kriteria - kriteria yang harus dipenuhi setiap fitur agar dinyatakan lulus uji atau berhasil adalah sebagai berikut.

- a) Jika suatu fitur diuji sebanyak 10 kali dan 9 kali diantaranya berhasil namun ada sekali gagal, maka fitur tersebut dinyatakan gagal.
- b) Jika hasil dari suatu fitur sesuai dengan yang telah direncanakan, maka fitur tersebut dinyatakan berhasil.
- c) Jika form inputan di isi dengan data invalid/null dan muncul pesan kesalahan/peringatan sesuai dengan yang telah direncanakan, maka form inputan tersebut dinyatakan berhasil.
- d) Error akan dinyatakan sebagai gagal.

7. Test Deliverables

Dokumen – dokumen yang akan dihasilkan setelah proses pengujian adalah sebagai berikut.

- a) Software Testing Plan.
- b) Software Testing Report.

8. Testing Task

Pihak yang terlibat dalam proses pengujian dijelaskan sebagai berikut.

Tahap	Pihak Terlibat
Pembuatan STP	Project Manager, System Analyst
Pemilihan objek pengujian	Project Manager, System Analyst
Pengujian fitur pada Halaman Data Produk Admin	Project Manager, System Analyst, Designer
Pengujian fitur pada Halaman Design Rumah Customer	Project Manager, System Analyst, Designer
Pengujian fitur pada Halaman Data Produk CV Perencana	Project Manager, System Analyst, Designer
Pengujian relasi code, fitur, dan tampilan	Project Manager, Designer, Programmer
Pengujian performa sistem	Project Manager

9. Schedule

Tahap	Waktu
Pembuatan STP	1 hari
Menu Design Rumah	15 Menit
List Cv	15 Menit
Menu Data produk	15 Menit
Tombol Tambah Produk Baru Pada Halaman Data Produk	15 Menit
Kotak Input Nama Produk Pada Halaman Data Produk	15 Menit
Kotak Input Harga Produk Pada Halaman Data Produk	15 Menit
Kotak Input Foto Produk Pada Halaman Data Produk	15 Menit
Simpan Pada Form Tambah Produk Baru	15 Menit
Tombol Batal Pada Form Tambah Produk Baru	15 Menit
Tombol Simpan Pada Form Edit Produk	15 Menit
Tombol Batal Pada Form Edit Produk	15 Menit
Tombol Edit pada Halaman Data Produk	15 Menit

SOFTWARE TESTING REPORT

1.1. Pengujian Black Box

1.1.1. Fitur Design Rumah (Customer)

1.1.1.1. Button di Fitur Design Rumah

No	Fitur	Aksi	Hasil	Kesimpulan	
				Berhasil	Tidak
1	Design Rumah	Mengarahkan kursor pada menu Design Rumah	Tulisan Design Rumah berubah warna Orange	V	
		Klik Menu Design Rumah	Menampilkan halaman List CV	V	
		Memilih salah satu CV	Menampilkan halaman Profil CV dan Design Rumah	V	
		Memilih salah satu Design Rumah	Menampilkan halaman Detail produk	V	

1.1.2. Fitur Data Produk (CV Bagian Perencana dan Admin)

1.1.2.1. Button di Fitur Data Produk (CV Bagian Perencana)

	Fitur	Aksi	Hasil	Kesimpulan	
				Berhasil	Tidak
1	Data Produk	Mengarahkan kursor pada menu Data produk	Tulisan Data Produk berubah warna Orange	V	

	Klik Menu Data Produk	Menampilkan halaman Data Produk	V	
	Klik Tambah Produk Baru	Menampilkan form Tambah Produk Baru	V	
	Klik Edit	Menampilkan form Edit Produk	V	
	Klik Simpan	Menampilkan pop-up “Data Berhasil ditambah”	V	
		Menampilkan halaman data Produk	V	
	Klik Batal	Menutup form data produk Design	V	
		Menampilkan halaman data produk	V	

2.1.1.1. Button di Fitur Data produk (Admin)

No	Fitur	Aksi	Hasil	Kesimpulan	
				Berhasil	Tidak
1	Design Rumah	Mengarahkan kursor pada menu Design Rumah	Tulisan Design Rumah menjadi highlight Putih	V	
		Klik Menu Data Produk	Menampilkan halaman Data Produk	V	

2.1.1.2. Variable di Fitur Data Produk

Nomor	Fitur	Variable	Aksi	Hasil Jika Tidak Sesuai	Kesimpulan		Keterangan
					Berhasil	Tidak	
1	Data Produk	Nama Produk dapat berisi huruf dan simbol	Diberi inputan huruf dan simbol	-	V		-
		Harga Produk harus berisi angka	Diberi inputan angka 1- 0	-	V		Ketika dimasukkan angka sudah otomatis diberi Rp. Oleh sistem
		Foto Produk harus berformat gambar (Jpg, jpeg, bitmap, png,)	Mengupload gambar	-	V		-

SPRINT 2 : Pemesanan

USER STORY

1. Melihat Data Pemesanan Design (Customer)

User Story	Story Point
<p>Sebagai: Customer</p> <p>Saya Ingin : Melihat data pemesanan design</p> <p>Sehingga : Membuka menu Pemesanan Design</p>	<p>Title : Melihat data pemesanan design</p> <p>Actor : Customer</p> <p>Scenario :</p> <ul style="list-style-type: none">• Customer masuk ke menu Pemesanan Design• Customer melihat pemesanan Design• Apabila Customer ingin melihat custom, maka Customer memilih tombol Custom

2. Membuat Data Pemesanan Design (Customer)

User Story	Story Point
<p>Sebagai: Customer</p> <p>Saya Ingin : Membuat data pemesanan design</p> <p>Sehingga : Mengisi form pemesanan</p>	<p>Title : Membuat data pemesanan design</p> <p>Actor : Customer</p> <p>Scenario :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Customer memilih menu design rumah • Customer melakukan pemilihan CV saat ingin memesan design • Customer melakukan pemesanan design dengan memilih salah satu produk design dan mengisi form pemesanan yang berupa: Nama customer, No. Telepon, E-mail, Variasi produk • Apabila Customer memilih custom, maka Customer memilih tombol Custom dan mengisi form custom yang berupa: Nama customer, No. Telepon, E-mail, Luas bangunan, Deskripsi bangunan • Customer pilih simpan dan menunggu verifikasi dari CV Bagian Perencana

3. Membatalkan Data Pemesanan Design (Customer)

User Story	Story Point
<p>Sebagai: Customer</p> <p>Saya Ingin : Membatalkan data pemesanan design</p> <p>Sehingga : Membuka menu Pemesanan Design</p>	<p>Title : Membatalkan data pemesanan design</p> <p>Actor : Customer</p> <p>Scenario :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Customer masuk ke menu Pemesanan Design • Apabila membatalkan ingin membatalkan custom, maka klik custom setelah memilih menu Pemesanan Design • Customer memilih tombol batalkan pesanan

4. Melihat Data Pemesanan Design (CV Bagian Perencana)

User Story	Story Point
<p>Sebagai: CV Bagian Perencana</p> <p>Saya Ingin : Melihat data pemesanan design</p> <p>Sehingga : Membuka menu Pesanan Design</p>	<p>Title : Melihat data pemesanan design</p> <p>Actor : CV Bagian Perencana</p> <p>Scenario :</p> <ul style="list-style-type: none"> • CV Bagian Perencana masuk ke menu Pesanan Masuk • CV Bagian Perencana melihat pesanan yang masuk

5. Membuat Data Harga Design Custom (CV Bagian Perencana)

User Story	Story Point
<p>Sebagai: CV Bagian Perencana</p> <p>Saya Ingin : Membuat data harga design custom</p> <p>Sehingga : Mengisi form harga design custom</p>	<p>Title : Membuat data harga design custom</p> <p>Actor : CV Bagian Perencana</p> <p>Scenario :</p> <ul style="list-style-type: none"> • CV Bagian Perencana masuk ke menu Pesanan Masuk • CV Bagian Perencana klik Tambah Harga dan mengisi form harga design custom, yang berisi: Harga design custom • Setelah selesai mengisi form harga design custom, CV Bagian Perencana pilih simpan

6. Memverifikasi Pemesanan Design (CV Bagian Perencana)

User Story	Story Point
<p>Sebagai: CV Bagian Perencana</p> <p>Saya Ingin : Memverifikasi Pesanan Design</p> <p>Sehingga : Membuka halaman Pesanan Masuk untuk memverifikasi</p>	<p>Title : Memverifikasi Pesanan Design</p> <p>Actor : CV Bagian Perencana</p> <p>Scenario :</p> <ul style="list-style-type: none"> • CV Bagian Perencana masuk ke menu Pesanan Masuk • CV Bagian Perencana memilih button iya atau button tidak • Jika iya, data tersebut disetujui • Jika tidak, mengisi form penolakan yang berupa alasan ditolak • Lalu pilih simpan

Analisa Kebutuhan Sistem

1. Analisis Kebutuhan Fungsional

1.1 Analisis Memulai Sistem

Prosedur memulai sistem :

- 1) Untuk membuat data pemesanan design, Customer harus memilih salah satu produk design dan mengisi form yang berupa:
 - Nama customer: nama pemesan design
 - No. Telepon: No. Telepon Customer
 - E-mail: e-mail Customer yang sudah terdaftar disistem
 - Variasi produk: isinya berupa luas bangunan
- 2) Apabila Customer ingin membuat design custom, maka Customer memilih tombol custom dan mengisi form custom yang berupa:
 - Nama customer: nama pemesan design
 - No. Telepon: No. Telepon Customer
 - E-mail: e-mail Customer yang sudah terdaftar disistem
 - Luas bangunan: luas bangunan Customer
 - Deskripsi bangunan: penjelasan tentang bangunan
- 3) Setelah itu Customer pilih simpan dan menunggu verifikasi dari CV Bagian Perencana.
- 4) Pada menu Pesanan Masuk, CV Bagian Perencana pilih Tambah Harga dan mengisi form harga design custom, yang berisi:
 - Harga design custom: harga design custom yang sesuai dengan Customer pesan
- 5) Setelah selesai mengisi form harga design custom, CV Bagian Perencana pilih simpan.
- 6) Pada menu Pesanan Masuk, CV Bagian Perencana memilih button iya atau button tidak untuk proses verifikasi pesanan. Jika pilih iya, maka data tersebut disetujui. Jika pilih tidak, maka mengisi form penolakan yang berupa alasan ditolak. Lalu pilih simpan.

1.2 Analisis Business Rule

Aturan memulai sistem :

- 1) Jika pemesanan design tidak di verifikasi oleh CV Bagian Perencana, maka Customer tidak dapat melakukan pemesanan design
- 2) CV Bagian Perencana melakukan proses verifikasi pemesanan maksimal di acc selama 3 hari.

2. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

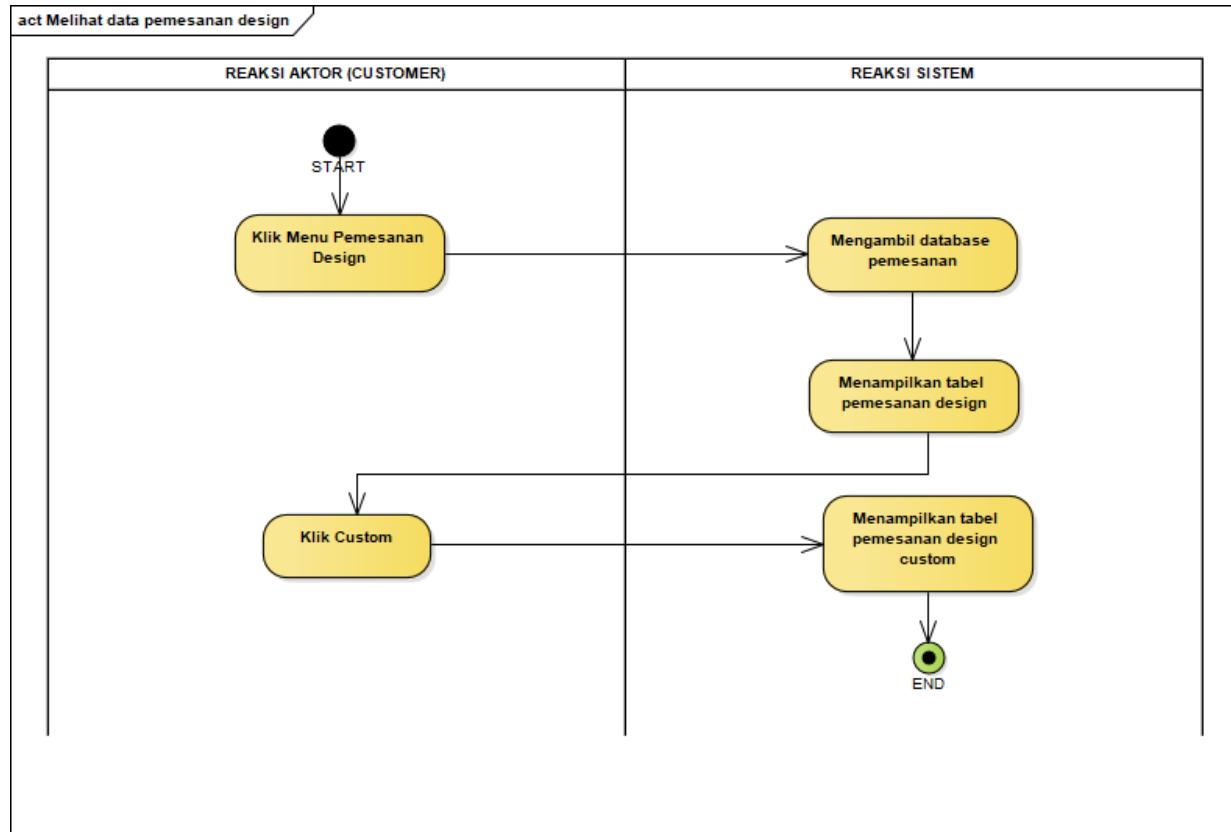
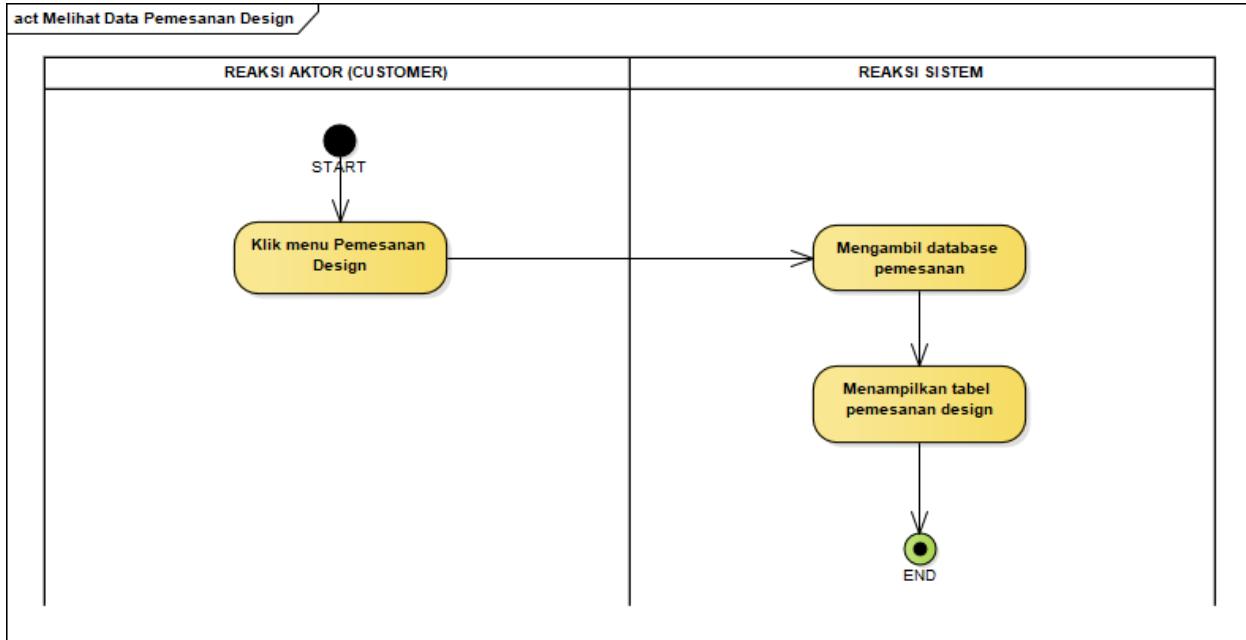
- 1) Sistem yang dibuat berbasis website.
- 2) Penggunaan database.
- 3) Implementasi coding menggunakan tool Text Editor Visual Studio Code, Mozilla Firefox, Xampp, dengan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan framework Laravel.
- 4) Pembuatan WBS dan Gant chart menggunakan tool Project Libre.
- 5) Pembuatan desain UML menggunakan Enterprise Architect.

2.2 Analisa Kebutuhan Perangkat Keras

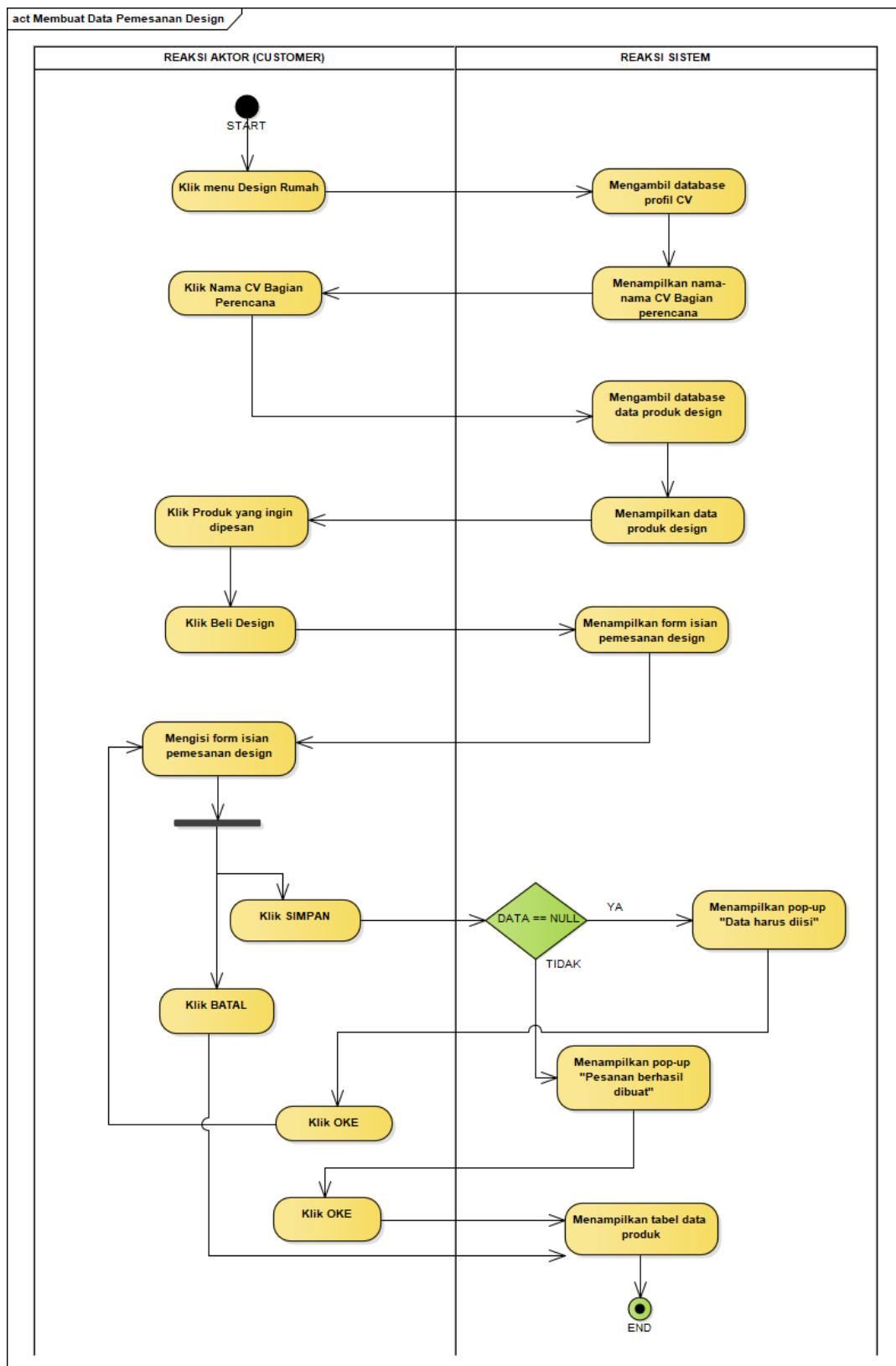
- 1) Menggunakan laptop yang tersambung dengan koneksi internet.
- 2) Menggunakan laptop dengan spesifikasi : i3 6006u, Mx110, 8gb ram ddr4, Hdd 1tb.

ACTIVITY DIAGRAM

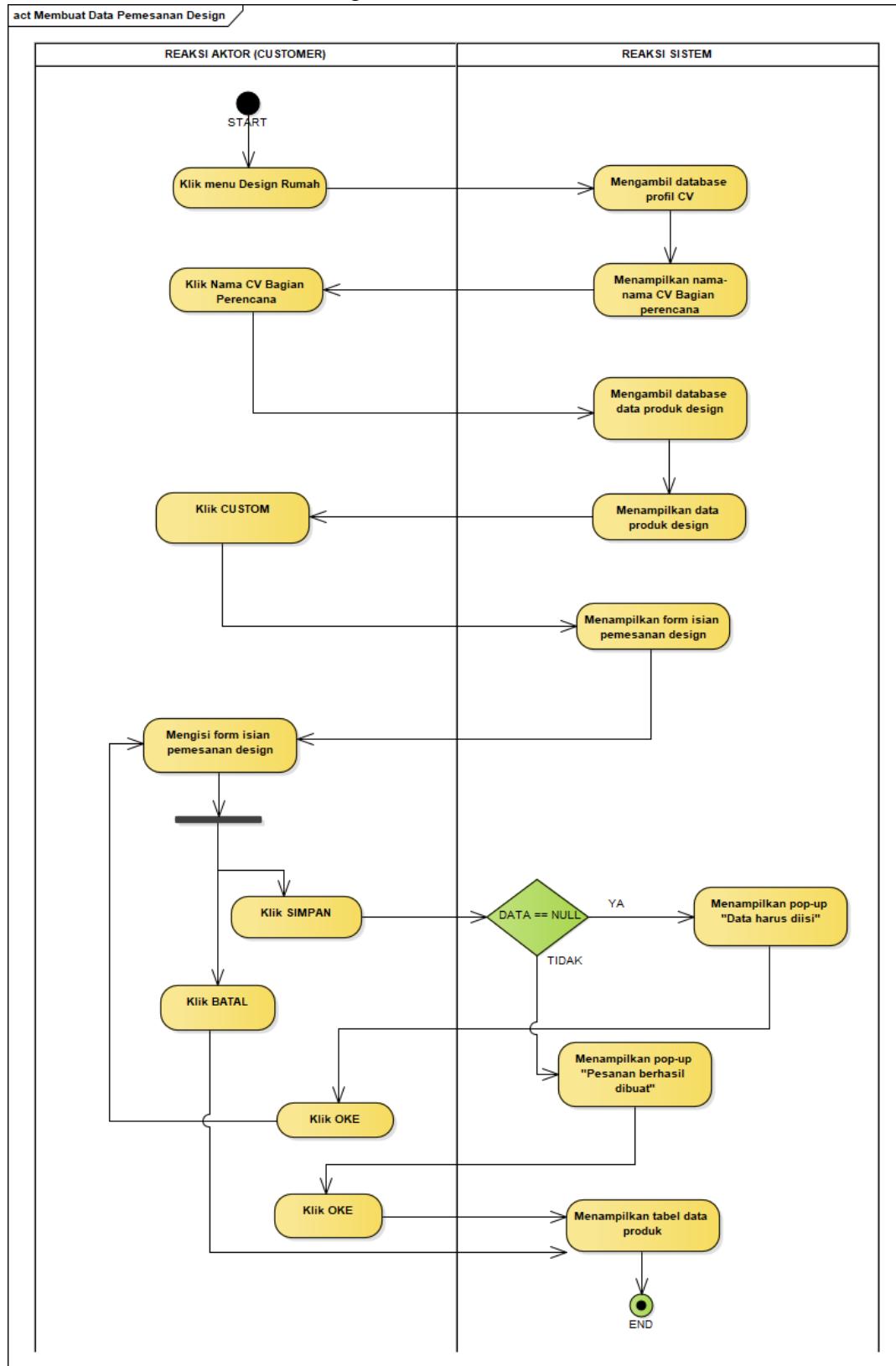
1. Melihat Data Pemesanan Design (Customer)



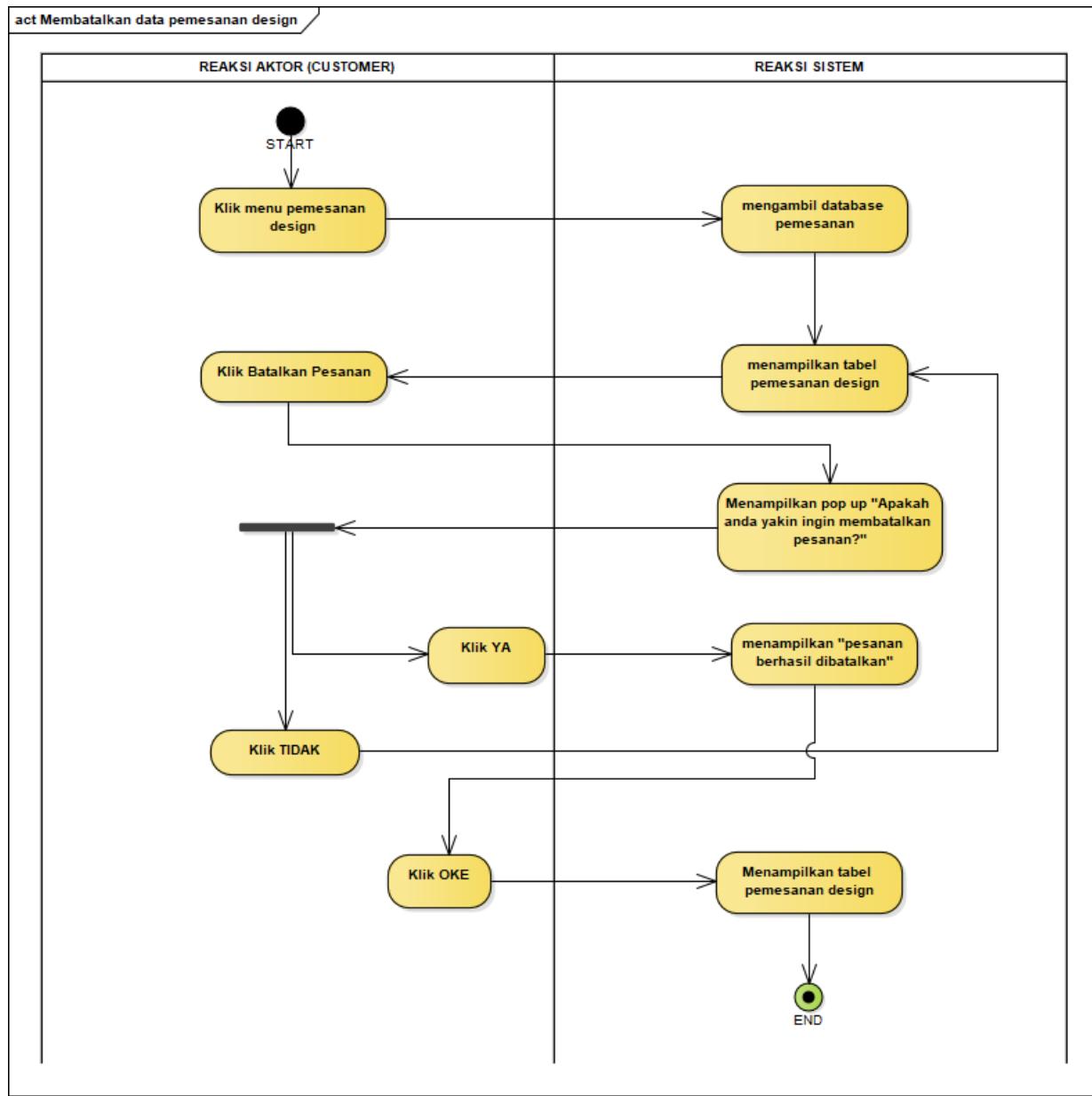
2. Membuat Data Pemesanan Design (Customer)



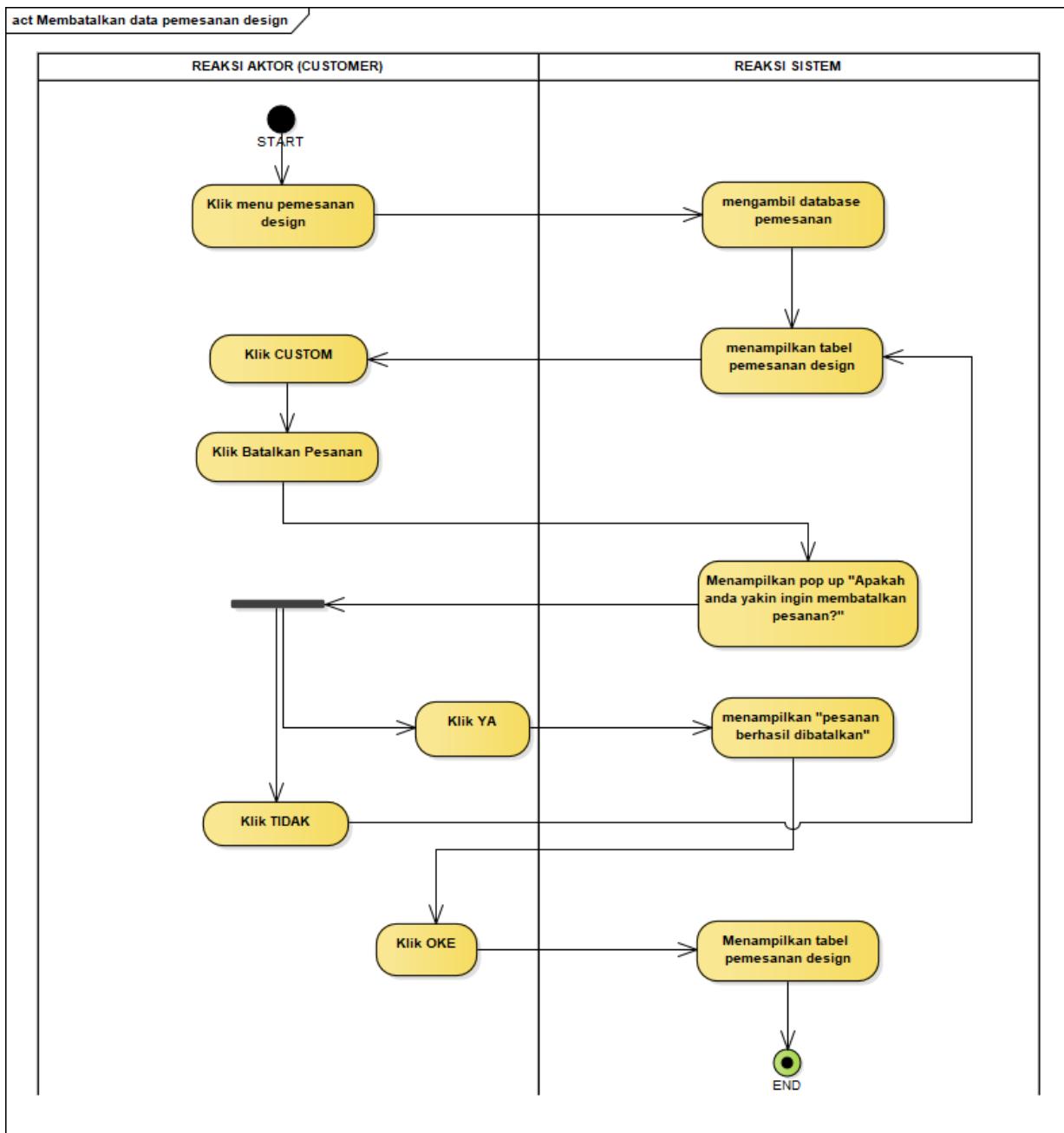
3. Membuat Data Pemesanan Design Custom (Customer)



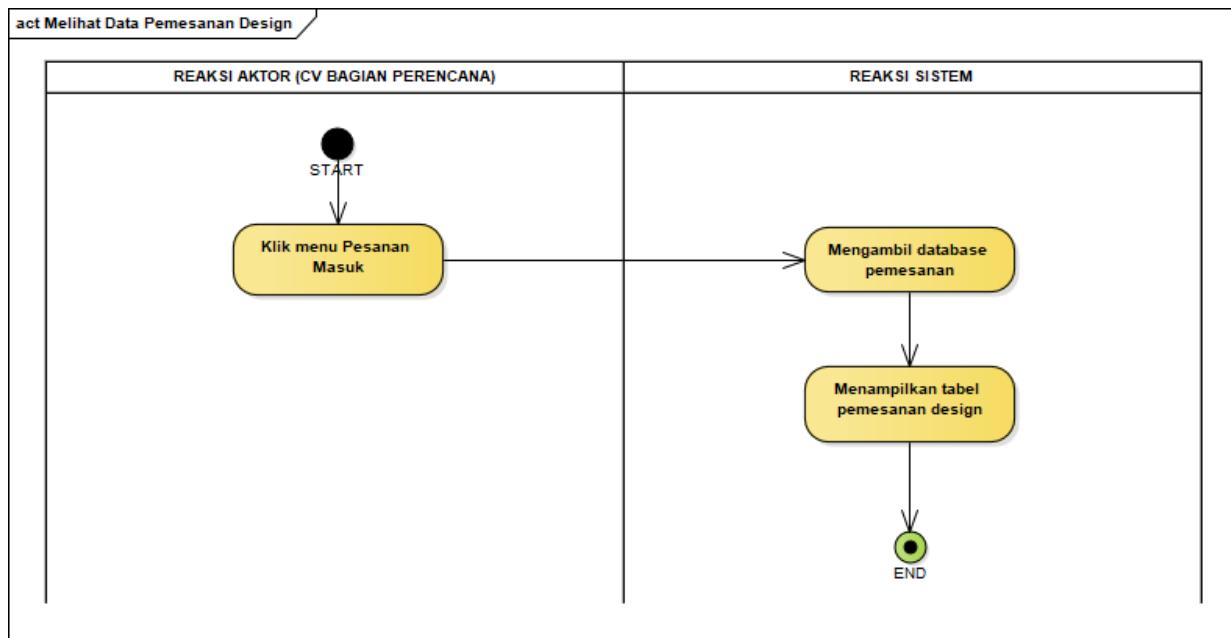
4. Membatalkan Data Pemesanan Design (Customer)



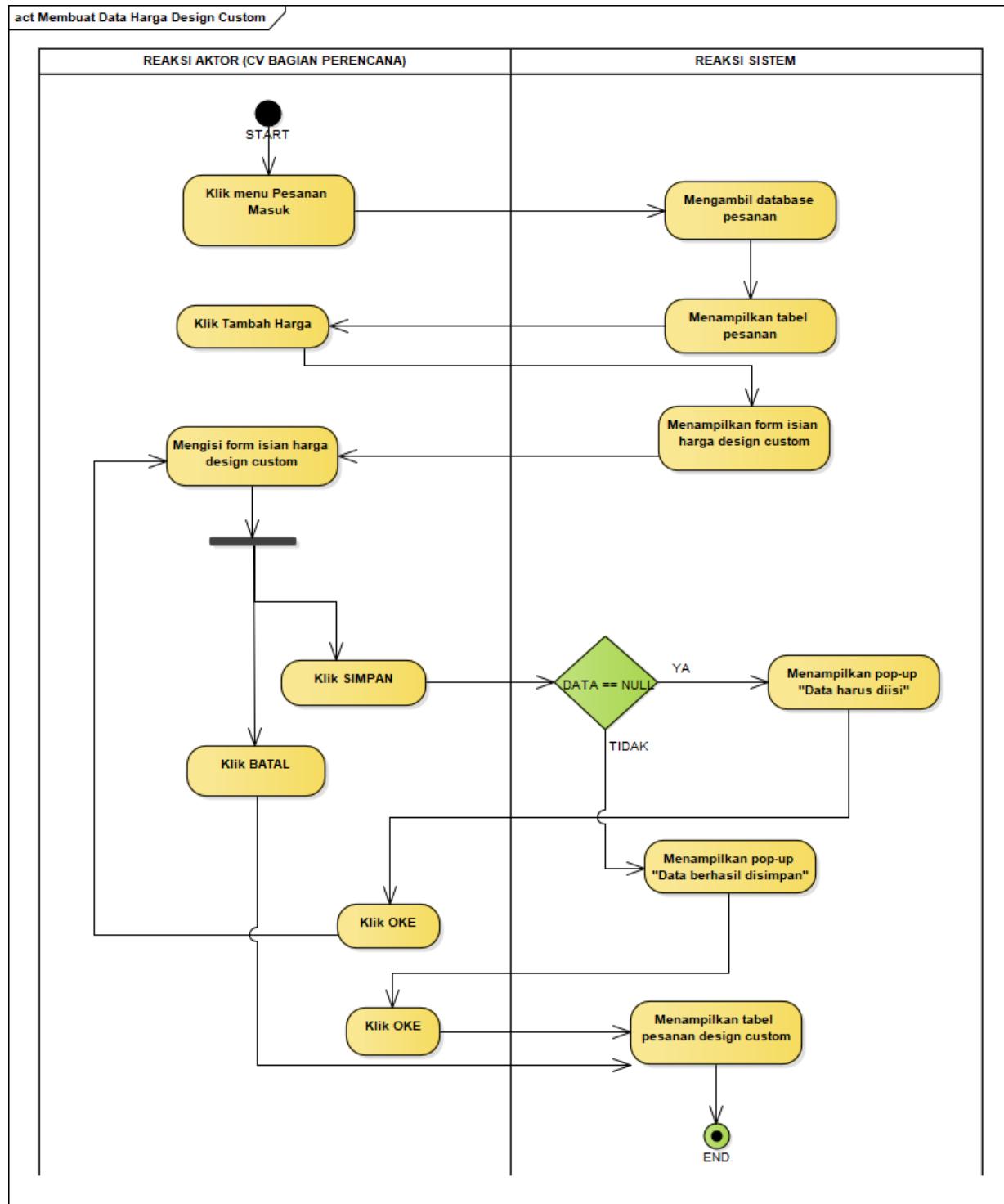
5. Membatalkan Data Pemesanan Design Custom (Customer)



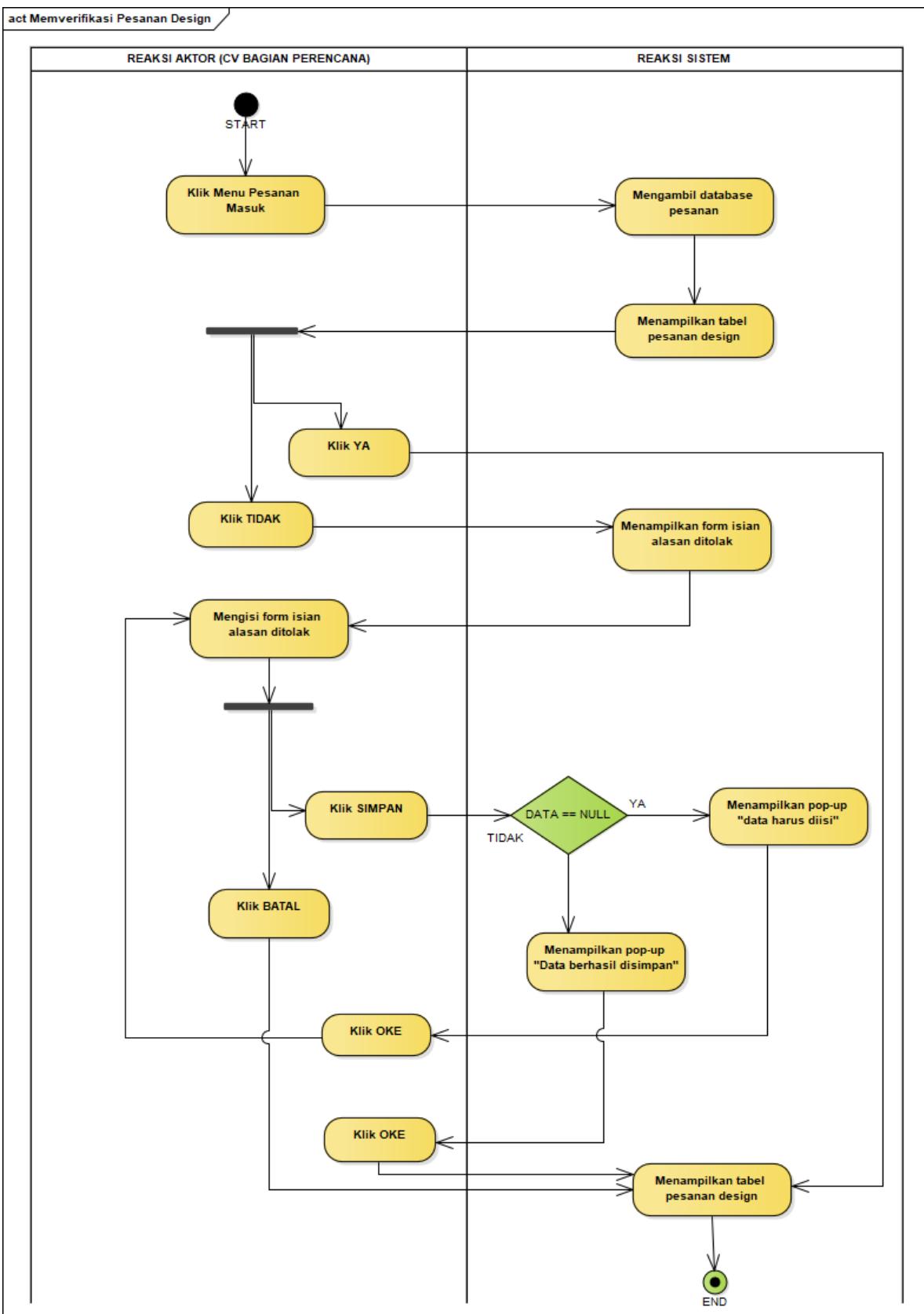
6. Melihat Data Pemesanan Design (CV Bagian Perencana)



7. Membuat Data Harga Design Custom (CV Bagian Perencana)



8. Memverifikasi Pesanan Design (CV Bagian Perencana)



SCENARIO

1. Melihat Data Pemesanan Design

No. Usecase	USC009
Nama usecase	Melihat Data Pemesanan Design
Aktor	Customer CV Bagian Perencana
Deskripsi Singkat	Aktor melihat data pemesanan design di halaman pemesanan design/pesanan masuk
Prekondisi	Aktor telah memiliki akun Aktor telah login Halaman pemesanan design/pesanan masuk pada sistem
Pasca kondisi	Data pemesanan design dilihat oleh aktor
FLOW EVENTS	
NORMAL FLOW : MELIHAT DATA PEMESANAN DESIGN	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
1. Klik Menu Pemesanan Design/Pesanan Masuk	
	2. Mengambil database pemesanan
	3. Menampilkan tabel pemesanan design

2. Melihat Data Pemesanan Design (Custom)

No. Usecase	USC009
Nama usecase	Melihat Data Pemesanan Design
Aktor	Customer
Deskripsi Singkat	Aktor melihat data pemesanan design yang telah dibuat oleh customer
Prekondisi	Aktor telah memiliki akun Aktor telah login Data Pemesanan Design telah dibuat
Pasca kondisi	Aktor telah melihat data pemesanan design
FLOW EVENTS	
NORMAL FLOW : MELIHAT DATA PEMESANAN DESIGN	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
1. Klik Menu Pemesanan Design	
	2. Mengambil database pamesanan
	3. Menampilkan tabel pemesanan design

4. Klik Custom	5. Menampilkan tabel pemesanan design custom
----------------	--

3. Membuat Data Pemesanan Design

No. Usecase	USC008
Nama usecase	Membuat Data Pemesanan Design
Aktor	Customer
Deskripsi Singkat	Aktor membuat data pemesanan design
Prekondisi	Aktor telah memiliki akun Aktor telah login Halaman Design Rumah pada sistem
Pasca kondisi	Aktor telah membuat data pemesanan design
FLOW EVENTS	
NORMAL FLOW : MEMBUAT DATA PEMESANAN DESIGN	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
1. Klik Menu Design Rumah	2. Mengambil database data CV 3. Menampilkan tabel data CV
4. Klik Nama CV Bagian Perencana	5. Mengambil database data produk design 6. Menampilkan data produk design
7. Klik Produk yang ingin dipesan	
8. Klik Beli Design	9. Menampilkan form isian pemesanan design yang berisi : <ul style="list-style-type: none"> • Nama Customer : varchar (50) <bisa diedit> • Nama Produk Design : varchar (50) • No. Tlp : varchar (13) <bisa diedit> • Email : varchar (50) <bisa diedit> • Variasi Produk : varchar (255) <bisa diedit> • Harga Produk : varchar (11) <bisa diedit>
10. Mengisi form isian pemesanan design	
11. Klik Simpan	
	12. Menampilkan pop-up “Pesanan berhasil dibuat”

13. Klik Oke	
	14. Menampilkan tabel data produk design
ALTERNATIVE FLOW : DATA YANG DIMASUKKAN KOSONG	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
11. Klik Simpan	12.Cek DATA = NULL
	13.Menampilkan pop-up “Data harus diisi”
14.Klik Oke	
	<p>15. Menampilkan form isian pemesanan design yang berisi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nama Customer : varchar (50) <bisa diedit> • Nama Produk Design : varchar (50) • No. Tlp : varchar (13) <bisa diedit> • Email : varchar (50) <bisa diedit> • Variasi Produk : varchar (255) <bisa diedit> • Harga Produk : varchar (11) <bisa diedit>
OPTIONAL FLOW : BATAL MENYIMPAN PERUBAHAN DATA	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
11.Klik Batal	
	12.Menampilkan tabel data produk design

4. Membuat Data Pemesanan Design Custom

No. Usecase	USC008
Nama usecase	Membuat Data Pemesanan Design
Aktor	Customer
Deskripsi Singkat	Aktor membuat data pemesanan design
Prekondisi	Aktor telah memiliki akun Aktor telah login Halaman Design Rumah pada sistem
Pasca kondisi	Aktor telah membuat data pemesanan design

FLOW EVENTS

NORMAL FLOW : MEMBUAT DATA PEMESANAN DESIGN	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
1. Klik Menu Design Rumah	
	2. Mengambil database data CV
	3. Menampilkan tabel data CV
4. Klik Nama CV Bagian Perencana	
	5. Mengambil database data produk design

	6. Menampilkan data produk design
7. Klik Custom	<p>8. Menampilkan form isian pemesanan design yang berisi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nama Customer : varchar (50) <bisa diedit> • Nama Produk Design : varchar (50) • No. Tlp : varchar (13) <bisa diedit> • Email : varchar (50) <bisa diedit> • Luas Bangunan : varchar (50) <bisa diedit> • Harga Produk : varchar (11) <bisa diedit>
9. Mengisi form isian pemesanan design	
10. Klik Simpan	11. Menampilkan pop-up “Pesanan berhasil dibuat”
12. Klik Oke	13. Menampilkan tabel data produk design
ALTERNATIVE FLOW : DATA YANG DIMASUKKAN KOSONG	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
10. Klik Simpan	<p>11.Cek DATA = NULL</p> <p>12.Menampilkan pop-up “Data harus diisi”</p>
13.Klik Oke	<p>14. Menampilkan form isian pemesanan design yang berisi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nama Customer : varchar (50) <bisa diedit> • Nama Produk Design : varchar (50) • No. Tlp : varchar (13) <bisa diedit> • Email : varchar (50) <bisa diedit> • Luas Bangunan : varchar (50) <bisa diedit> • Harga Produk : varchar (11) <bisa diedit>

OPTIONAL FLOW : BATAL MENYIMPAN PERUBAHAN DATA	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
10.Klik Batal	
	11.Menampilkan tabel data produk design

5. Membatalkan Data Pemesanan Design (Customer)

No. Usecase	USC010
Nama usecase	Membatalkan Data Pemesanan Design
Aktor	Customer
Deskripsi Singkat	Aktor membatalkan data pemesanan design yang telah dibuat oleh customer
Prekondisi	Aktor telah memiliki akun Aktor telah login Halaman Pemesanan Design pada sistem
Pasca kondisi	Aktor telah membatalkan pemesanan design

FLOW EVENTS

NORMAL FLOW : MEMBATALKAN DATA PEMESANAN DESIGN

AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
1. Klik Menu Pemesanan Design	
	2. Mengambil database pemesanan
	3. Menampilkan tabel pemesanan design
4. Klik Batalkan Pesanan	
	5. Menampilkan pop up “Apakah anda yakin ingin membatalkan pesanan?”
6. Klik YA	
	7. Menampilkan pop up “Pesanan berhasil dibatalkan”
8. Klik OKE	
	9. Menampilkan tabel pemesanan design

OPTIONAL FLOW : BATAL MEMBATALKAN PESANAN

AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
6. Klik TIDAK	
	7. Menampilkan tabel pesanan design

6. Membatalkan Data Pemesanan Design Custom (Customer)

No. Usecase	USC010
Nama usecase	Membatalkan Data Pemesanan Design
Aktor	Customer
Deskripsi Singkat	Aktor membatalkan data pemesanan design yang telah dibuat oleh customer
Prekondisi	Aktor telah memiliki akun Aktor telah login Halaman Pemesanan Design pada sistem
Pasca kondisi	Aktor telah membatalkan pemesanan design
FLOW EVENTS	
NORMAL FLOW : MEMBATALKAN DATA PEMESANAN DESIGN	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
1. Klik Menu Pemesanan Design	
	2. Mengambil database pemesanan
	3. Menampilkan tabel pemesanan design
4. Klik Custom	
5. Klik Batalkan Pesanan	
	6. Menampilkan pop up “Apakah anda yakin ingin membatalkan pesanan?”
7. Klik YA	
	8. Menampilkan pop up “Pesanan berhasil dibatalkan”
9. Klik OKE	
	10. Menampilkan tabel pemesanan design
OPTIONAL FLOW : BATAL MEMBATALKAN PESANAN	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
6. Klik TIDAK	
	7. Menampilkan tabel pesanan design

7. Membuat Data Harga Design Custom

No. Usecase	USC014
Nama usecase	Membuat Data Harga Design Custom
Aktor	CV Bagian Perencana
Deskripsi Singkat	Aktor membuat data harga design custom
Prekondisi	Aktor telah memiliki akun Aktor telah login Halaman Pesanan Masuk pada sistem
Pasca kondisi	Aktor telah membuat hasil design custom
FLOW EVENTS	
NORMAL FLOW : MEMBUAT DATA HARGA DESIGN CUSTOM	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
1. Klik Menu Pesanan Masuk	
	2. Mengambil database pemesanan

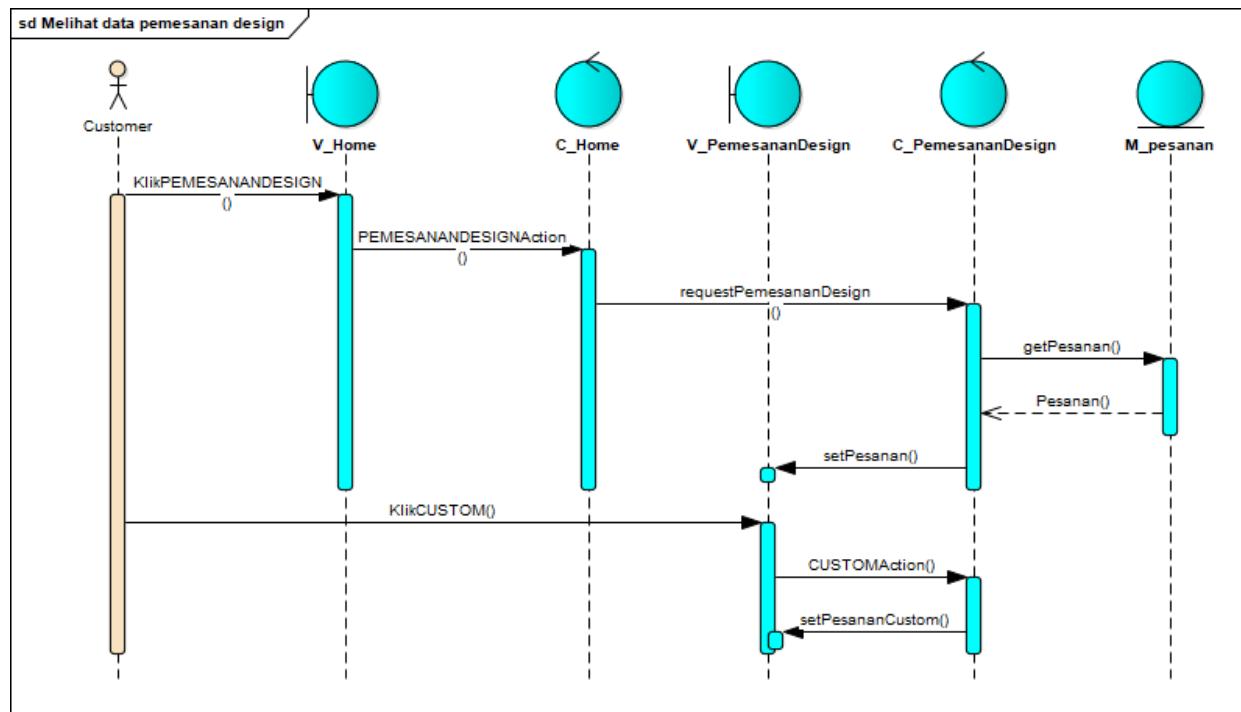
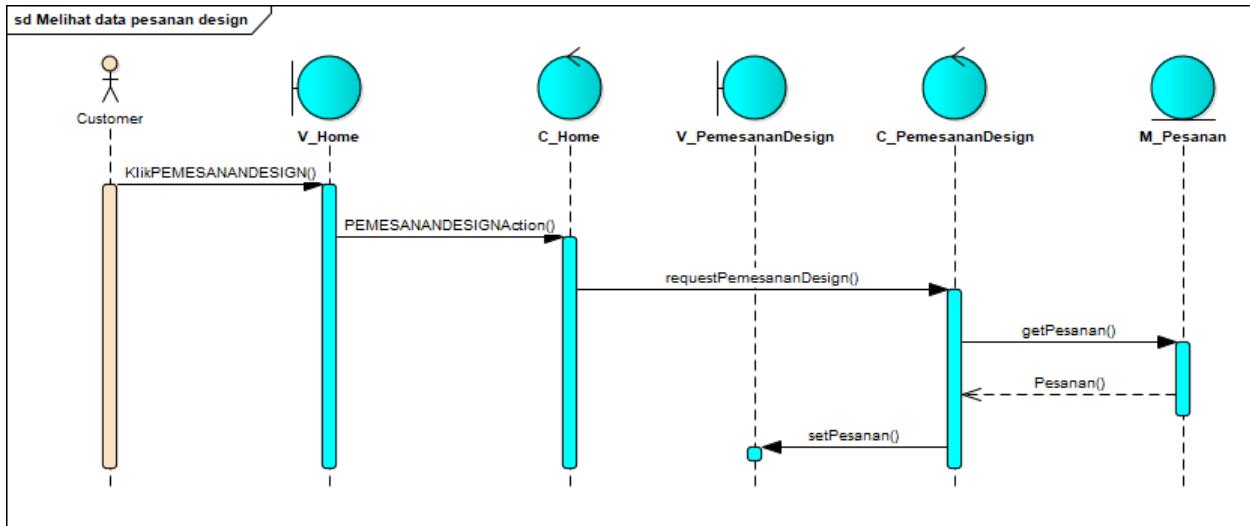
	3. Menampilkan tabel pemesanan design
4. Klik Tambah Harga	
	5. Menampilkan form isian harga design custom yang berisi : • Harga Design Custom : varchar (11) <bisa diedit>
6. Mengisi form isian harga design custom	
7. Klik Simpan	8. Menampilkan pop-up “Data berhasil disimpan”
9. Klik Oke	10. Menampilkan tabel pemesanan design
ALTERNATIVE FLOW : DATA YANG DIMASUKKAN KOSONG	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
8. Klik Simpan	9.Cek DATA = NULL
	10.Menampilkan pop-up “Data harus diisi”
11.Klik Oke	
	12. Menampilkan form isian harga design custom yang berisi : • Harga Design Custom : varchar (11) <bisa diedit>
OPTIONAL FLOW : BATAL MENYIMPAN PERUBAHAN DATA	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
8.Klik Batal	9.Menampilkan tabel pemesanan design

8. Memverifikasi Data Pemesanan Design

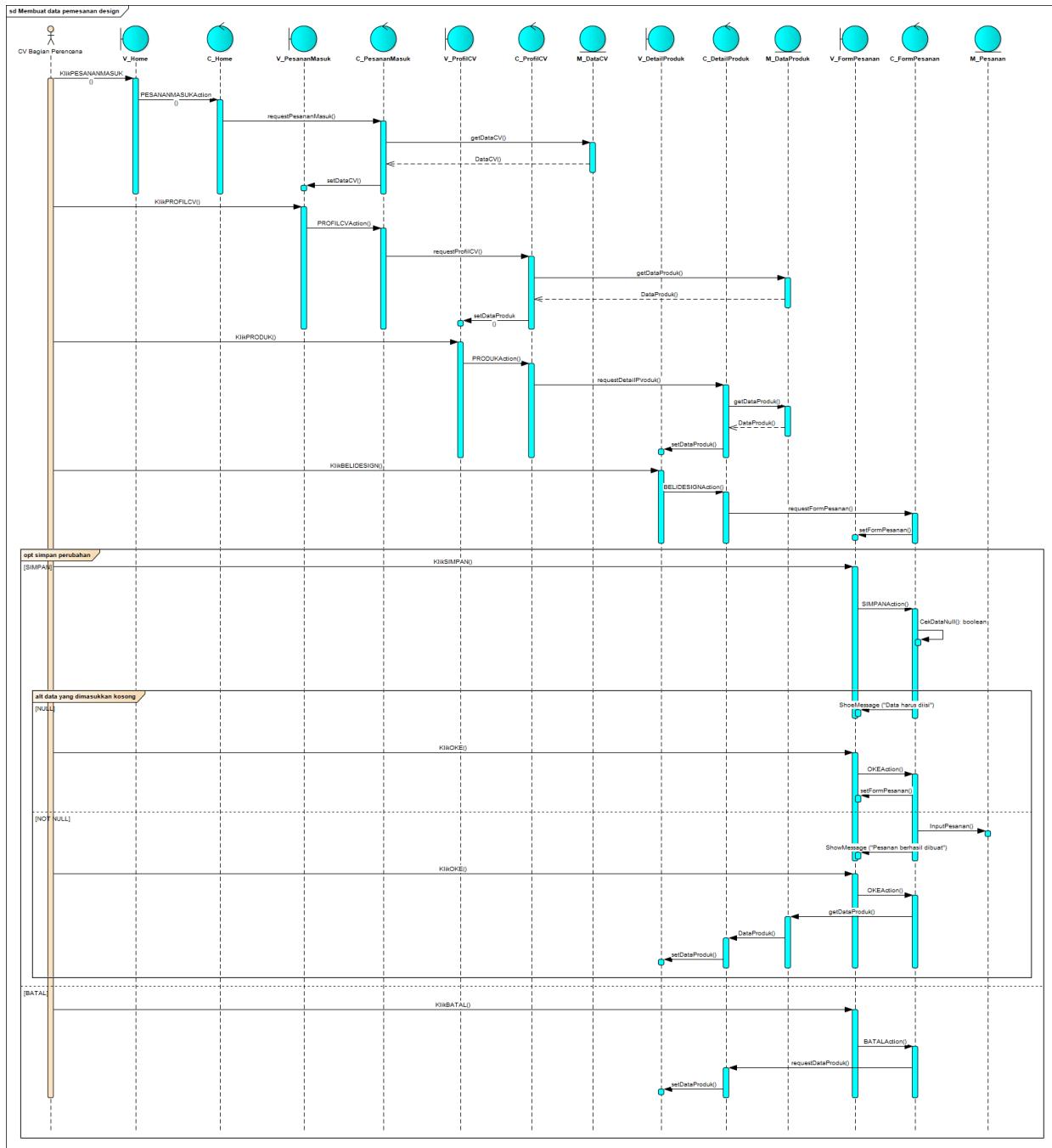
No. Usecase	USC011
Nama usecase	Memverifikasi Data Pemesanan Design
Aktor	CV Bagian Perencana
Deskripsi Singkat	Aktor memverifikasi data pemesanan design yang telah dibuat oleh customer
Prekondisi	Aktor telah memiliki akun Aktor telah login Halaman Pesanan Masuk pada sistem
Pasca kondisi	Aktor telah memverifikasi pesanan design
FLOW EVENTS	
NORMAL FLOW : MEMVERIFIKASI DATA PEMESANAN DESIGN	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
1. Klik Menu Pesanan Masuk	2. Mengambil database pemesanan 3. Menampilkan tabel pemesanan design
4. Klik YA	5. Menampilkan tabel pemesanan design
OPTIONAL FLOW : VERIFIKASI DITOLAK	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
4. Klik TIDAK	5. Menampilkan form isian alasan ditolak yang berisi : <ul style="list-style-type: none">Alasan ditolak : text <bisa diedit>
6. Mengisi form isian alasan ditolak	
7. Klik SIMPAN	8. Menampilkan pop-up “data berhasil disimpan”
9. Klik Oke	10. Menampilkan tabel pemesanan design
ALTERNATIVE FLOW : DATA YANG DIMASUKKAN KOSONG	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
7. Klik Simpan	8.Cek DATA = NULL 9.Menampilkan pop-up “Data harus diisi”
10.Klik Oke	11. Menampilkan form isian alasan ditolak yang berisi : <ul style="list-style-type: none">Alasan ditolak : text <bisa diedit>
OPTIONAL FLOW : BATAL MENYIMPAN DATA	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
7. Klik Batal	6.Menampilkan tabel pemesanan design

SEQUENCE

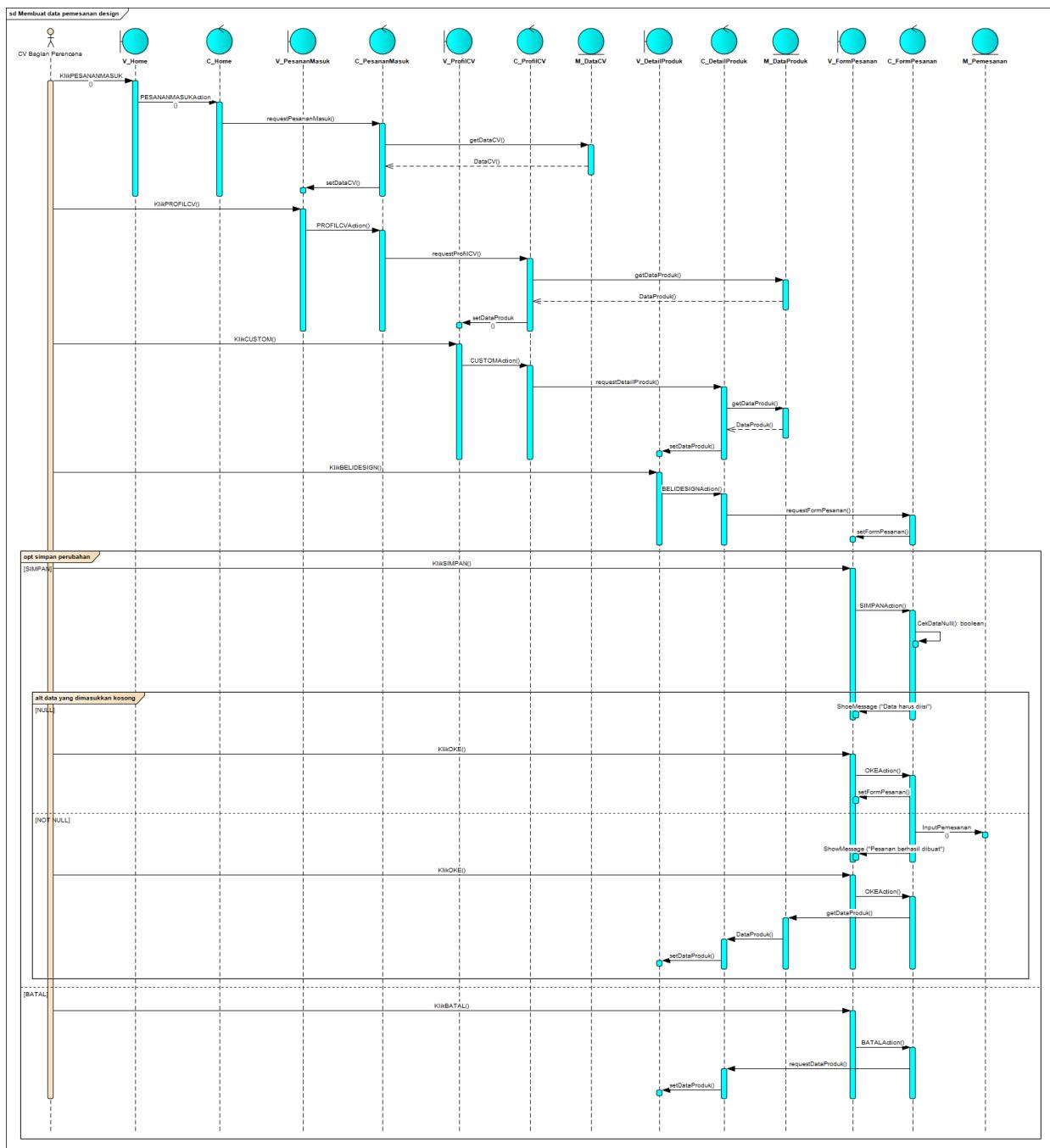
1. Melihat Data Pemesanan Design (Customer)



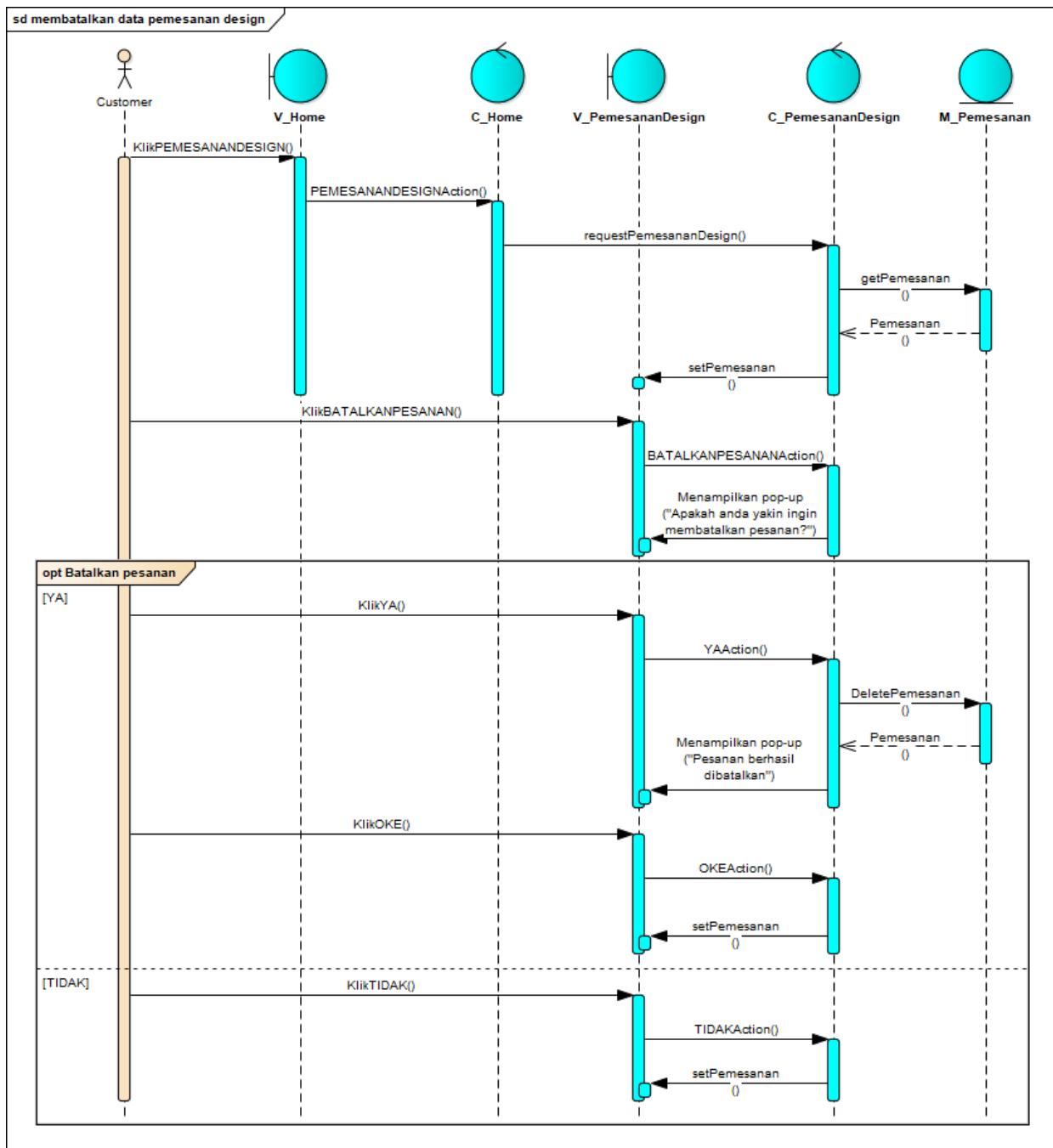
2. Membuat Data Pemesanan Design (Customer)



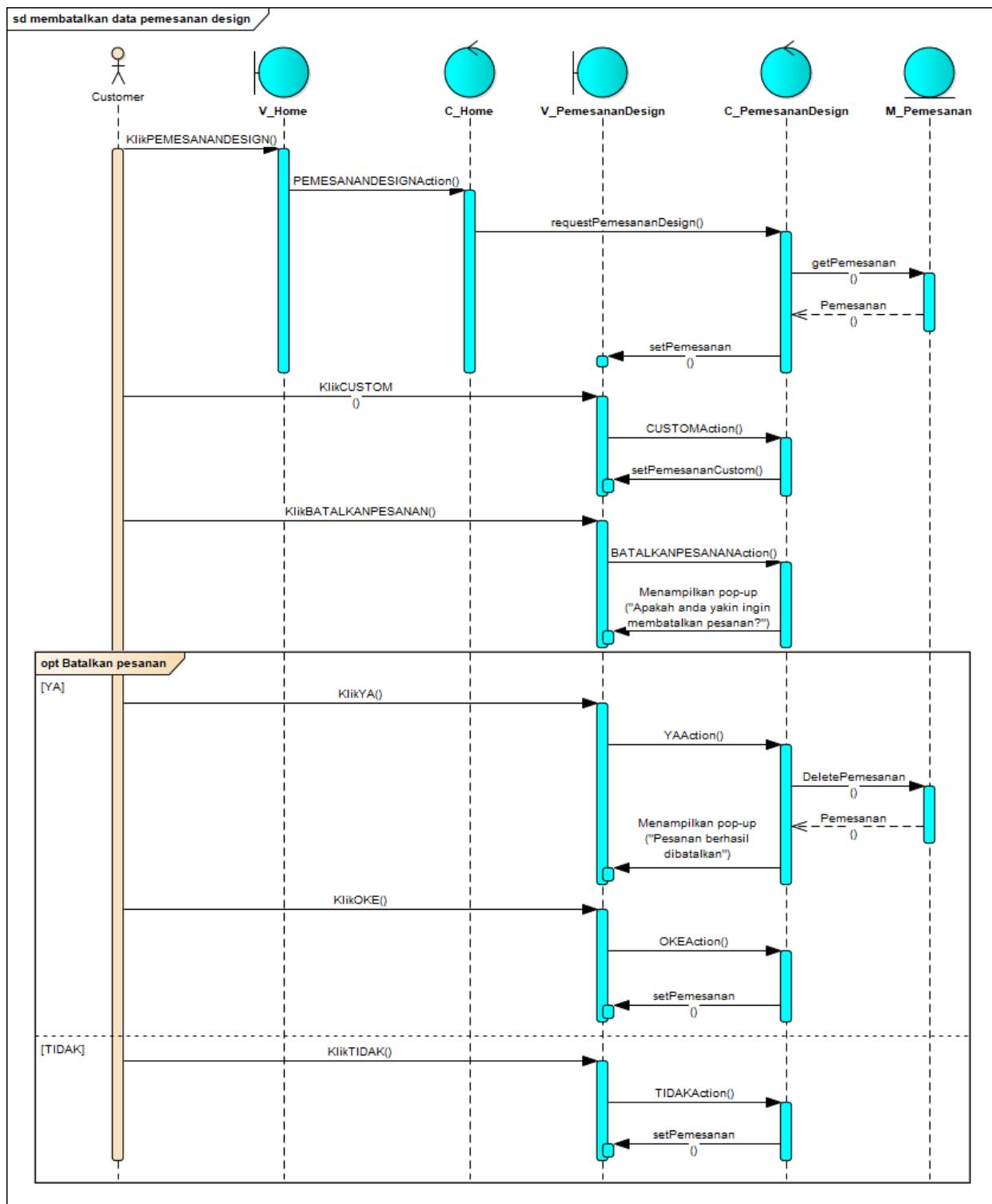
3. Membuat Data Pemesanan Design Custom (Customer)



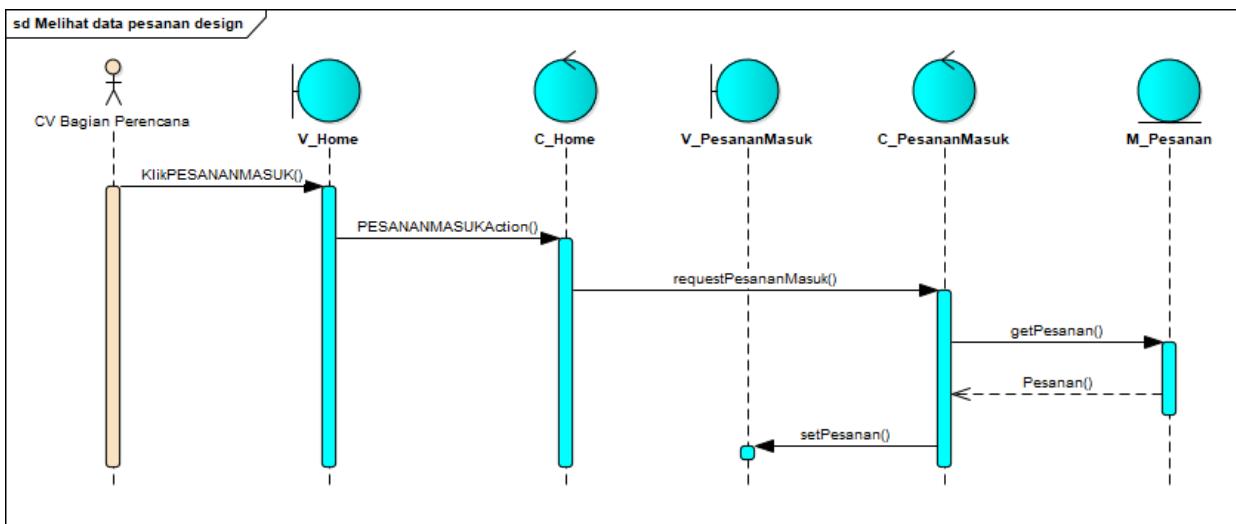
4. Membatalkan Data Pemesanan Design (Customer)



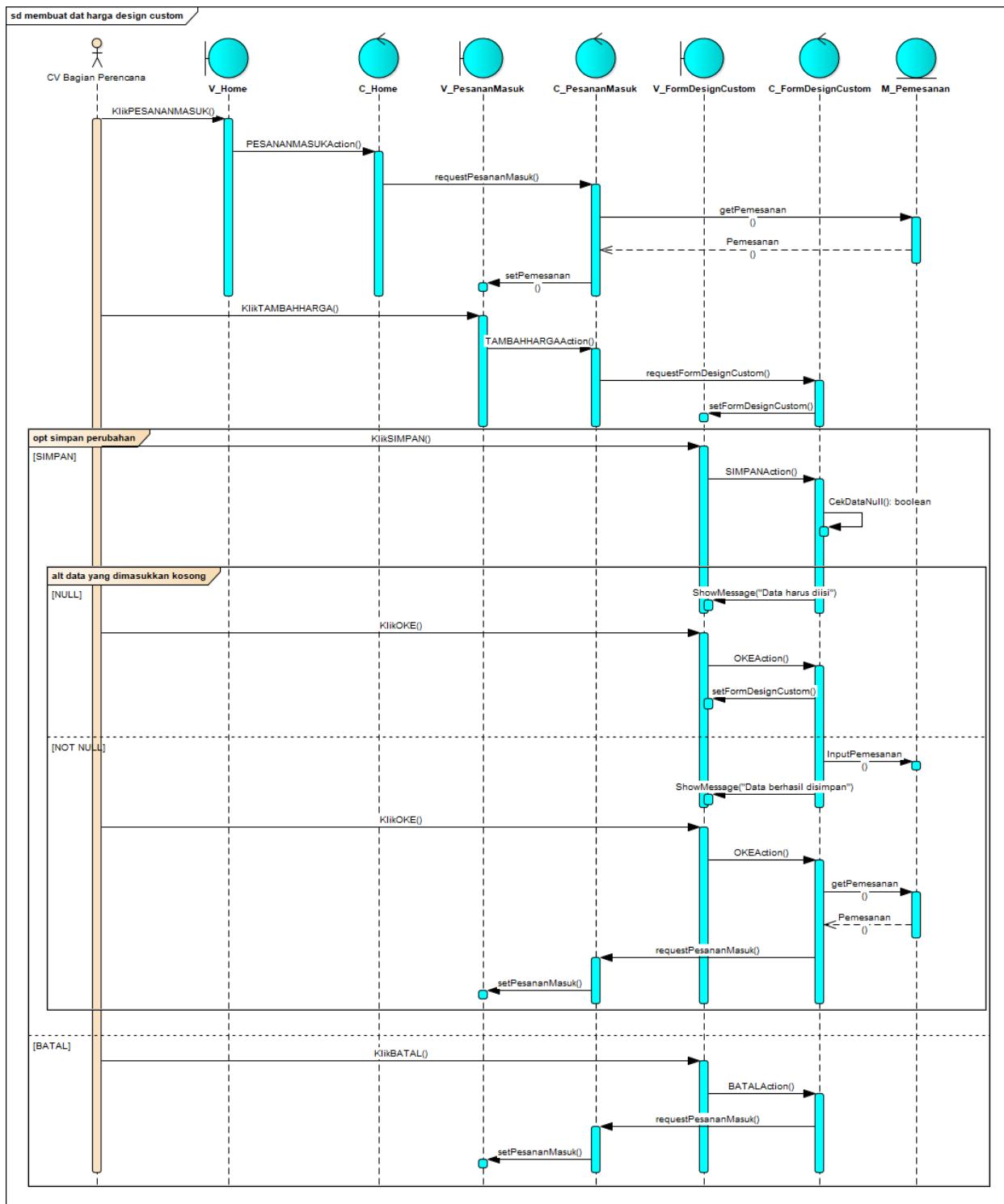
5. Membatalkan Data Pemesanan Design Custom (Customer)



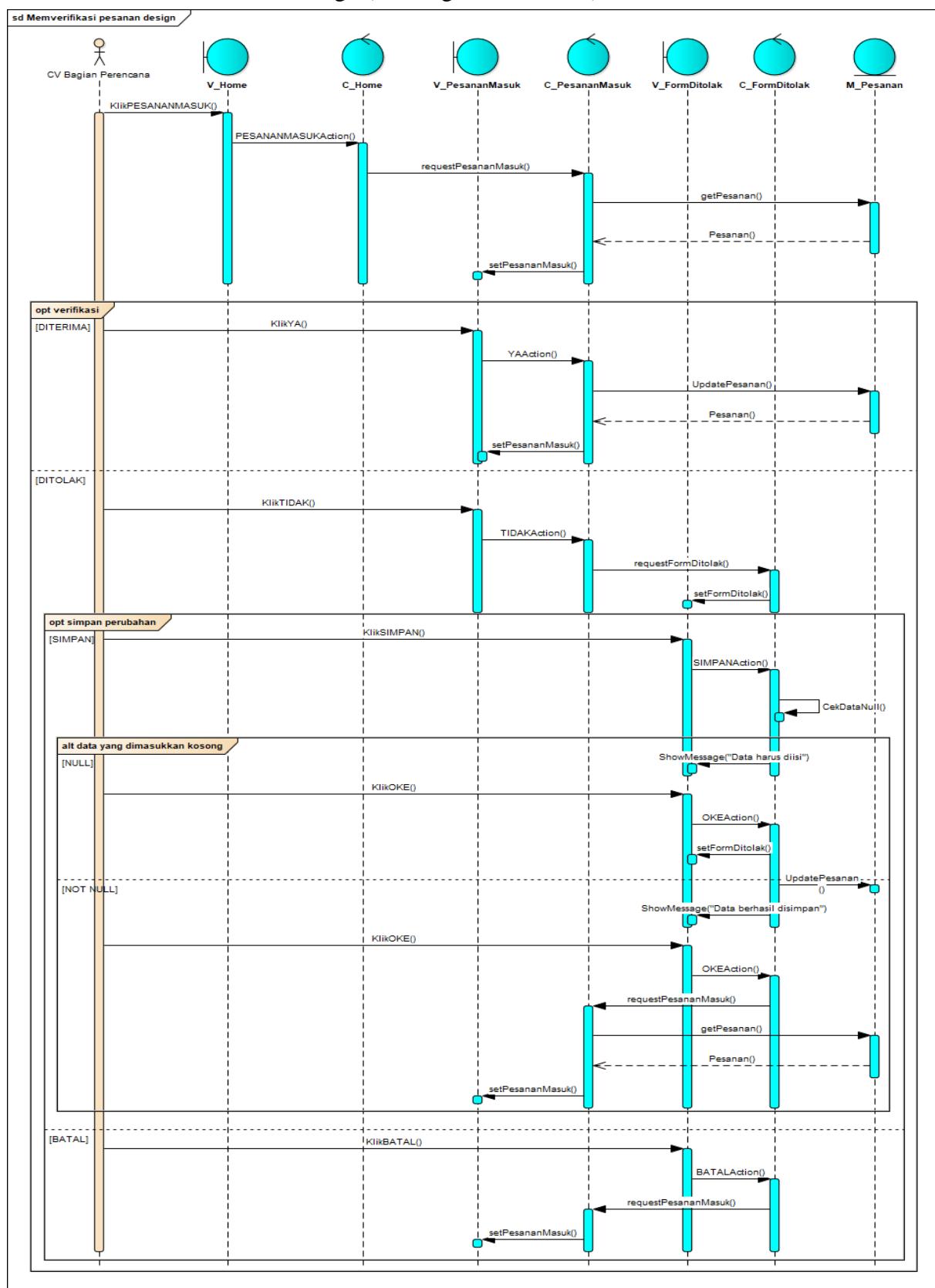
6. Melihat Data Pemesanan Design (CV Bagian Perencana)



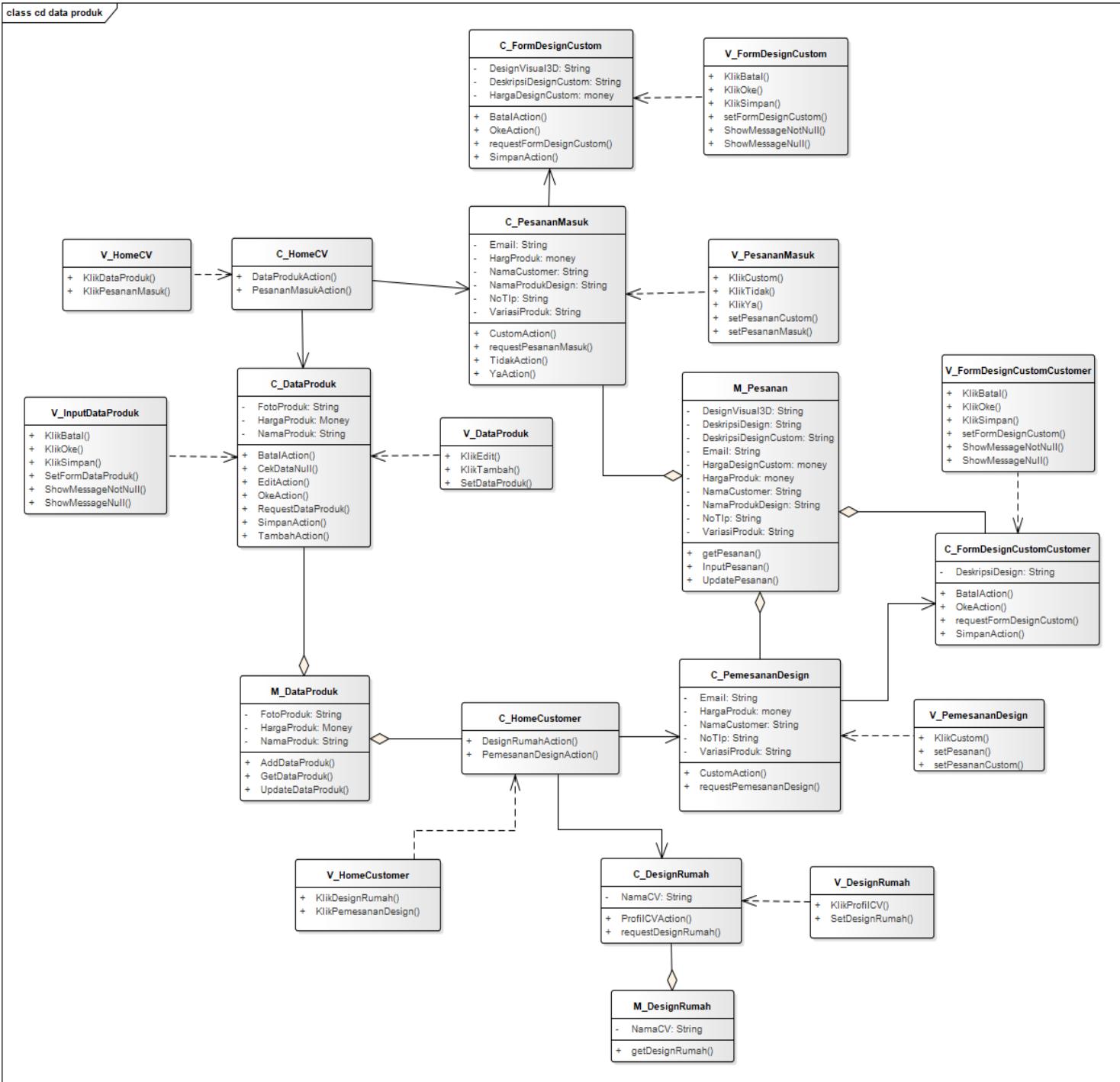
7. Membuat Data Harga Design Custom (CV Bagian Perencana)



8. Memverifikasi Pesanan Design (CV Bagian Perencana)



CLASS DIAGRAM



SOFTWARE TESTING PLAN

1. Test Plan Identifier

Objek yang akan diuji merupakan bagian dari sebuah sistem berbasis web yang bertujuan untuk memudahkan para customer untuk mencari design rumah yang diinginkan pada menu produk di website. Pada Sprint 3 ini terdapat beberapa bagian yang akan dilakukan pengujian yaitu fitur pemesanan design, pembatalan design, dan verifikasi pemesanan oleh CV Bagian Perencana.

Terdapat beberapa hal yang berkaitan dengan proses pengujian, yaitu :

- | | |
|---|--|
| 1.1.Tanggal pembuatan Software Testing Plan (STP) : 1 Desember 2020 | 1.2.Penanggung jawab pengujian : Mohammad Lutfi Giantoro |
|---|--|

2. Introduction

Dokumen Test Plan ini menjelaskan tentang bagaimana halaman Menambah produk, melihat produk, dan mengubah produk. Pada pengujian ini dilakukan menggunakan Teknik Black Box, yaitu mencoba fitur fitur dari tampilan GUI apakah berfungsi dengan baik tanpa melihat source code atau codingan di dalam sistem dan memastikan apakah antara fitur dengan system sudah sesuai dengan bisnis proses pada sprint 1.

- **Tujuan**

Dokumen Test Plan ini dibuat untuk mendukung proses :

- a) Mengidentifikasi komponen sistem yang harus diuji.
- b) Membuat rekomendasi kebutuhan untuk proses pengujian.
- c) Membuat rekomendasi dan mendeskripsikan tentang strategi yang akan dilakukan
- d) Mengidentifikasi kebutuhan sumber daya.

- **Latar Belakang**

Proses pengujian dalam pembangunan sebuah software diperlukan agar software yang dibangun dapat berfungsi sesuai yang telah direncanakan dan terutama sesuai dengan keinginan user. Selain itu, proses pengujian diperlukan untuk menghilangkan bug dalam software tersebut sehingga tidak ada mengganggu performa sistem ketika dijalankan.

- **Batasan**

Dokumen ini hanya membahas tentang pengujian terhadap software yang dibangun, yaitu hanya sebatas yang tertera pada Sprint 1. Ruang lingkup yang akan diuji meliputi pengujian tombol, kejelasan fitur serta keakuratan software yang dibuat. Pengujian hanya dilakukan oleh tester.

3. Test Items

Dalam Sprint 1 ini, komponen yang akan dilakukan pengujian adalah sebagai berikut.

3.1.Tampilan Subsistem

- 3.1.1 Halaman Design Rumah Customer
- 3.1.2 Halaman Pemesanan Design
- 3.1.3 Halaman Pesanan Masuk

3.2.Performa Dasar

- 3.2.1. Menu Design Rumah
- 3.2.2. Tombol Beli Design
- 3.2.3. Tombol Custom
- 3.2.4. Kotak Input Nama Customer Pada Form Pemesanan Design
- 3.2.5. Kotak Input Nama Produk Design Pada Form Pemesanan Design
- 3.2.6. Kotak Input No. Tlp Pada Form Pemesanan Design
- 3.2.7. Kotak Input Email Pada Form Pemesanan Design
- 3.2.8. Kotak Input Variasi Pada Form Pemesanan Design
- 3.2.9. Kotak Input Harga Produk Pada Form Pemesanan Design
- 3.2.10. Kotak Input Luas Bangunan Pada Form Custom
- 3.2.11. Kotak Input Deskripsi Pada Form Custom
- 3.2.12. Tombol Simpan pada Form Pemesanan Design
- 3.2.13. Tombol Batal pada Form Pemesanan Design
- 3.2.14. Tombol Simpan pada Form Custom
- 3.2.15. Tombol Batal pada Form Custom
- 3.2.16. Menu Pemesanan Design
- 3.2.17. Tombol Pemesanan Design pada Halaman Pemesanan Design
- 3.2.18. Tombol Custom pada Halaman Pemesanan Design
- 3.2.19. Tombol Aksi “Batalkan Pesanan” Pada table Pemesanan Design
- 3.2.20. Tombol Aksi “Iya” atau “Tidak” Pada table Pesanan masuk
- 3.2.21. Kotak input alasan ditolak pada halaman Pesanan masuk
- 3.2.22. Tombol simpan pada form alasan ditolak
- 3.2.23. Tombol batal pada form alas an ditolak
- 3.2.24. Tombol Aksi “Tambah Harga” Pada table Pesanan masuk
- 3.2.25. Kotak Input Harga Design Custom Pada Form Harga Design Custom
- 3.2.26. Tombol Simpan pada Form Harga Design Custom
- 3.2.27. Tombol Batal pada Form Harga Design Custom

4. Features to be Tested

Daftar fitur yang akan diuji beserta dengan deskripsinya.dijelaskan sebagai berikut.

Fitur	Desripsi
Menu Design Rumah	Untuk menuju ke halaman List CV
Tombol Beli Design	Untuk menuju ke form pemesanan design
Tombol Custom	Untuk menuju ke Form custom
Kotak Input Nama Customer Form Pemesanan Design	Untuk memasukkan Nama Customer Form Pemesanan Design
Kotak Input Nama Produk Design Form Pemesanan Design	Untuk memasukkan Nama Produk Pada Form Pemesanan Design
Kotak Input No. Tlp Pada Form Pemesanan Design	Untuk memasukkan No. Tlp Pada Form Pemesanan Design
Kotak Input Email Pada Form Pemesanan Design	Untuk memasukkan Email Pada Form Pemesanan Design
Kotak Input Variasi Produk Pada Form Pemesanan Design	Untuk memasukkan Variasi Pada Form Pemesanan Design
Kotak Input Harga Produk Pada Form Pemesanan Design	Untuk memasukkan Harga Produk Pada Form Pemesanan Design
Kotak Input Harga Produk Pada Form Custom	Untuk memasukkan Harga Produk Pada Form Custom
Kotak Input Deskripsi Pada Form Custom	Untuk memasukkan Deskripsi tambahan Pada Form Custom
Tombol Simpan pada Form Pemesanan Design	Untuk menyimpan Data yg telah dibuat pada Form Pemesanan Design
Tombol Batal pada Form Pemesanan Design	Untuk Membatalkan dan menutup Form Pemesanan Design
Tombol Simpan pada Form Custom	Untuk menyimpan Data yg telah dibuat pada Form Custom
Tombol Batal pada Form Custom	Untuk Membatalkan dan menutup Form Pemesanan Design
Menu Pemesanan Design	Untuk menuju ke halaman Pemesanan design
Tombol Pemesanan Design pada Halaman Pemesanan Design	Untuk menampilkan list pemesanan design yang telah dibuat oleh customer
Tombol Custom pada Halaman	Untuk menampilkan list custom yang telah dibuat oleh customer

Pemesanan Design	
Tombol Aksi “Batalkan Pesanan” Pada table Pemesanan Design	Untuk membatalkan pemesanan design yg telah dibuat oleh customer
Tombol Aksi “Iya” atau “Tidak” Pada table Pesanan masuk	Untuk memverifikasi pesanan design oleh CV Bagian Perencana
Kotak input alasan ditolak pada halaman Pesanan masuk	Untuk memasukkan alasan ditolak pada halaman Pesanan masuk
Tombol simpan pada form alasan ditolak	Untuk menyimpan form alasan ditolak
Tombol batal pada form alasan ditolak	Untuk membatalkan form alasan ditolak
Tombol Aksi “Tambah Harga” Pada table Pesanan masuk	Untuk menuju ke halaman form Harga Design Custom
Kotak Input Harga Design Custom Pada Form Harga Design Custom	Untuk memasukkan Harga Design Custom Pada Form Harga Design Custom
Tombol Simpan pada Form Harga Design Custom	Untuk menyimpan Data yg telah dibuat pada Form Harga Design Custom
Tombol Batal pada Form Harga Design Custom	Untuk Membatalkan dan menutup Form Harga Design Custom

5. Test Strategy

Metode pengujian yang digunakan dalam melakukan uji coba setiap fitur dijelaskan sebagai berikut.

5.1. Function Testing

Test Objective:	<ul style="list-style-type: none"> • Semua form yang membutuhkan input data dapat melakukan input data untuk ke database dan diproses • Form dapat menghasilkan laporan yang sesuai dengan Inputan
Technique:	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengujian tombol pada setiap form • Mengelakukan pengujian apakah hasil laporan sesuai dengan inputan dan data yang telah tersimpan • Melakukan pengujian pada form inputan apakah dapat berjalan ketika menginputkan berbagai jenis inputan • Melakuakn pengujian pada form inputan dengan data invalid dan pesan error/peringatan apa yang akan ditampilkan.

Completion Criteria:	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menghasilkan laporan yang sesuai • Output yang dihasilkan sesuai dengan inputan yang telah dibuat
Special Considerations:	-

5.2. Business Cycle Testing

Test Objective:	Memastikan apakah semua komponen pada setiap form dapat berjalan sesuai keinginan
Technique:	Melakukan pengujian dengan melihat pada dokumen bisnis proses
Completion Criteria:	Alur sistem dan fungsi fitur sesuai dengan bisnis proses yang telah dibuat
Special Considerations:	-

5.3. Performance Profiling

Test Objective:	proses penyimpanan dapat menghasilkan output dan dapat berjalan cepat
Technique:	Penyimpanan data dilakukan oleh beberapa user (computer) dalam waktu yang bersamaan
Completion Criteria:	Mempersingkat waktu penyimpanan
Special Considerations:	-

5.4. Load Testing

Test Objective:	Waktu akses database dan aplikasi dapat berjalan dengan baik
Technique:	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan query yang menghasilkan data dalam jumlah yang cukup besar • Mengukur load aplikasi dengan berbagai macam spesifikasi
Completion Criteria:	Software dan database dapat diakses dengan waktu yang cepat
Special Considerations:	-

5.5. Security and Access Control Testing

Test Objective:	Website hanya akan dapat digunakan jika user telah mendaftar dan terdaftar pada sistem
Technique:	<ul style="list-style-type: none">• Mencoba mencari kesalahan dalam query dan code yang telah digunakan• Mencoba hak akses setiap user
Completion Criteria:	Software tidak dapat digunakan oleh user yang tidak memiliki hak akses
Special Considerations:	-

6. Item Pass

Kriteria - kriteria yang harus dipenuhi setiap fitur agar dinyatakan lulus uji atau berhasil adalah sebagai berikut.

- a) Jika suatu fitur diuji sebanyak 10 kali dan 9 kali diantaranya berhasil namun ada sekali gagal, maka fitur tersebut dinyatakan gagal.
- b) Jika hasil dari suatu fitur sesuai dengan yang telah direncanakan, maka fitur tersebut dinyatakan berhasil.
- c) Jika form inputan di isi dengan data invalid/null dan muncul pesan kesalahan/peringatan sesuai dengan yang telah direncanakan, maka form inputan tersebut dinyatakan berhasil.
- d) Error akan dinyatakan sebagai gagal.

7. Test Deliverables

Dokumen – dokumen yang akan dihasilkan setelah proses pengujian adalah sebagai berikut.

- a) Software Testing Plan.
- b) Software Testing Report.

8. Testing Task

Pihak yang terlibat dalam proses pengujian dijelaskan sebagai berikut.

Tahap	Pihak Terlibat
Pembuatan STP	Project Manager, System Analyst
Pemilihan objek pengujian	Project Manager, System Analyst

Pengujian fitur pada Halaman Design Rumah Customer	Project Manager, System Analyst, Designer
Pengujian fitur pada Halaman pemesanan Design customer dan Cv Bagian Perencana	Project Manager, System Analyst, Designer
Pengujian relasi code, fitur, dan tampilan	Project Manager, Designer, Programmer
Pengujian performa sistem	Project Manager

9. Schedule

Tahap	Waktu
Pembuatan STP	1 hari
Menu Design Rumah	15 menit
Tombol Beli Design	15 menit
Tombol Custom	15 menit
Kotak Input Nama Customer Form Pemesanan Design	15 menit
Kotak Input Nama Produk Design Form Pemesanan Design	15 menit
Kotak Input No. Tlp Pada Form Pemesanan Design	15 menit
Kotak Input Email Pada Form Pemesanan Design	15 menit
Kotak Input Variasi Produk Pada Form Pemesanan Design	15 menit
Kotak Input Harga Produk Pada Form Pemesanan Design	15 menit
Kotak Input Harga Produk Pada Form Custom	15 menit

Kotak Input Deskripsi Pada Form Custom	15 menit
Tombol Simpan pada Form Pemesanan Design	15 menit
Tombol Batal pada Form Pemesanan Design	15 menit
Tombol Simpan pada Form Custom	15 menit
Tombol Batal pada Form Custom	15 menit
Menu Pemesanan Design	15 menit
Tombol Pemesanan Design pada Halaman Pemesanan Design	15 menit
Tombol Custom pada Halaman Pemesanan Design	15 menit
Tombol Aksi “Batalkan Pesanan” Pada table Pemesanan Design	15 menit
Tombol Aksi “Iya” atau “Tidak” Pada table Pesanan masuk	15 menit
Kotak input alasan ditolak pada halaman Pesanan masuk	15 menit
Tombol simpan pada form alasan ditolak	15 menit
Tombol batal pada form alasan ditolak	15 menit
Tombol Aksi “Tambah Harga” Pada table Pesanan masuk	15 menit
Kotak Input Harga Design Custom Pada Form Harga Design Custom	15 menit
Tombol Simpan pada Form Harga Design Custom	15 menit
Tombol Batal pada Form Harga Design Custom	15 menit

SOFTWARE TESTING REPORT

1.1. Pengujian Black Box

1.1.1. Fitur Design Rumah (Customer)

1.1.1.1. Button di Fitur Design Rumah

No	Fitur	Aksi	Hasil	Kesimpulan	
				Berhasil	Tidak
1	Design Rumah	Mengarahkan kursor pada menu Design Rumah	Tulisan Design Rumah berubah warna Orange	V	
		Klik Menu Design Rumah	Menampilkan halaman List CV	V	
		Klik Beli Design	Menampilkan form Pemesanan Design	V	
		Klik Simpan	Menampilkan pop-up “Pesanan berhasil dibuat”	V	
			Menampilkan halaman Pemesanan design	V	
		Klik Batal	Menutup form Pemesanan design	V	
			Menampilkan halaman Design Rumah	V	

1.1.1.2. Button di Fitur Design Rumah (Custom)

No	Fitur	Aksi	Hasil	Kesimpulan	
				Berhasil	Tidak
		Mengarahkan kursor pada menu Design Rumah	Tulisan Design Rumah berubah warna Orange	V	

1	Design Rumah	Klik Menu Design Rumah	Menampilkan halaman List CV	V	
		Klik Custom	Menampilkan form Custom	V	
		Klik Simpan	Menampilkan pop-up “Pesanan berhasil dibuat”	V	
			Menampilkan halaman Pemesanan design	V	
		Klik Batal	Menutup form Custom	V	
			Menampilkan halaman Design Rumah	V	

1.1.2. Fitur Pemesanan Design (Customer) dan Pesanan Masuk (CV Bagian Perencana)

1.1.2.1. Button di Fitur Pemesanan Design (Customer)

No	Fitur	Aksi	Hasil	Kesimpulan	
				Berhasil	Tidak
1	Pemesanan Design	Mengarah kan kursor pada Pemesana n Design	Tulisan Pemesana n Design berubah warna Orange	V	
		Klik Menu Pemes anan Design	Menampilkan halaman pemesanan Design	V	
		Klik Pemes anan Design	Menampilkan table list pemesanan design	V	

	Klik custom	Menampilkan table list custom	V	
	Klik table aksi “Batal kan Pesanan”	Membatalkan pesanan dan menghapus pesanan di table tersebut	V	

1.1.2.2. Button di Fitur Pesanan Masuk (CV Bagian Perencana)

No	Fitur	Aksi	Hasil	Kesimpulan	
				Berhasil	Tidak
1	Pesanan Masuk	Mengarahkan kursor pada Pesanan Masuk	Tulisan Pesanan Masuk berubah warna Orange	V	
		Klik Menu Pemesanan Design	Menampilkan halaman pemesanan Design	V	
		Klik aksi “Iya” pada table pesanan masuk	Memverifikasi pesanan masuk oleh cv untuk pemesanan design	V	
			Menampilkan pop-up “Data Berhasil Disimpan”	V	
		Klik aksi “tidak” pada table pesanan masuk	Memverifikasi pesanan masuk oleh cv untuk pemesanan design		
			Menampilkan form alasan ditolak		
		Klik aksi “Iya” pada table	Memverifikasi pesanan masuk oleh cv untuk pemesanan design	V	

		custom	Menampilkan pop-up “Data Berhasil Disimpan”	V	
		Klik aksi “tidak” pada table custom	Memverifikasi pesanan masuk oleh cv untuk pemesanan design		
			Menampilkan form alasan ditolak		
		Klik aksi “Tambah Harga” pada table custom	Menampilkan Form Harga Design Custom	V	
		Klik Simpan	Menampilkan pop-up “Data Berhasil Disimpan”	V	
			Menampilkan halaman Pesanan Masuk	V	
		Klik Batal	Menutup Form Harga Design Custom	V	
			Menampilkan halaman Pesanan Masuk	V	

1.1.1.1. Variable di Fitur Design Rumah

No	Fitur	Variable	Aksi	Hasil Jika Tidak Sesuai	Kesimpulan		Keterangan
					Berhasil	Tidak	
1	Design Rumah	Nama Customer dapat berisi huruf dan symbol	Diberi inputan huruf dan simbol	-	V		-
		Nama produk Design	-	-	V		Tidak Bisa Diubah

No. Tlp harus berisi angka	Diberi inputan angka 1-0	-	V		-
Email harus mengandung @	Diberi inputan angka @	-	V		-
Variasi produk	Diberi inputan huruf dan simbol	-	V		-
Harga Produk harus berisi angka	-	-	V		Tidak Bisa Diubah

1.1.1.2. Variable di Fitur Design Rumah (Custom)

No	Fitur	Variable	Aksi	Hasil Jika Tidak Sesuai	Kesimpulan		Keterangan
					Berhasil	Tidak	
1	Design Rumah	Nama Customer dapat berisi huruf dan symbol	Diberi inputan huruf dan simbol	-	V		-
		Nama produk Design	-	-	V		Tidak Bisa Diubah Otomatis bernilai "Custom"
		No. Tlp harus berisi angka	Diberi inputan angka 1-0	-	V		-
		Email harus mengandung @	Diberi inputan angka @	-	V		-

		Luas bangunan	Diberi inputan angka 1-0	-	V		Otomatis diberi symbol meter kuadrat oleh sistem
		Harga Produk harus berisi angka	-	-	V		Tidak Bisa Diubah
		Deskripsi produk	Dapat diberi inputan angka, symbol, angka	-	V		-

1.1.1.3. Variable di fitur pesanan masuk table aksi “Custom”

No	Fitur	Variable	Aksi	Hasil Jika Tidak Sesuai	Kesimpulan		Keterangan
					Berhasil	Tidak	
1	Pesanan masuk table aksi “Custom”	Harga Design Custom harus berisi angka	Diberi inputan Angka 1-0	-	V		Ketika dimasukkan angka sudah otomatis diberi Rp. Oleh sistem
2	Pesanan masuk table aksi ‘tidak’	Alasan Ditolak dapat berisi huruf, angka dan simbol	Diberi inputan huruf, angka dan simbol	-	V		-

SPRINT 3 : Pembayaran

USER STORY

1. Melihat Hasil Design Custom (Customer)

User Story	Story Point
Sebagai: Customer Saya Ingin : Melihat hasil design custom Sehingga : Membuka menu Pemesanan Design	Title : Melihat hasil design custom Actor : Customer Scenario : <ul style="list-style-type: none">• Customer masuk ke menu Pemesanan Design• Klik tombol custom dan Customer melihat detail pemesanan design custom

2. Membuat Data Pembayaran (Customer)

User Story	Story Point
<p>Sebagai: Customer Saya Ingin : Membuat data pembayaran Sehingga : Membuka menu Pembayaran Design</p>	<p>Title : Membuat data pembayaran Actor : Customer Scenario :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Customer masuk ke menu Pemesanan Design • Customer klik bayar pada pesanan design yang telah disetujui oleh CV Bagian Perencana • Apabila membayar design custom, maka klik custom lalu klik tombol bayar yang telah disetujui oleh CV Bagian Perencana • Customer mengisi form pembayaran, yang berisi: Pilih Bank, Nama Rekening Pengirim, Nomor Rekening Pengirim, Upload Bukti Pembayaran • Setelah selesai mengisi form pembayaran, pilih simpan • Data pembayaran masuk ke menu Pembayaran Design • Menunggu verifikasi dari CV Bagian Perencana

3. Melihat Data Pembayaran (Customer)

User Story	Story Point
Sebagai: Customer Saya Ingin : Melihat data pembayaran Sehingga : Membuka menu Pembayaran Design	Title : Melihat data pembayaran Actor : Customer Scenario : <ul style="list-style-type: none">• Customer masuk ke menu Pembayaran Design• Customer melihat data pembayaran

4. Mencetak Invoice (Customer)

User Story	Story Point
Sebagai: Customer Saya Ingin : Mencetak invoice Sehingga : Membuka menu Pembayaran Design	Title : Mencetak invoice Actor : Customer Scenario : <ul style="list-style-type: none">• Customer masuk ke menu Pembayaran Design• Pada tabel pembayaran design, pilih cetak pada data yang statusnya disetujui• Lalu klik print untuk menyimpan data dalam bentuk pdf

5. Melihat Hasil Design Custom (CV Bagian Perencana)

User Story	Story Point
Sebagai: CV Bagian Perencana Saya Ingin : Melihat hasil design custom Sehingga : Membuka menu Pesanan Masuk	Title : Melihat hasil design custom Actor : CV Bagian Perencana Scenario : <ul style="list-style-type: none"> • CV Bagian masuk ke menu Pesanan Masuk • CV Bagian Perencana melihat hasil design custom

6. Membuat Hasil Design Custom (CV Bagian Perencana)

User Story	Story Point
Sebagai: CV Bagian Perencana Saya Ingin : Membuat hasil design custom Sehingga : Mengisi form hasil design custom	Title : Membuat hasil design custom Actor : CV Bagian Perencana Scenario : <ul style="list-style-type: none"> • CV Bagian Perencana masuk ke menu Pesanan Masuk • CV Bagian Perencana klik tombol Design Visual 3D dan mengisi form hasil design custom (hasil design berupa Design Visual 3D) • Setelah selesai mengisi form hasil design custom, CV Bagian Perencana pilih simpan

7. Melihat Data Pembayaran (CV Bagian Perencana)

User Story	Story Point
Sebagai: CV Bagian Perencana Saya Ingin : Melihat data pembayaran	Title : Melihat data pembayaran Actor : CV Bagian Perencana Scenario :

<p>Sehingga : Membuka menu Pembayaran Masuk</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CV Bagian Perencana masuk ke menu Pembayaran Masuk • CV Bagian Perencana melihat data pembayaran
--	---

8. Memverifikasi Data Pembayaran (CV Bagian Perencana)

User Story	Story Point
<p>Sebagai: CV Bagian Perencana</p> <p>Saya Ingin : Memverifikasi data pembayaran</p> <p>Sehingga : Masuk ke menu Pembayaran Masuk</p>	<p>Title : Memverifikasi data pembayaran</p> <p>Actor : CV Bagian Perencana</p> <p>Scenario :</p> <ul style="list-style-type: none"> • CV Bagian Perencana masuk ke menu Pembayaran Masuk • CV Bagian Perencana memilih disetujui atau ditolak

9. Melihat Data Pembayaran (Admin)

User Story	Story Point
<p>Sebagai: Admin</p> <p>Saya Ingin : Melihat data pembayaran</p> <p>Sehingga : Membuka menu Data Pembayaran</p>	<p>Title : Melihat data pembayaran</p> <p>Actor : Admin</p> <p>Scenario :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Admin masuk ke menu Data Pembayaran • Admin melihat data pembayaran

Analisa Kebutuhan Sistem

1. Analisis Kebutuhan Fungsional

1.1 Analisis Memulai Sistem

Prosedur memulai sistem :

- 1) Customer masuk ke menu Pemesanan Design, klik bayar pada pesanan design yang telah disetujui oleh CV Bagian Perencana.
- 2) Apabila ingin melakukan pembayaran design custom, maka klik tombol custom yang telah disetujui oleh CV Bagian Perencana.
- 3) Customer harus mengisi form yang berupa:
 - Pilih Bank, Customer dapat memilih bank mana yang akan dituju untuk pembayaran
 - Nama Rekening Pengirim, nama rekening pengirim atau Customer
 - Nomor Rekening Pengirim, nomor rekening pengirim atau Customer
 - Upload Bukti Pembayaran, berupa upload gambar atau screenshot bukti pembayaran
- 4) Setelah itu Customer pilih simpan dan menunggu verifikasi dari CV Bagian Perencana.
- 5) Pada menu Pembayaran Design, Customer dapat melihat data pembayaran.
- 6) Untuk mencetak invoice, Customer masuk ke menu Pembayaran Design, pada tabel pembayaran design pilih cetak pada data yang statusnya disetujui. Lalu klik print untuk menyimpan data dalam bentuk pdf.
- 7) Pada menu Pesanan Masuk, CV Bagian Perencana dapat melihat hasil design custom.
- 8) Untuk membuat hasil design custom, CV Bagian Perencana masuk ke menu Pesanan Masuk, memilih tombol Design Visual 3D dan mengisi form hasil design custom (hasil design berupa Design Visual 3D).
- 9) Setelah selesai mengisi form hasil design custom, CV Bagian Perencana pilih simpan.
- 10) Untuk melihat data pembayaran, CV Bagian Perencana memilih menu Pembayaran Masuk.
- 11) Untuk memverifikasi data pembayaran, CV Bagian Perencana masuk ke menu Pembayaran Masuk dan memilih disetujui atau ditolak.
- 12) Pada menu Data Pembayaran, Admin dapat melihat data pembayaran.

1.2 Analisis Business Rule

Aturan memulai sistem :

- 1) Jika data pembayaran ditolak oleh CV Bagian Perencana, maka Customer tidak dapat melakukan ke proses selanjutnya, yaitu proses Rencana Pembangunan.

2. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

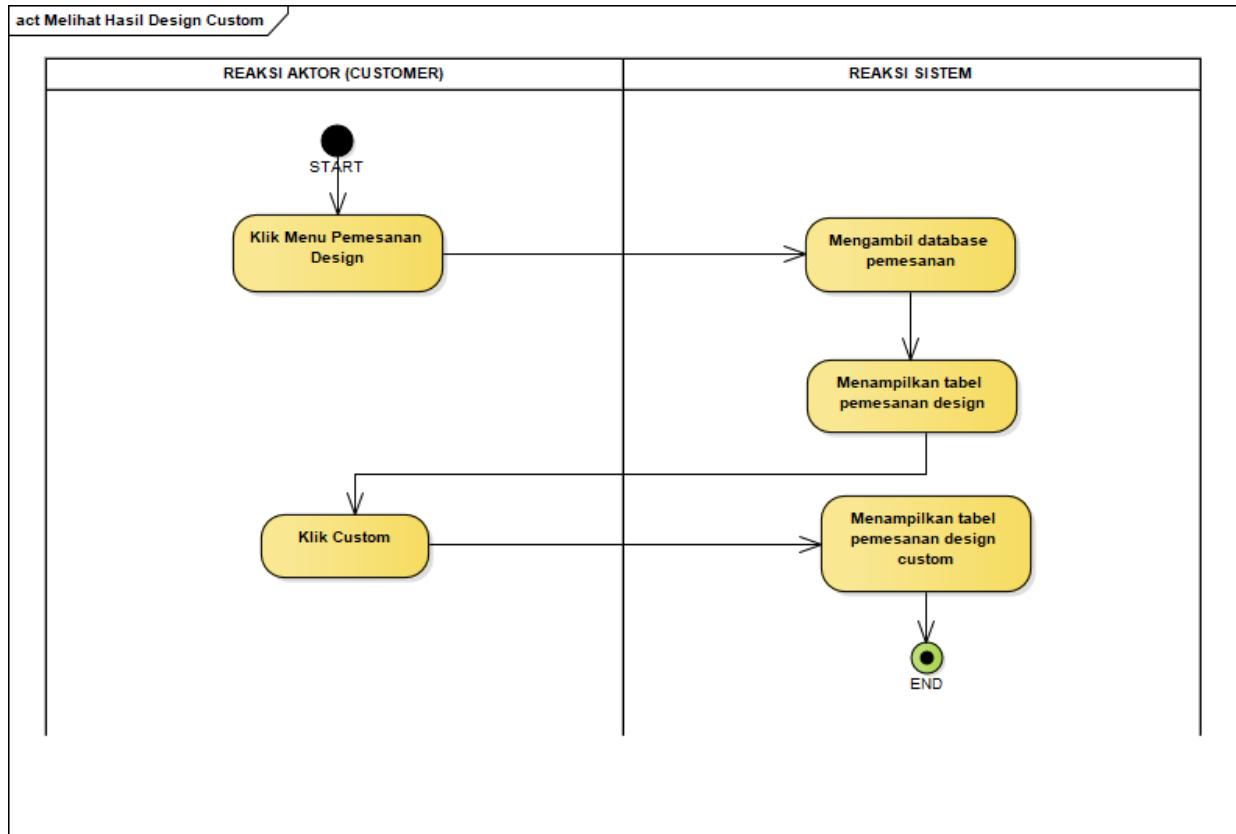
- 1) Sistem yang dibuat berbasis website.
- 2) Penggunaan database.
- 3) Implementasi coding menggunakan tool Text Editor Visual Studio Code, Mozilla Firefox, Xampp, dengan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan framework Laravel.
- 4) Pembuatan WBS dan Gant chart menggunakan tool Project Libre.
- 5) Pembuatan desain UML menggunakan Enterprise Architect.

2.2 Analisa Kebutuhan Perangkat Keras

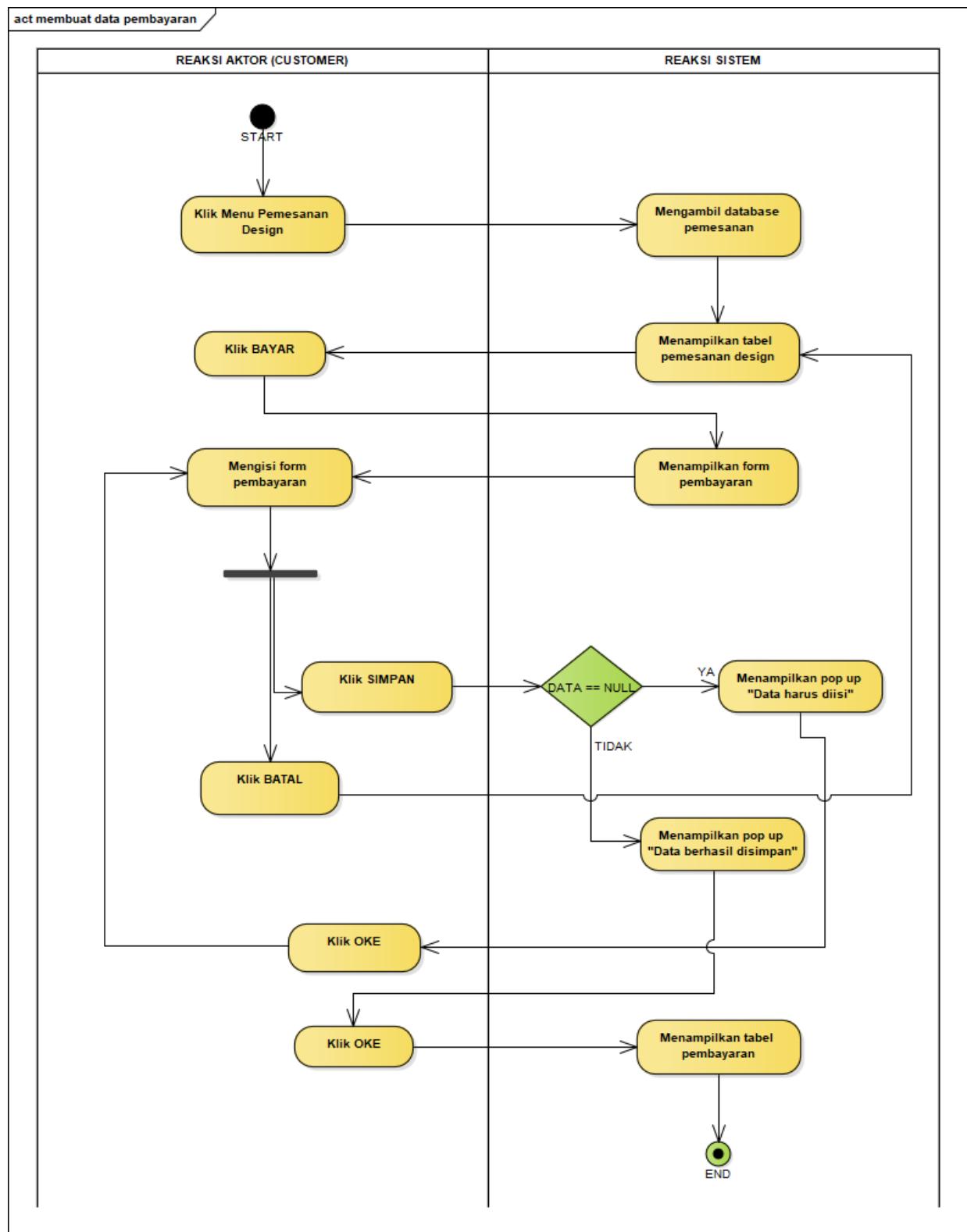
- 1) Menggunakan laptop yang tersambung dengan koneksi internet.
- 2) Menggunakan laptop dengan spesifikasi : i3 6006u, Mx110, 8gb ram ddr4, Hdd 1tb.

ACTIVITY DIAGRAM

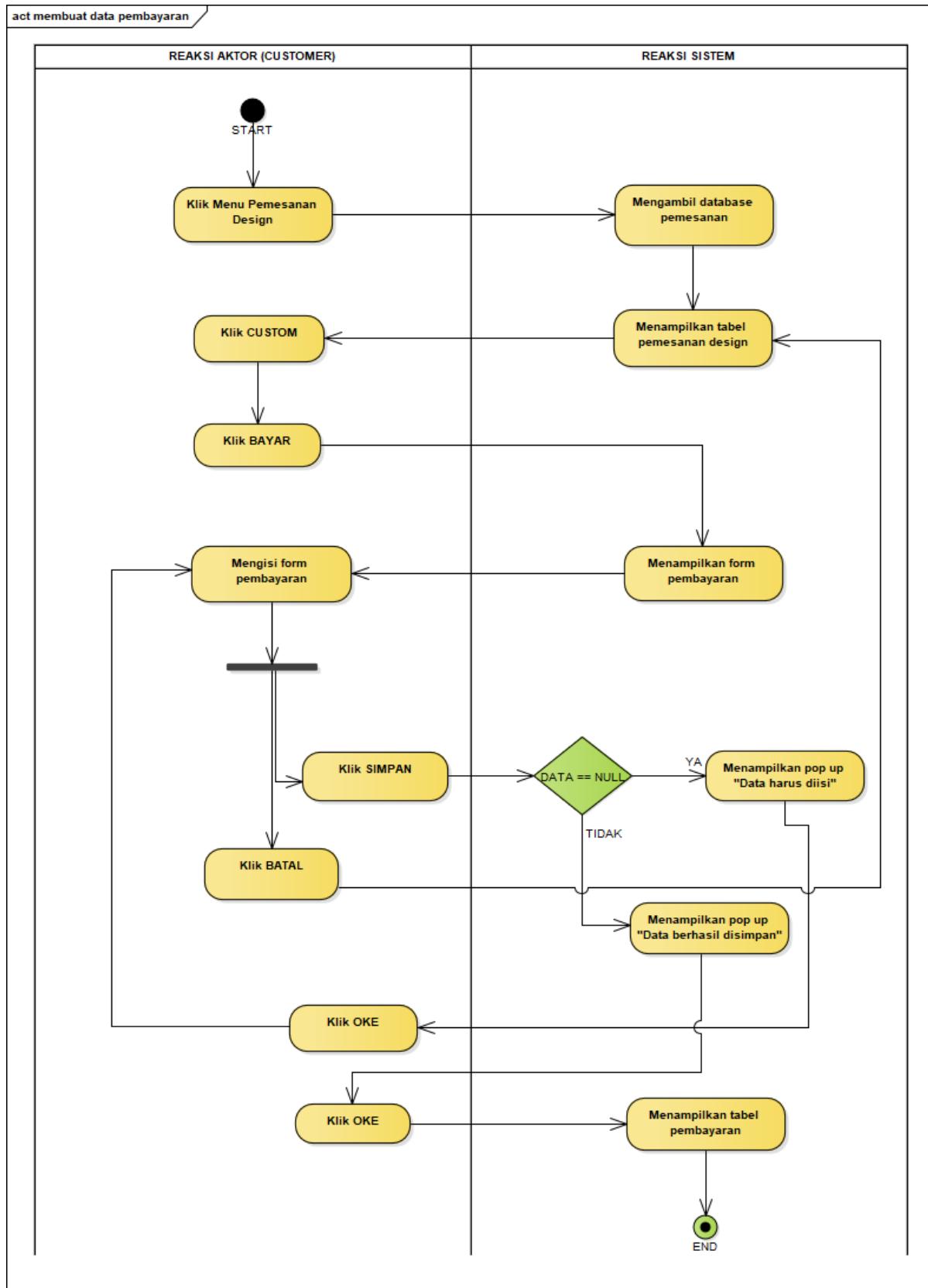
1. Melihat Hasil Design Custom (Customer)



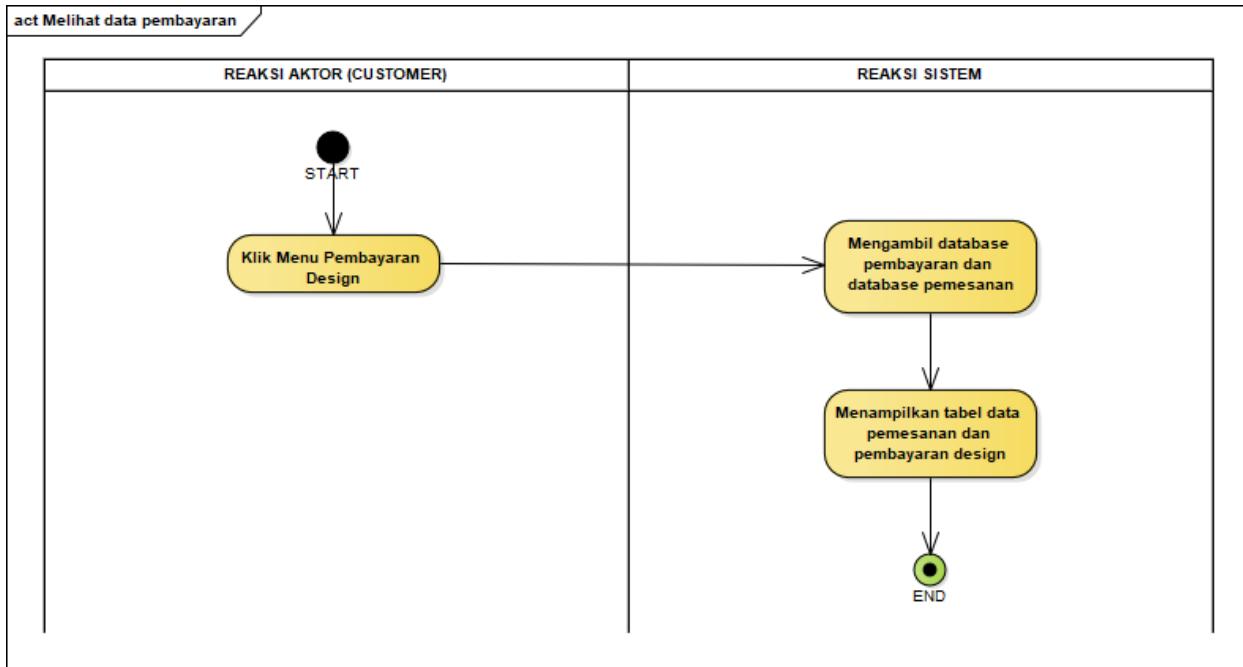
2. Membuat Data Pembayaran (Customer)



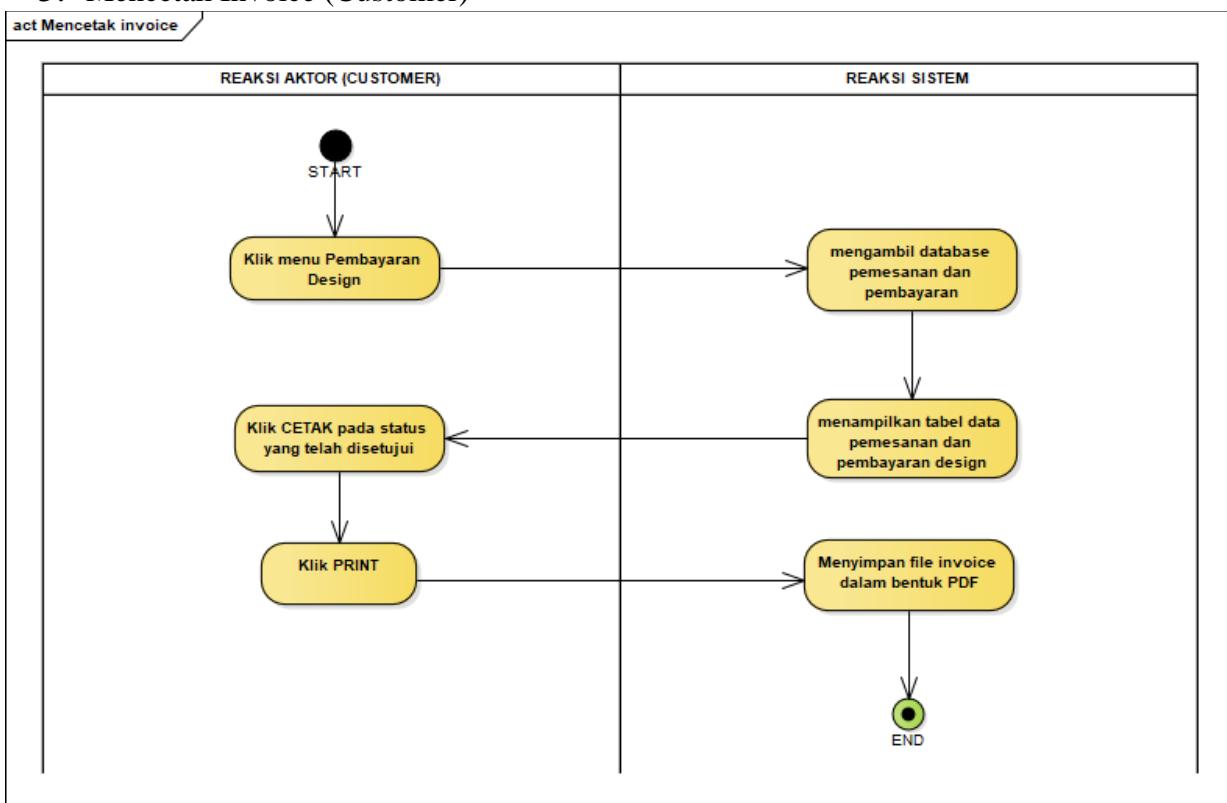
3. Membuat Data Pembayaran Custom (Customer)



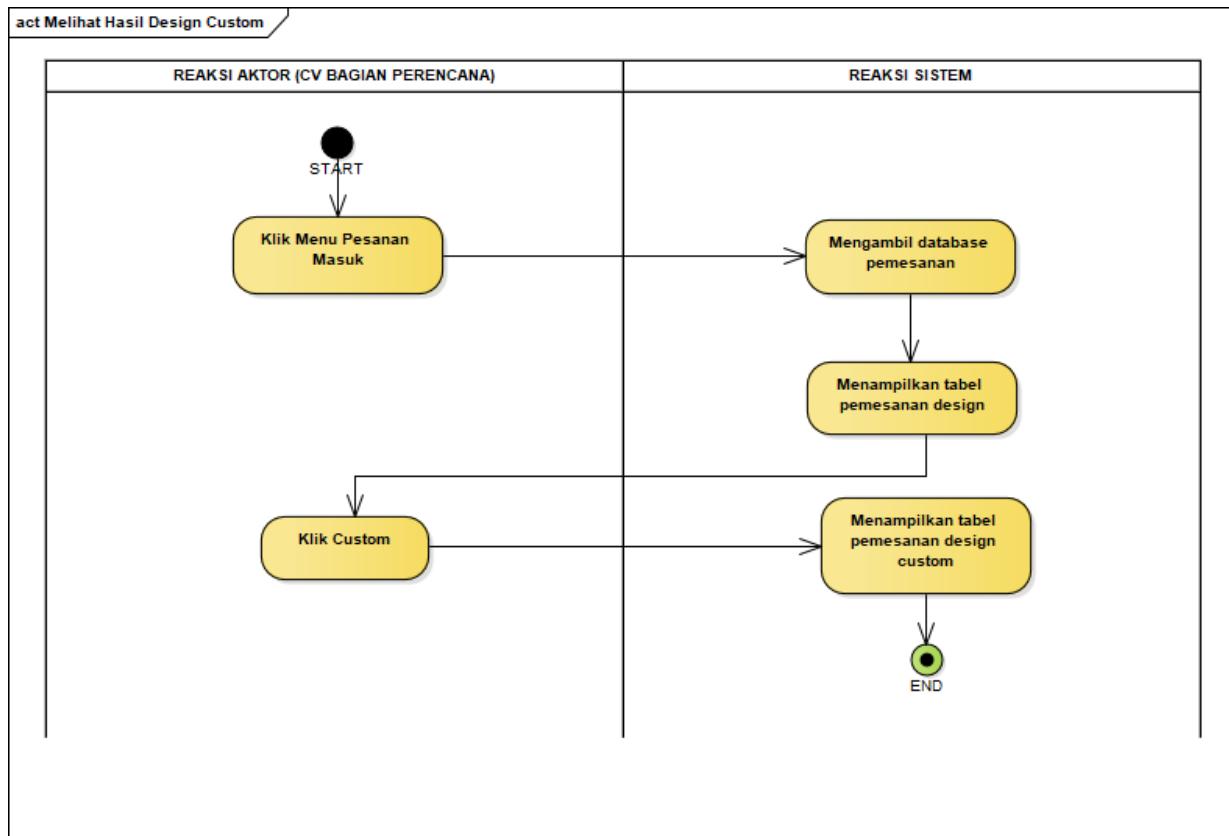
4. Melihat Data Pembayaran (Customer)



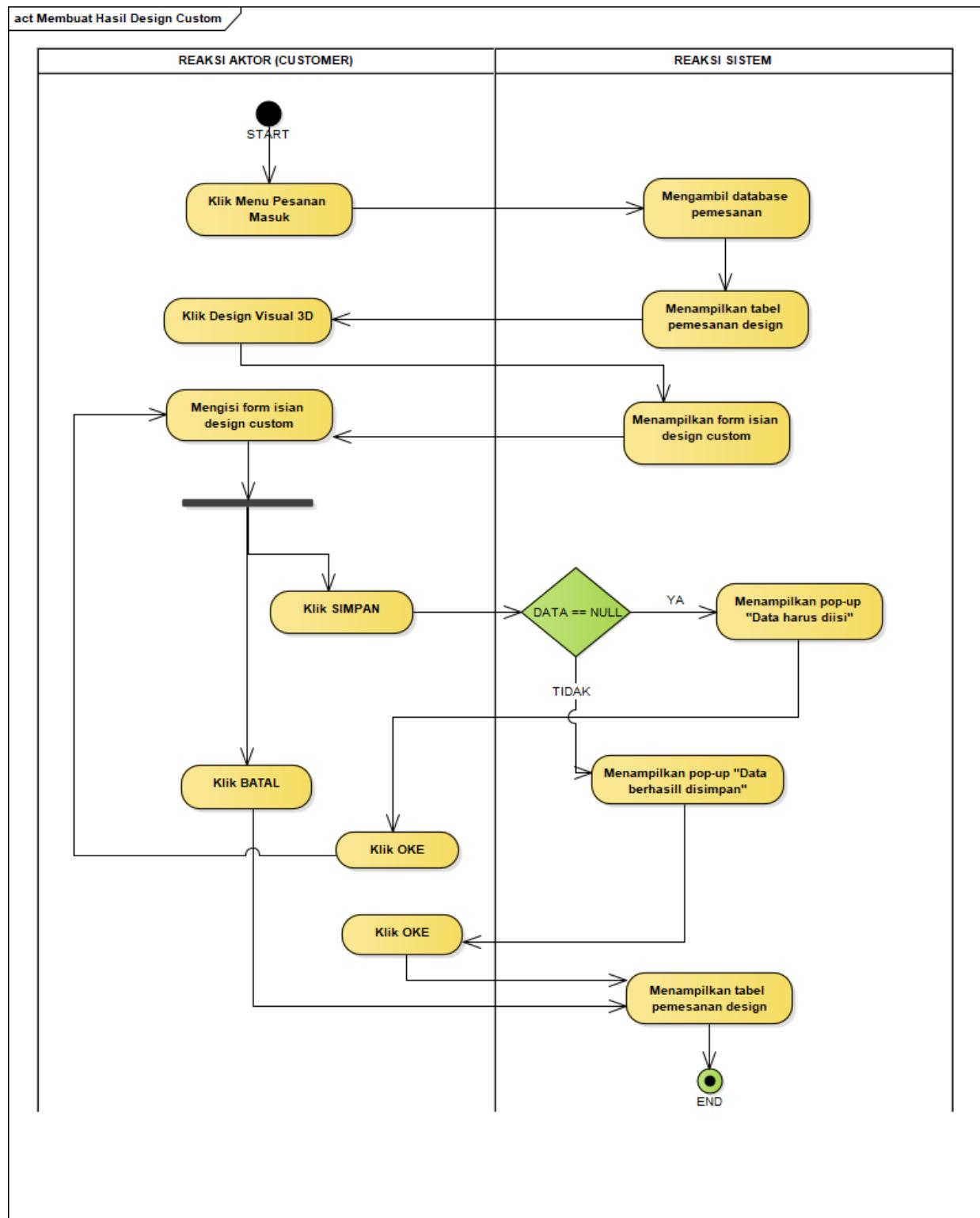
5. Mencetak Invoice (Customer)



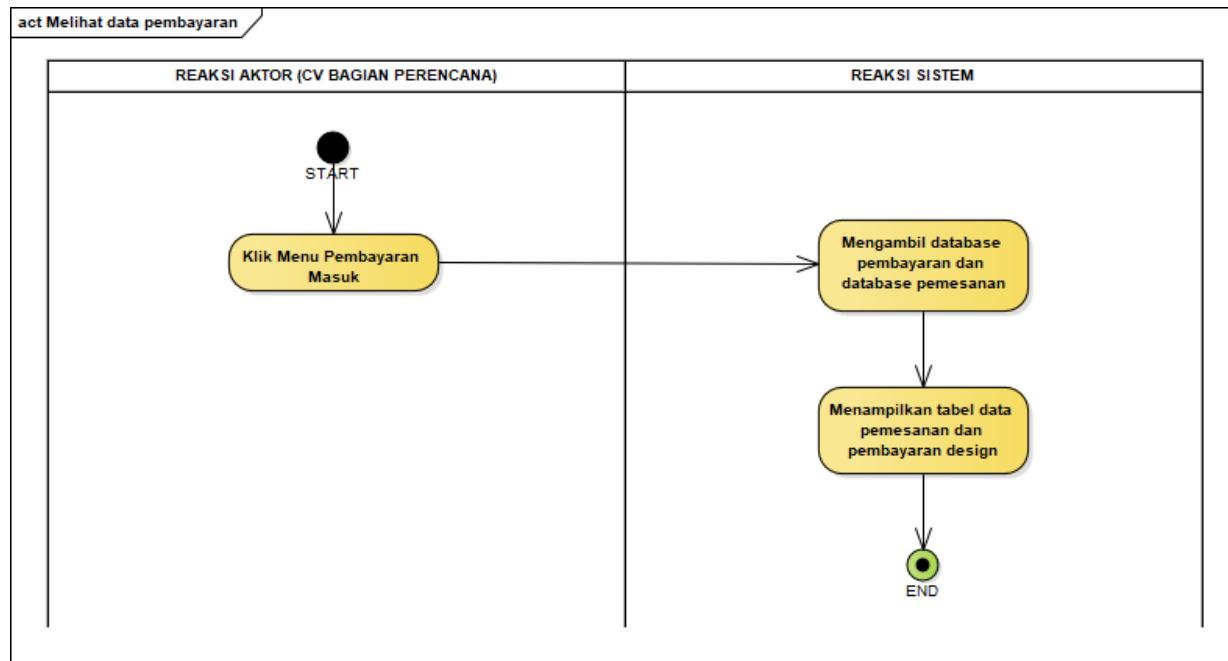
6. Melihat Hasil Design Custom (CV Bagian Perencana)



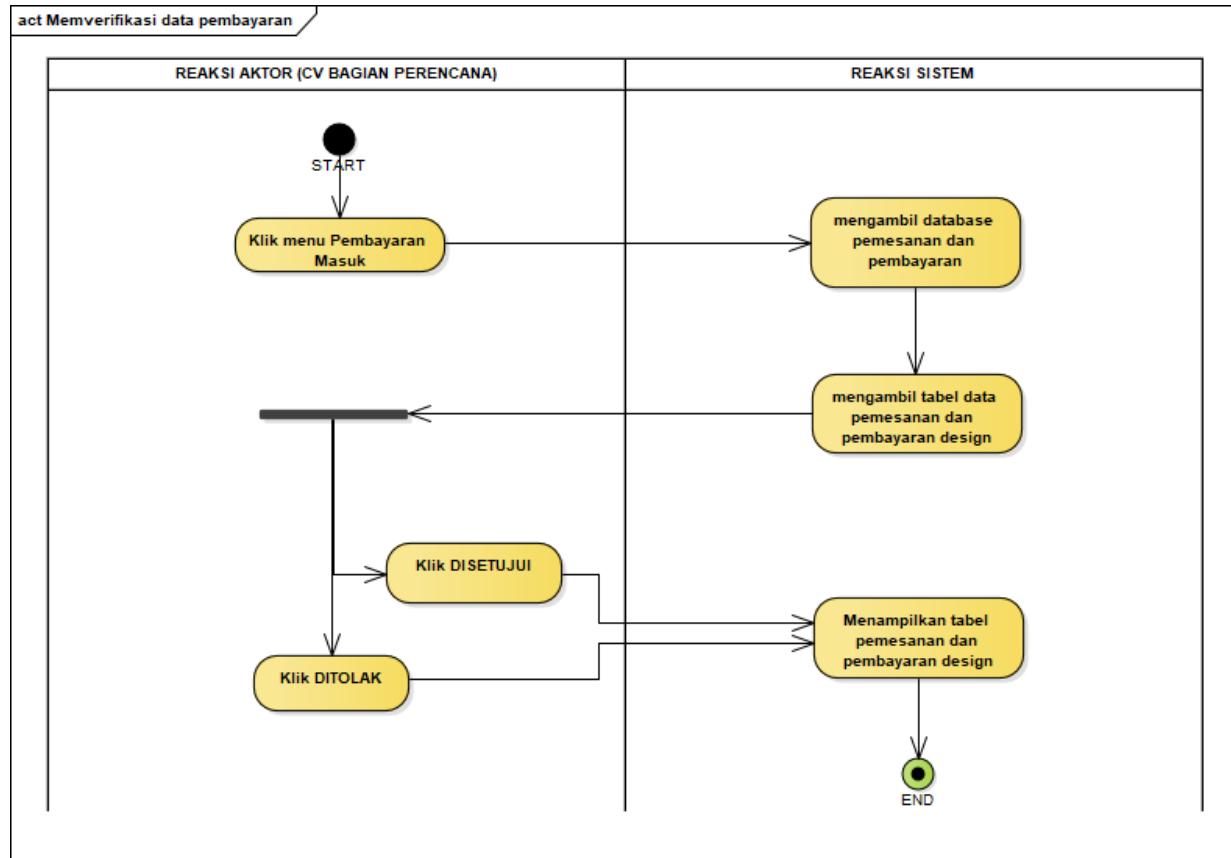
7. Membuat Hasil Design Custom (CV Bagian Perencana)



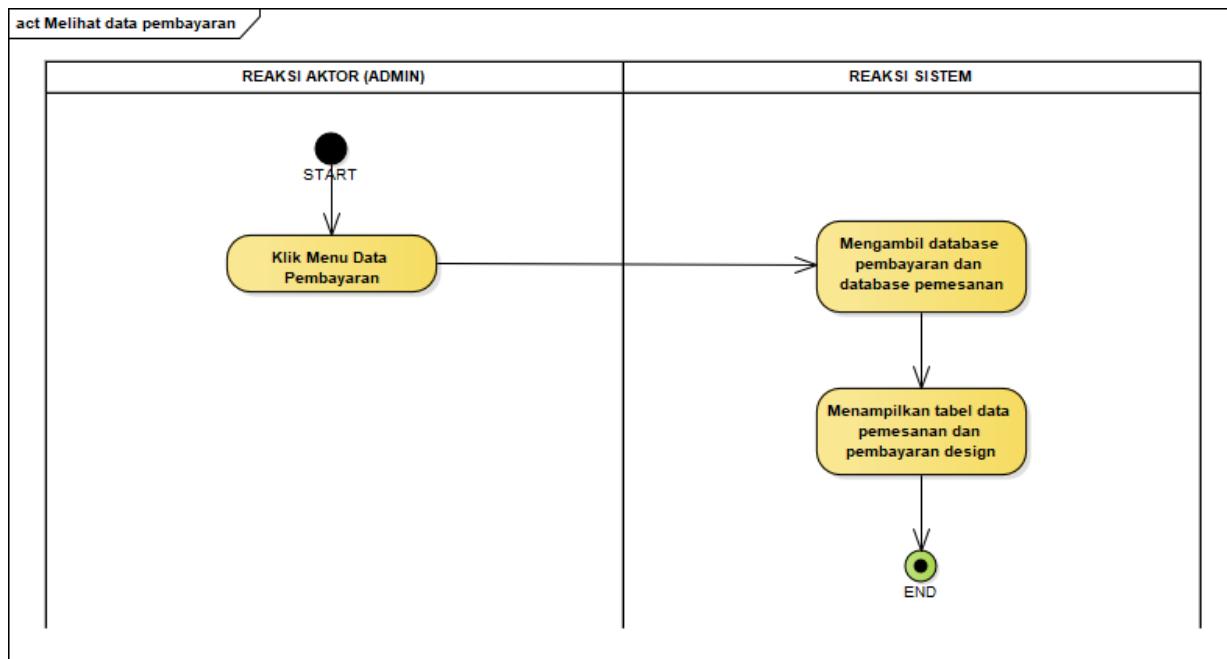
8. Melihat Data Pembayaran (CV Bagian Perencana)



9. Memverifikasi Data Pembayaran (CV Bagian Perencana)



10. Melihat Data Pembayaran (Admin)



SCENARIO

1. Melihat Hasil Design Custom

No. Usecase	USC013
Nama usecase	Melihat Hasil Design Custom
Aktor	Customer CV Bagian Perencana
Deskripsi Singkat	Aktor melihat hasil design custom yang telah dibuat oleh CV Bagian Perencana
Prekondisi	Aktor telah memiliki akun Aktor telah login Hasil Design Custom telah dibuat
Pasca kondisi	Aktor telah melihat hasil design custom
FLOW EVENTS	
NORMAL FLOW : MELIHAT HASIL DESIGN CUSTOM	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
1. Klik Menu Pemesanan Design/Pesanan Masuk	2. Mengambil database pemesanan 3. Menampilkan tabel pemesanan design
4. Klik Custom	5. Menampilkan tabel pemesanan design custom

2. Membuat Data Pembayaran (Customer)

No. Usecase	USC015
Nama usecase	Membuat Data Pembayaran
Aktor	Customer
Deskripsi Singkat	Aktor membuat data pembayaran
Prekondisi	Aktor telah memiliki akun Aktor telah login Halaman Pemesanan Design pada sistem
Pasca kondisi	Aktor telah membuat hasil design custom
FLOW EVENTS	
NORMAL FLOW : MEMBUAT DATA PEMBAYARAN	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
1. Klik Menu Pemesanan Design	2. Mengambil database pemesanan 3. Menampilkan tabel pemesanan design
4. Klik Bayar	5. Menampilkan form isian pembayaran design yang berisi :

	<ul style="list-style-type: none"> • Pilih Bank : <option> • Nama Rekening Pengirim : varchar(50) <bisa diedit> • Nomor Rekening Pengirim : varchar(25) <bisa diedit> • Upload Bukti Pembayaran : varchar(100) <bisa diedit>
6. Mengisi form isian pembayaran design	
7. Klik Simpan	8. Menampilkan pop-up “Data berhasil disimpan”
9. Klik Oke	10. Menampilkan tabel pembayaran design
ALTERNATIVE FLOW : DATA YANG DIMASUKKAN KOSONG	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
7. Klik Simpan	8.Cek DATA = NULL 9.Menampilkan pop-up “Data harus diisi”
10.Klik Oke	11. Menampilkan form isian pembayaran design yang berisi : <ul style="list-style-type: none"> • Pilih Bank <option> • Nama Rekening Pengirim : varchar(50) <bisa diedit> • Nomor Rekening Pengirim : varchar(25) <bisa diedit> • Upload Bukti Pembayaran : varchar(100) <bisa diedit>
OPTIONAL FLOW : BATAL MENYIMPAN PERUBAHAN DATA	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
7.Klik Batal	8.Menampilkan tabel pembayaran design

3. Membuat Data Pembayaran (Customer)

No. Usecase	USC015
Nama usecase	Membuat Data Pembayaran
Aktor	Customer
Deskripsi Singkat	Aktor membuat data pembayaran
Prekondisi	Aktor telah memiliki akun Aktor telah login Halaman Pemesanan Design pada sistem

Pasca kondisi	Aktor telah membuat hasil design custom
FLOW EVENTS	
NORMAL FLOW : MEMBUAT DATA PEMBAYARAN	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
1. Klik Menu Pemesanan Design	
	2. Mengambil database pemesanan
	3. Menampilkan tabel pemesanan design
4. Klik Custom	
5. Klik Bayar	
	6. Menampilkan form isian pembayaran design yang berisi : <ul style="list-style-type: none"> • Pilih Bank : <option> • Nama Rekening Pengirim : varchar(50) <bisa diedit> • Nomor Rekening Pengirim : varchar(25) <bisa diedit> • Upload Bukti Pembayaran : varchar(100) <bisa diedit>
7. Mengisi form isian pembayaran design	
8. Klik Simpan	9. Menampilkan pop-up “Data berhasil disimpan”
10. Klik Oke	11. Menampilkan tabel pembayaran design
ALTERNATIVE FLOW : DATA YANG DIMASUKKAN KOSONG	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
8. Klik Simpan	
	9.Cek DATA = NULL
	10.Menampilkan pop-up “Data harus diisi”
11.Klik Oke	
	12. Menampilkan form isian pembayaran design yang berisi : <ul style="list-style-type: none"> • Pilih Bank <option> • Nama Rekening Pengirim : varchar(50) <bisa diedit> • Nomor Rekening Pengirim : varchar(25) <bisa diedit> • Upload Bukti Pembayaran : varchar(100) <bisa diedit>
OPTIONAL FLOW : BATAL MENYIMPAN PERUBAHAN DATA	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM

8.Klik Batal	9.Menampilkan tabel pembayaran design
--------------	---------------------------------------

4. Melihat Data Pembayaran

No. Usecase	USC017
Nama usecase	Melihat Data Pembayaran
Aktor	Customer CV Bagian Perencana Admin
Deskripsi Singkat	Aktor melihat hasil data pembayaran yang telah dibuat oleh Customer
Prekondisi	Aktor telah memiliki akun Aktor telah login Data pembayaran design telah dibuat
Pasca kondisi	Aktor telah melihat Data Pembayaran
FLOW EVENTS	
NORMAL FLOW : MELIHAT DATA PEMBAYARAN	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
1. Klik Menu Pembayaran Design/Pembayaran Masuk/Data Pembayaran	
	2. Mengambil database pemesanan dan pembayaran
	3. Menampilkan tabel data pemesanan dan pembayaran design

5. Mencetak Invoice (Customer)

No. Usecase	USC018
Nama usecase	Mencetak Invoice
Aktor	Customer
Deskripsi Singkat	Aktor mencetak invoice dari data pembayaran yang statusnya disetujui
Prekondisi	Aktor telah memiliki akun Aktor telah login Status data pembayaran disetujui
Pasca kondisi	Aktor telah mencetak invoice
FLOW EVENTS	
NORMAL FLOW : MENCETAK INVOICE	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
1. Klik Menu Pembayaran Design	
	2. Mengambil database pemesanan dan pembayaran
	3. Menampilkan tabel data pemesanan dan pembayaran design

4. Klik CETAK pada status yang telah disetujui	
5. Klik PRINT	
	6. Menyimpan file invoice dalam bentuk PDF

6. Membuat Hasil Design Custom

No. Usecase	USC012
Nama usecase	Membuat Hasil Design Custom
Aktor	CV Bagian Perencana
Deskripsi Singkat	Aktor membuat hasil design custom
Prekondisi	Aktor telah memiliki akun Aktor telah login Halaman Pesanan Masuk pada sistem
Pasca kondisi	Aktor telah membuat hasil design custom
FLOW EVENTS	
NORMAL FLOW : MEMBUAT HASIL DESIGN CUSTOM	
Aksi AKTOR	Reaksi Sistem
1. Klik Menu Pesanan Masuk	2. Mengambil database pemesanan 3. Menampilkan tabel pemesanan design
4. Klik Design Visual 3D	5. Menampilkan form isian design custom yang berisi : <ul style="list-style-type: none"> • Design Visual 3D : varchar(100) <bisa diedit>
6. Mengisi form isian design custom	
7. Klik Simpan	8. Menampilkan pop-up “Data berhasil disimpan”
9. Klik Oke	10. Menampilkan tabel pemesanan design
ALTERNATIVE FLOW : DATA YANG DIMASUKKAN KOSONG	
Aksi AKTOR	Reaksi Sistem
7. Klik Simpan	8. Cek DATA = NULL 9. Menampilkan pop-up “Data harus diisi”
10. Klik Oke	11. Menampilkan form isian design custom yang berisi : <ul style="list-style-type: none"> • Design Visual 3D : varchar(100) <bisa diedit>

OPTIONAL FLOW : BATAL MENYIMPAN PERUBAHAN DATA	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
7.Klik Batal	
	8.Menampilkan tabel pemesanan design

7. Memverifikasi Data Pembayaran (CV Bagian Perencana)

No. Usecase	USC016
Nama usecase	Memverifikasi Data Pembayaran
Aktor	CV Bagian Perencana
Deskripsi Singkat	Aktor memverifikasi data pembayaran design yang telah dibuat oleh customer
Prekondisi	Aktor telah memiliki akun Aktor telah login Halaman Pembayaran Masuk pada sistem
Pasca kondisi	Aktor telah memverifikasi pembayaran design

FLOW EVENTS

NORMAL FLOW : MEMVERIFIKASI DATA PEMBAYARAN

AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
1. Klik Menu Pembayaran Masuk	
	2. Mengambil database pembayaran dan pemesanan
	3. Menampilkan tabel pemesanan dan pembayaran design
4. Klik DISETUJUI	
	5. Menampilkan tabel pembayaran design

OPTIONAL FLOW : VERIFIKASI DITOLAK

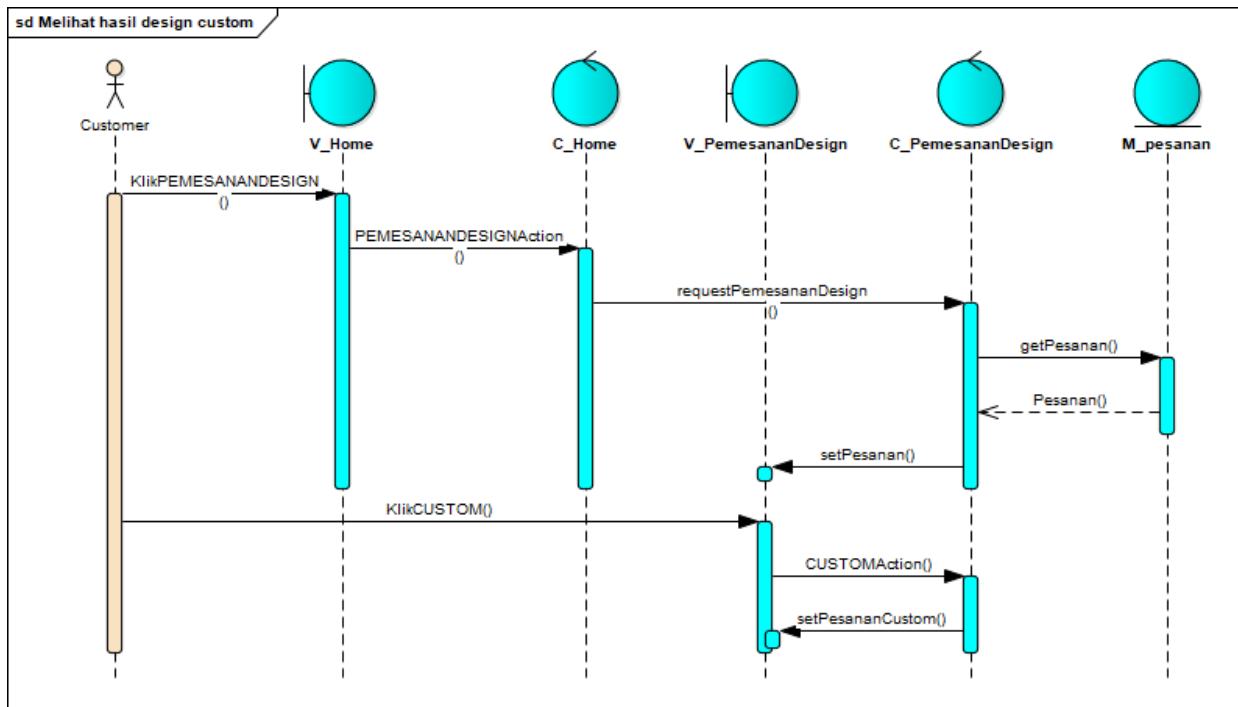
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
4. Klik DITOLAK	
	5. Menampilkan form isian alasan ditolak yang berisi : <ul style="list-style-type: none"> • Alasan ditolak : text <bisa diedit>
6. Mengisi form isian alasan ditolak	
7. Klik SIMPAN	
	8. Menampilkan pop-up “data berhasil disimpan”
9.Klik Oke	
	10. Menampilkan tabel pembayaran design

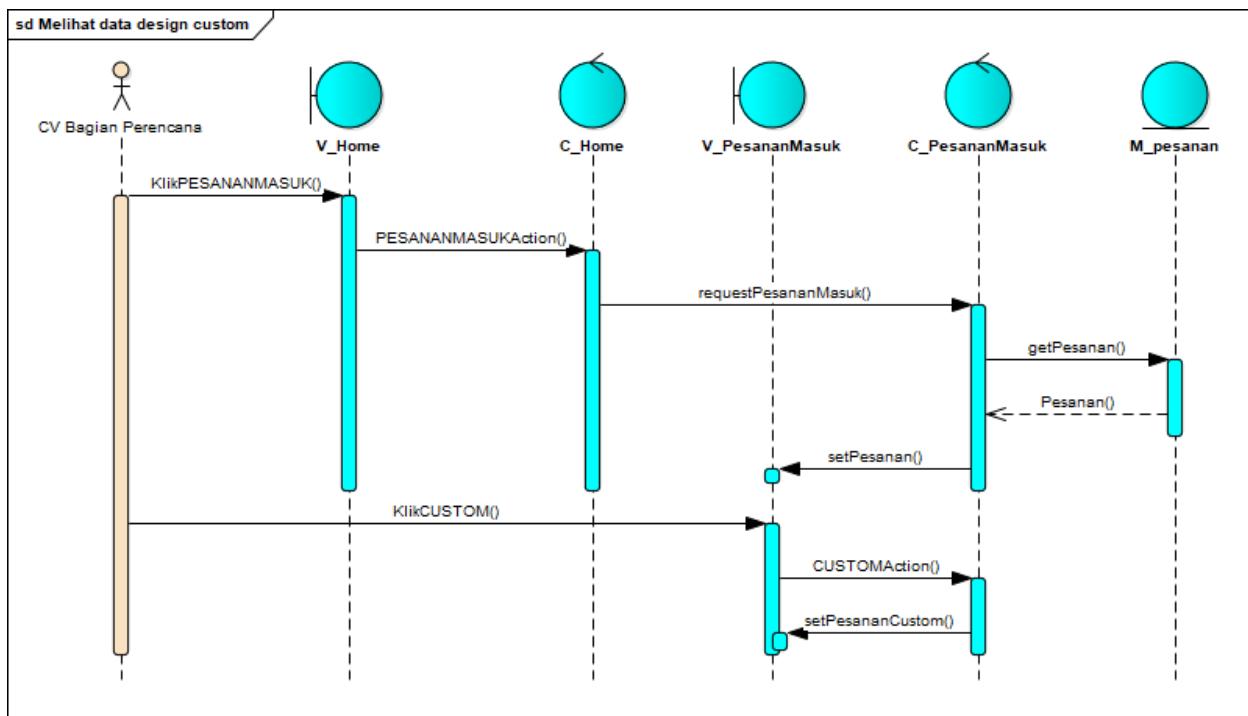
ALTERNATIVE FLOW : DATA YANG DIMASUKKAN KOSONG

AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
7. Klik Simpan	8.Cek DATA = NULL 9.Menampilkan pop-up “Data harus diisi”
10.Klik Oke	11. Menampilkan form isian alasan ditolak yang berisi : • Alasan ditolak : text <bisa diedit>
OPTIONAL FLOW : BATAL MENYIMPAN DATA	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
7. Klik Batal	6.Menampilkan tabel pembayaran design

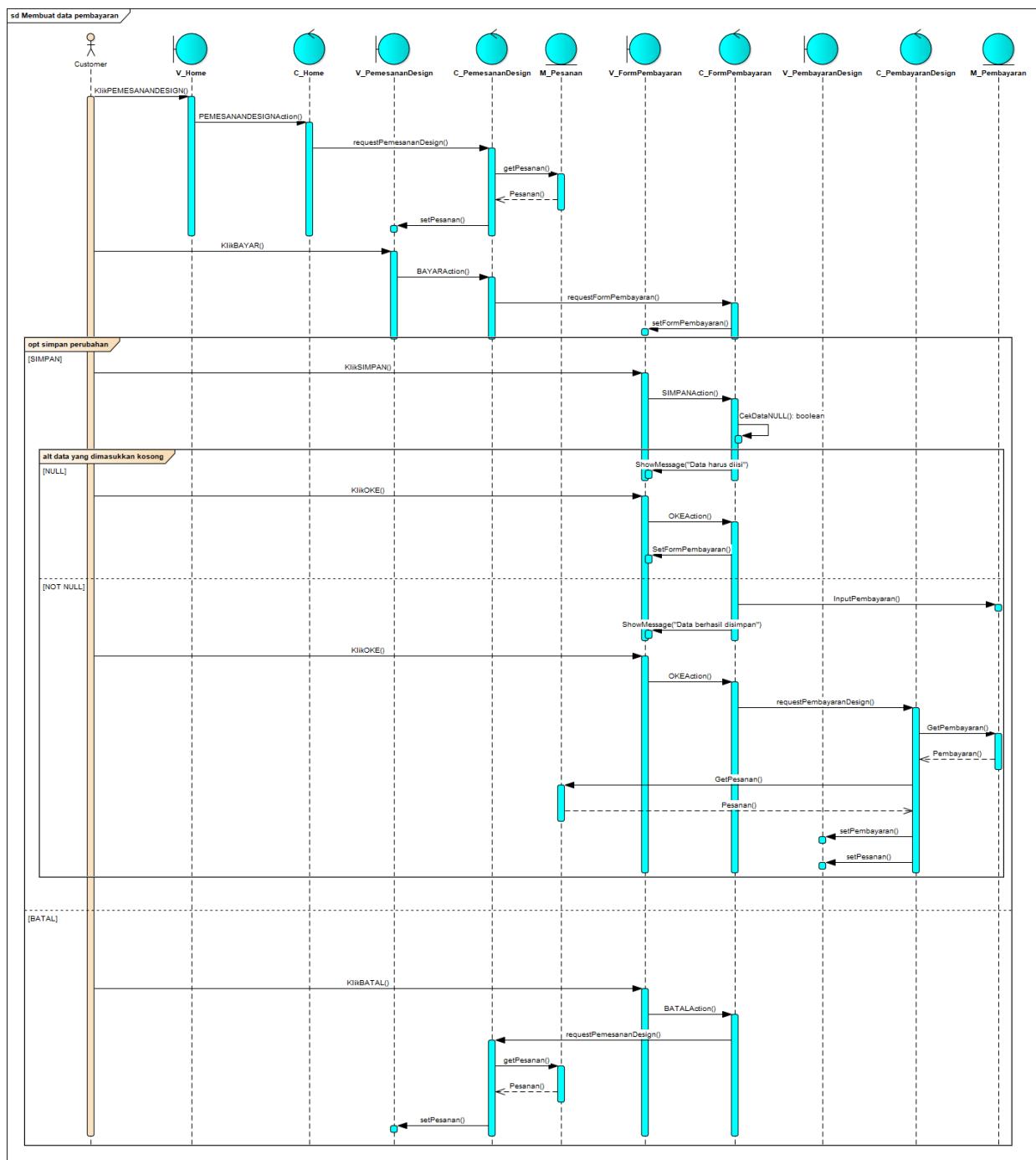
SEQUENCE

1. Melihat Hasil Design Custom

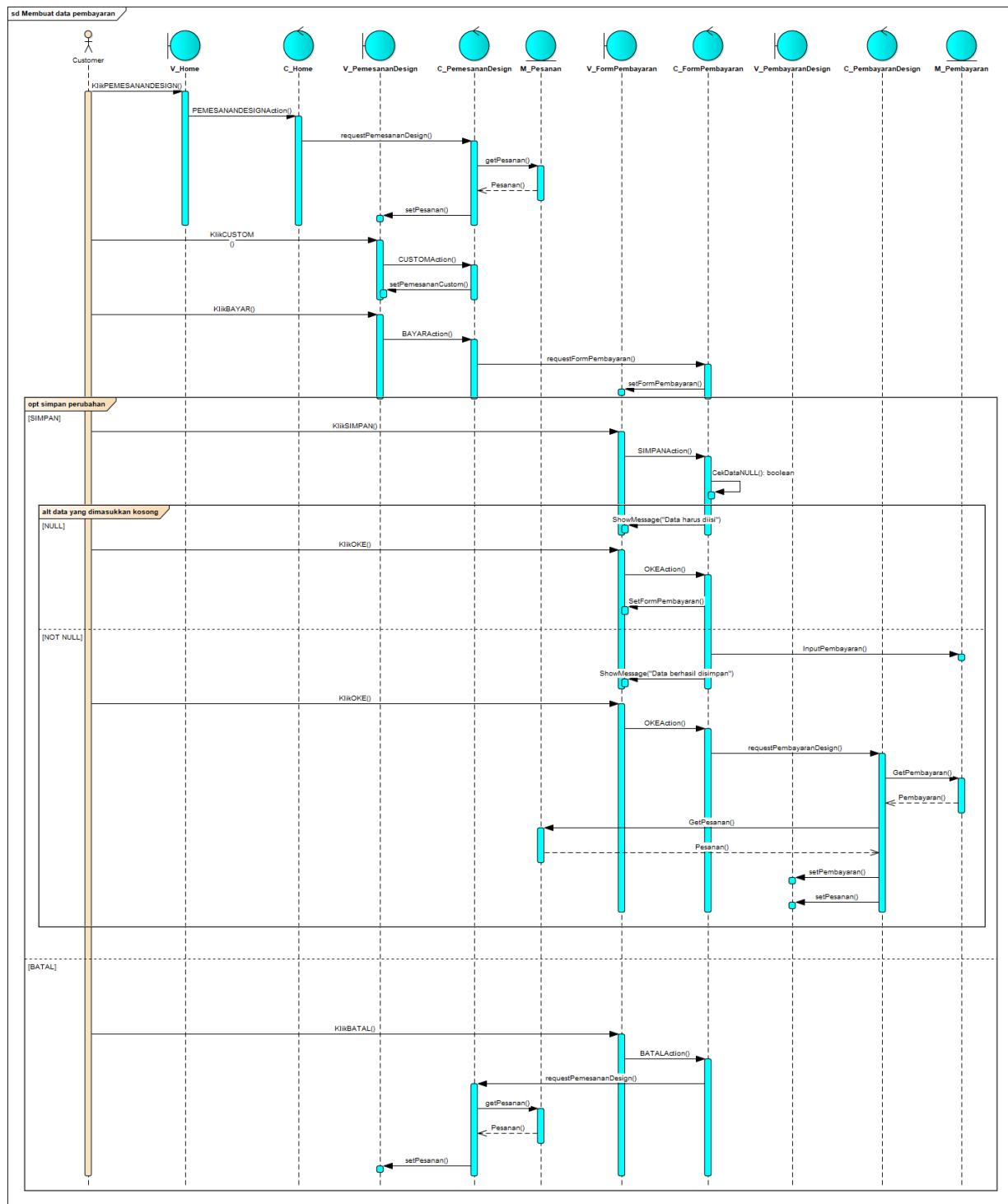




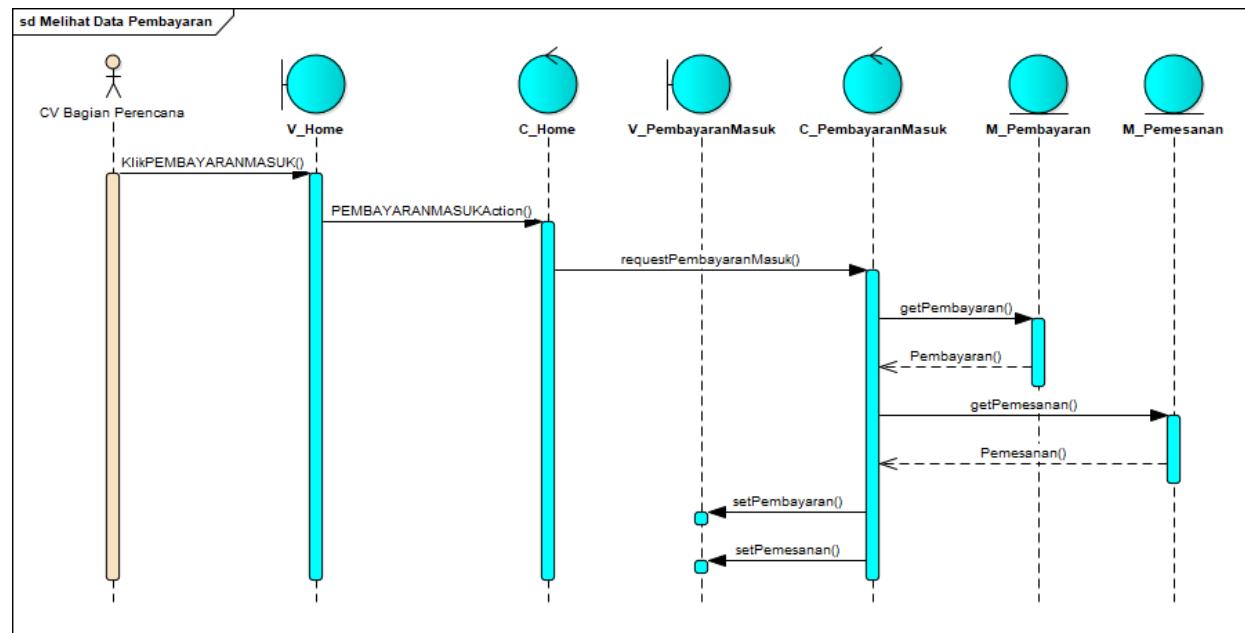
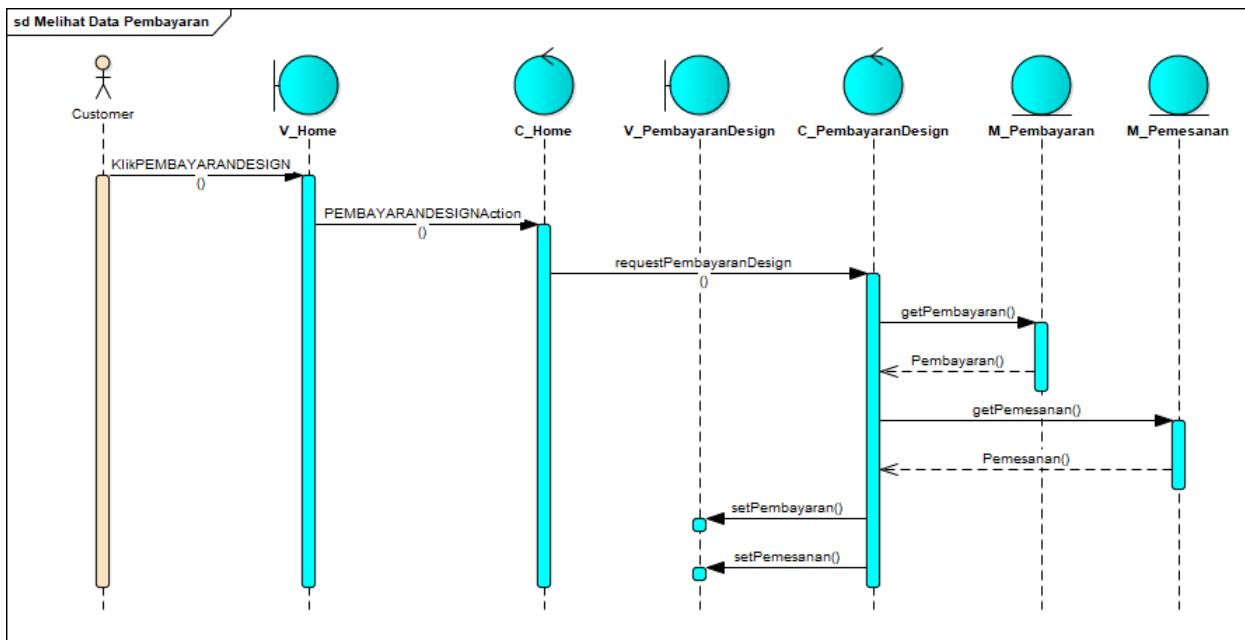
2. Membuat Data Pembayaran (Customer)

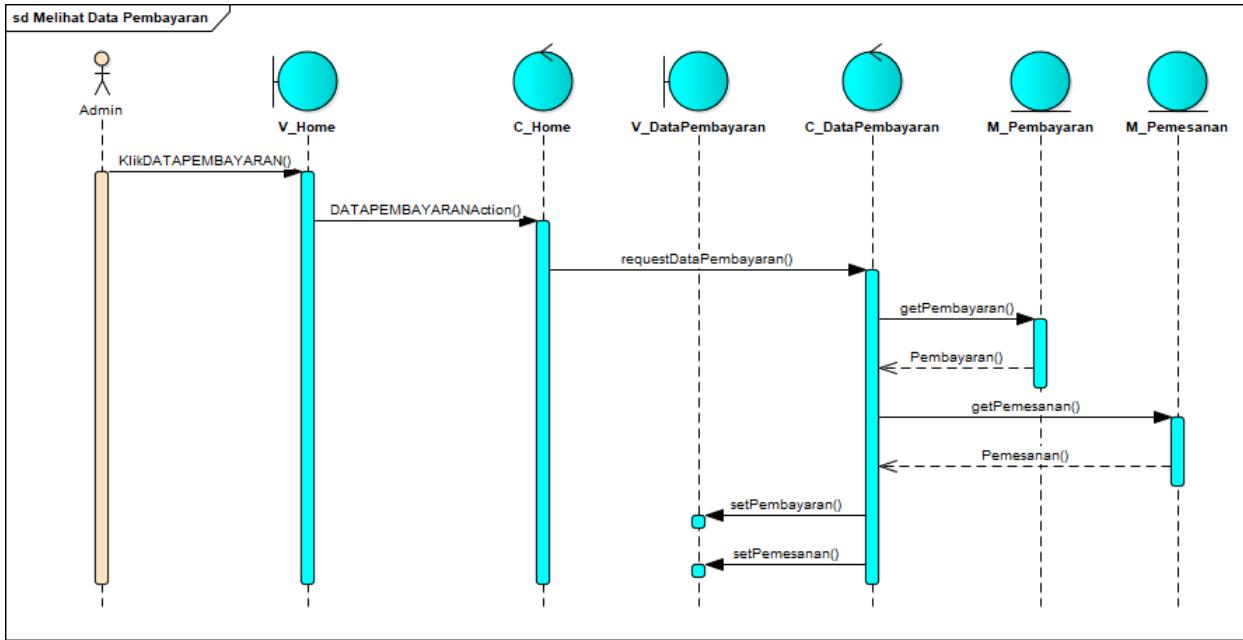


3. Membuat Data Pembayaran Custom (Customer)

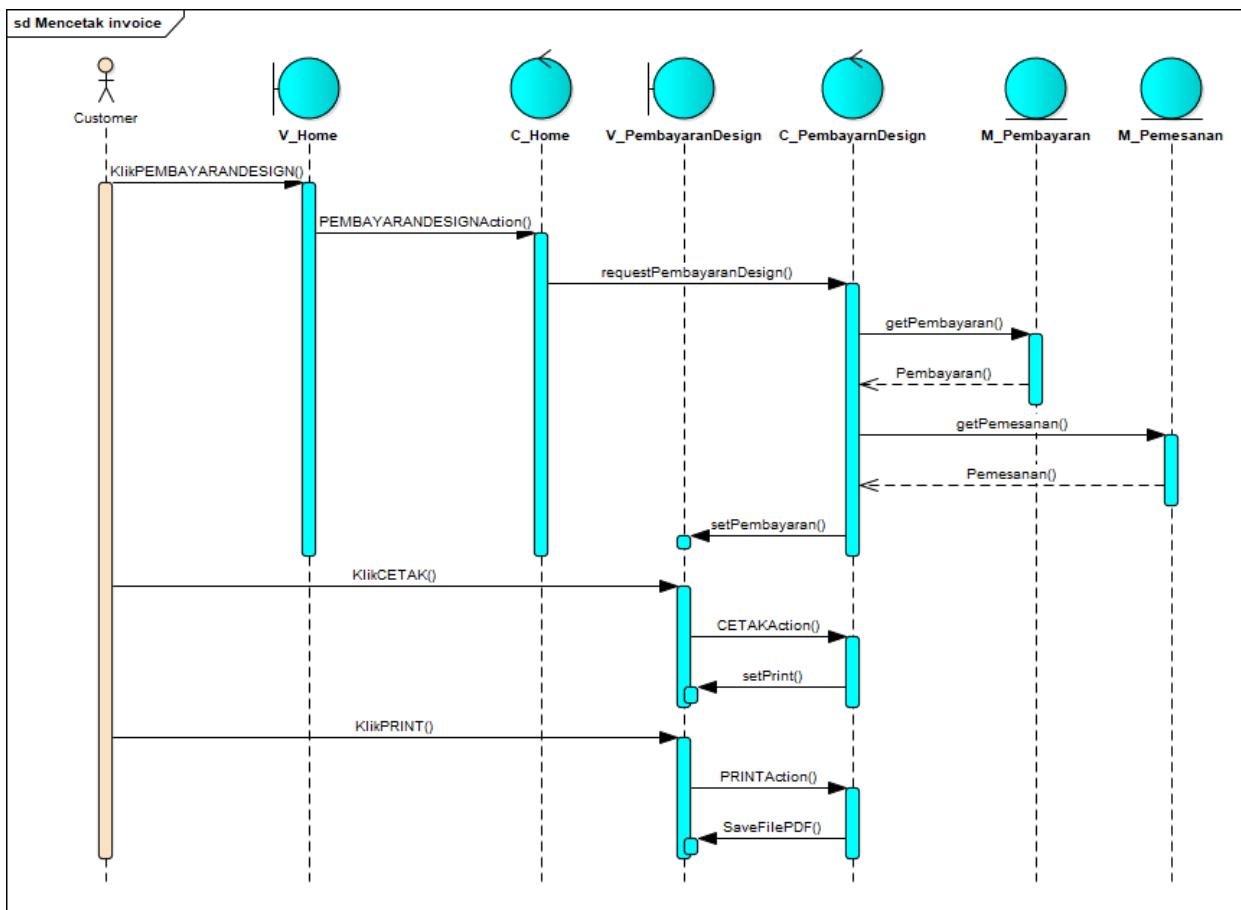


4. Melihat Data Pembayaran

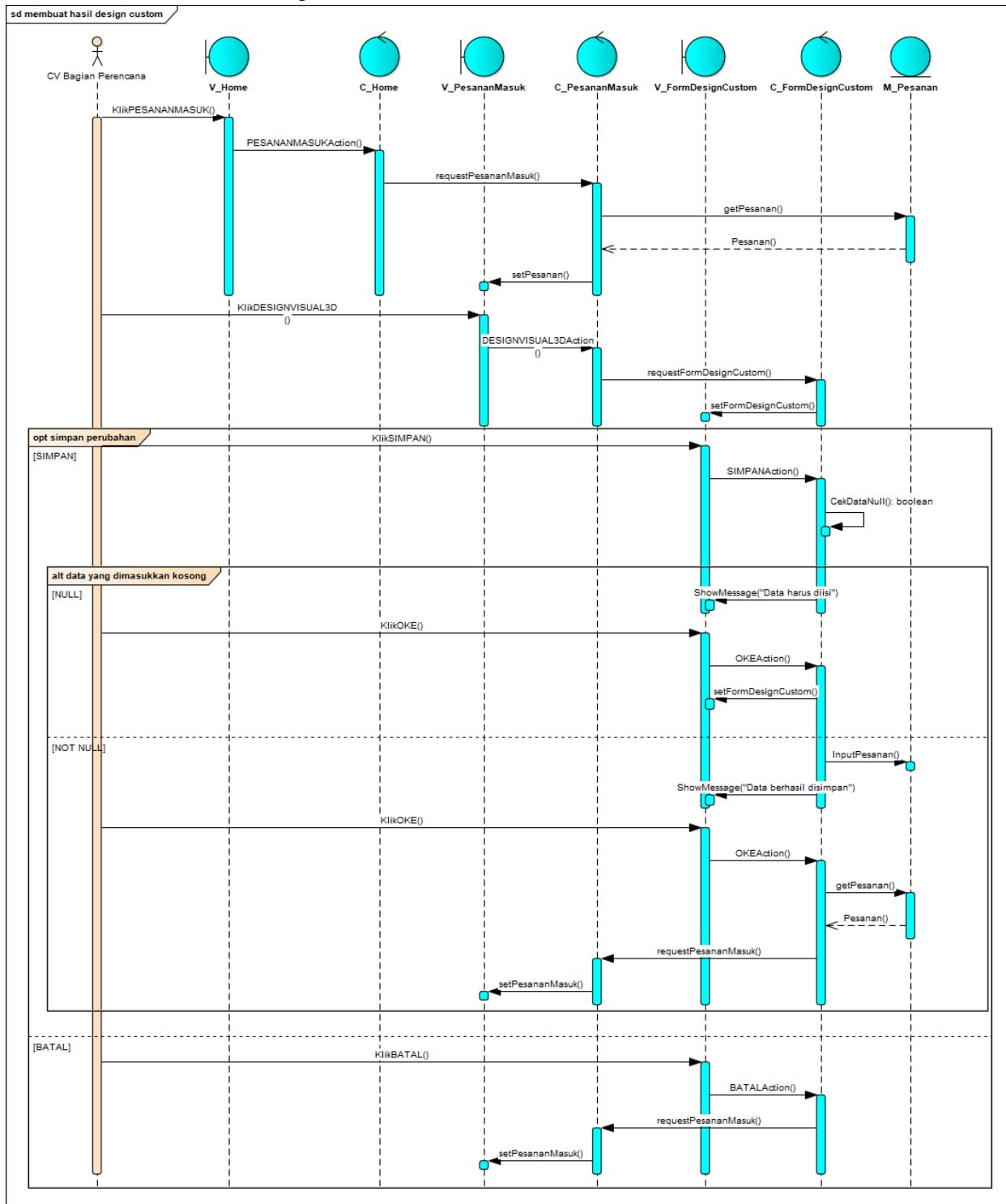




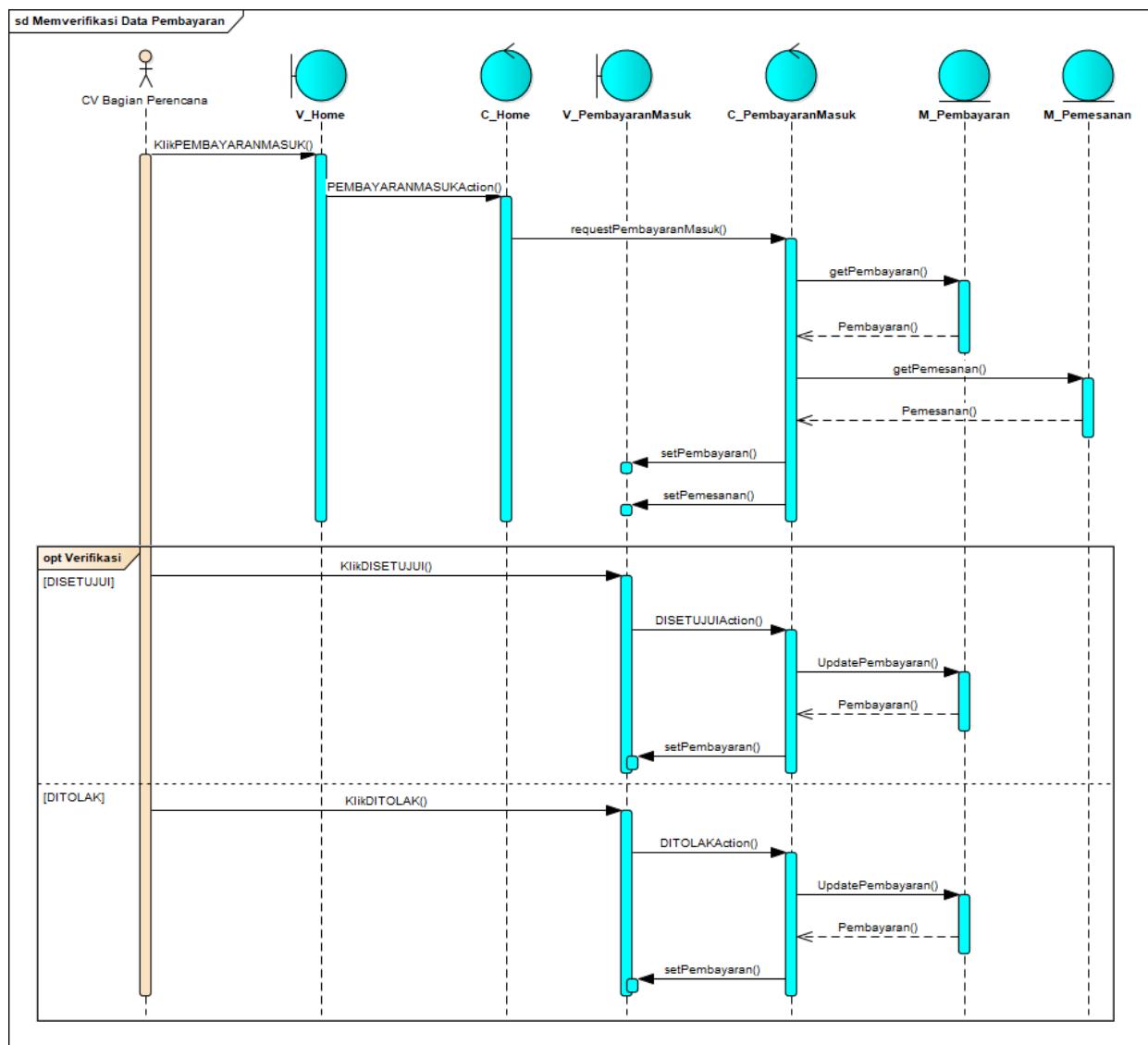
5. Mencetak Invoice (Customer)



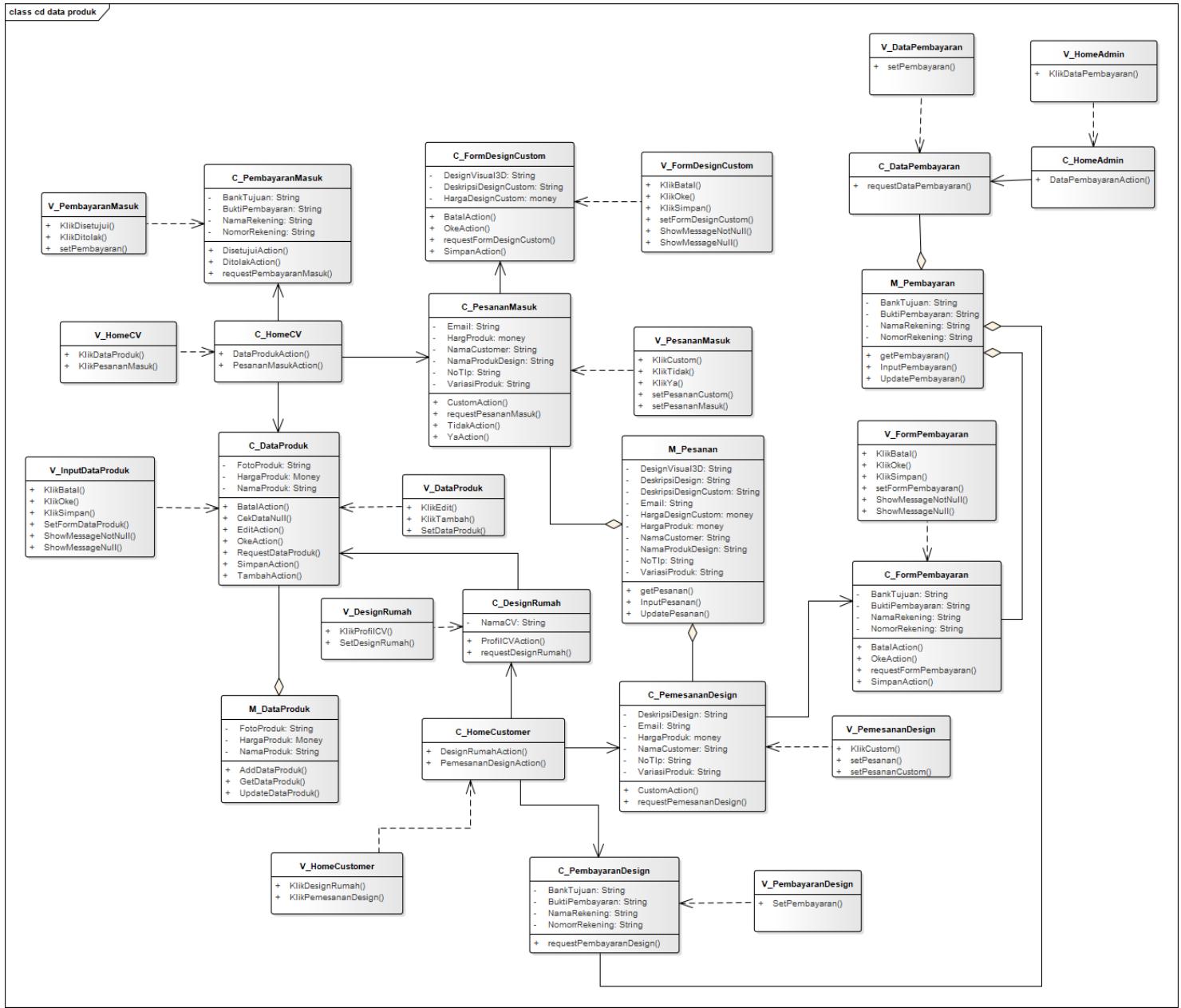
6. Membuat Hasil Design Custom



7. Memverifikasi Data Pembayaran (CV Bagian Perencana)



CLASS DIAGRAM



SOFTWARE TESTING PLAN

1. Test Plan Identifier

Objek yang akan diuji merupakan bagian dari sebuah sistem berbasis web yang bertujuan untuk memudahkan para customer untuk mencari design rumah yang diinginkan pada menu produk di website. Pada Sprint 3 ini terdapat beberapa bagian yang akan dilakukan pengujian yaitu fitur Pembayaran design, verifikasi pembayaran, mencetak invoice, dan pembuatan design custom oleh CV Bagian Perencana.

Terdapat beberapa hal yang berkaitan dengan proses pengujian, yaitu :

1.3.Tanggal pembuatan Software Testing Plan (STP) : 11 Desember 2020
1.4.Penanggung jawab pengujian : Mohammad Lutfi Giantoro

2. Introduction

Dokumen Test Plan ini menjelaskan tentang bagaimana halaman Menambah produk, melihat produk, dan mengubah produk. Pada pengujian ini dilakukan menggunakan Teknik Black Box, yaitu mencoba fitur fitur dari tampilan GUI apakah berfungsi dengan baik tanpa melihat source code atau codingan di dalam sistem dan memastikan apakah antara fitur dengan system sudah sesuai dengan bisnis proses pada sprint 1.

- Tujuan**

Dokumen Test Plan ini dibuat untuk mendukung proses :

- e) Mengidentifikasi komponen sistem yang harus diuji.
- f) Membuat rekomendasi kebutuhan untuk proses pengujian.
- g) Membuat rekomendasi dan mendeskripsikan tentang strategi yang akan dilakukan
- h) Mengidentifikasi kebutuhan sumber daya.

- Latar Belakang**

Proses pengujian dalam pembangunan sebuah software diperlukan agar software yang dibangun dapat berfungsi sesuai yang telah direncanakan dan terutama sesuai dengan keinginan user. Selain itu, proses pengujian diperlukan untuk menghilangkan bug dalam software tersebut sehingga tidak ada mengganggu performa sistem ketika dijalankan.

- Batasan

Dokumen ini hanya membahas tentang pengujian terhadap software yang dibangun, yaitu hanya sebatas yang tertera pada Sprint 1. Ruang lingkup yang akan diuji meliputi pengujian tombol, kejelasan fitur serta keakuratan software yang dibuat. Pengujian hanya dilakukan oleh tester.

3. Test Items

Dalam Sprint 1 ini, komponen yang akan dilakukan pengujian adalah sebagai berikut.

3.3.Tampilan Subsistem

- 3.1.1 Halaman Pemesanan Design
- 3.1.2 Halaman Pembayaran Design
- 3.1.3 Halaman Pesanan Masuk
- 3.1.4 Halaman Pembayaran masuk
- 3.1.5 Halaman data pembayaran admin

3.4.Performa Dasar

- 3.2.1. Menu Design Rumah
- 3.2.2. Tombol Beli Design pada halaman pemesanan design
- 3.2.3. Tombol Bayar pada halaman pemesanan design
- 3.2.4. Tombol dropdown pilih bank Pada Form pembayaran design
- 3.2.5. Kotak Input nama rekening pengirim Pada Form pembayaran design
- 3.2.6. Kotak Input nomor rekening pengirim Pada Form pembayaran design
- 3.2.7. Kotak Input upload bukti pembayaran Pada Form pembayaran design
- 3.2.8. Tombol simpan Pada Form pembayaran design
- 3.2.9. Tombol batal Pada Form pembayaran design
- 3.2.10. Tombol cetak pada halaman pembayaran design
- 3.2.11. Tombol print pada halaman pembayaran design
- 3.2.12. Tombol Tambah Harga pada halaman pesanan masuk
- 3.2.13. Kotak Input Harga Design Custom Pada Form Harga Design Custom
- 3.2.14. Klik Simpan pada form harga design custom
- 3.2.15. Klik Batal pada harga design custom
- 3.2.16. Klik Design Visual 3D
- 3.2.17. Kotak Input Design Visual 3D Pada Form Hasil Design Custom
- 3.2.18. Klik Simpan pada form Design Visual 3D
- 3.2.19. Klik Batal pada form Design Visual 3D

- 3.2.20. Klik disetujui pada halaman pembayaran masuk
- 3.2.21. Klik ditolak pada halaman pembayaran masuk
- 3.2.22. Menu data pembayaran (admin)

4. Features to be Tested

Daftar fitur yang akan diuji beserta dengan deskripsinya.dijelaskan sebagai berikut.

Fitur	Desripsi
Menu Design Rumah	Untuk menuju ke halaman List CV
Tombol Beli Design pada halaman pemesanan design	Untuk menuju ke form pemesanan design
Tombol Bayar pada halaman pemesanan design	Untuk menuju ke form pembayaran design
Tombol dropdown pilih bank Pada Form pembayaran design	Untuk memilih bank tujuan transfer
Kotak Input nama rekening pengirim Pada Form pembayaran design	Untuk menginputkan nama rekening pengirim Pada Form pembayaran design
Kotak Input nomor rekening pengirim Pada Form pembayaran design	Untuk menginputkan nomor rekening pengirim Pada Form pembayaran design
Kotak Input upload bukti pembayaran Pada Form pembayaran design	Untuk menginputkan upload bukti pembayaran Pada Form pembayaran design berupa gambar jpg, jpeg, dan png
Tombol simpan Pada Form pembayaran design	Untuk menyimpan data Form pembayaran design
Tombol batal Pada Form pembayaran design	Untuk membatalkan Form pembayaran design
Tombol cetak pada halaman pembayaran design	Untuk menampilkan informasi invoice
Tombol print pada halaman pembayaran design	Untuk mencetak invoice
Tombol Tambah Harga pada halaman pesanan masuk	Untuk menuju ke form harga desain custom
Kotak Input Harga Design Custom Pada Form Harga Design Custom	Untuk menginputkan Harga Design Custom Pada Form Harga Design Custom
Klik Simpan pada form harga design custom	Untuk menyimpan data Form harga design custom

Klik Batal pada harga design custom	Untuk membatalkan Form harga design custom
Klik Design Visual 3D	Untuk menuju form Design Visual 3D
Kotak Input Design Visual 3D Pada Form Hasil Design Custom	Untuk mengupload gambar Design Visual 3D Pada Form Hasil Design Custom
Klik Simpan pada form Design Visual 3D	Untuk menyimpan data Form Design Visual 3D
Klik Batal pada form Design Visual 3D	Untuk membatalkan Form Design Visual 3D
Klik disetujui pada halaman pembayaran masuk	Untuk menyetujui pembayaran masuk dari customer
Klik ditolak pada halaman pembayaran masuk	Untuk menolak pembayaran masuk dari customer
Menu data pembayaran (admin)	Untuk menampilkan list pembayaran customer

5. Test Strategy

Metode pengujian yang digunakan dalam melakukan uji coba setiap fitur dijelaskan sebagai berikut.

5.6. Function Testing

Test Objective:	<ul style="list-style-type: none"> • Semua form yang membutuhkan input data dapat melakukan input data untuk ke database dan diproses • Form dapat menghasilkan laporan yang sesuai dengan Inputan
Technique:	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengujian tombol pada setiap form • Mengelakukan pengujian apakah hasil laporan sesuai dengan inputan dan data yang telah tersimpan • Melakukan pengujian pada form inputan apakah dapat berjalan ketika menginputkan berbagai jenis inputan • Melakukan pengujian pada form inputan dengan data invalid dan pesan error/peringatan apa yang akan ditampilkan.

Completion Criteria:	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menghasilkan laporan yang sesuai • Output yang dihasilkan sesuai dengan inputan yang telah dibuat
Special Considerations:	-

5.7. Business Cycle Testing

Test Objective:	Memastikan apakah semua komponen pada setiap form dapat berjalan sesuai keinginan
Technique:	Melakukan pengujian dengan melihat pada dokumen bisnis proses
Completion Criteria:	Alur sistem dan fungsi fitur sesuai dengan bisnis proses yang telah dibuat
Special Considerations:	-

5.8. Performance Profiling

Test Objective:	proses penyimpanan dapat menghasilkan output dan dapat berjalan cepat
Technique:	Penyimpanan data dilakukan oleh beberapa user (computer) dalam waktu yang bersamaan
Completion Criteria:	Mempersingkat waktu penyimpanan
Special Considerations:	-

5.9. Load Testing

Test Objective:	Waktu akses database dan aplikasi dapat berjalan dengan baik
Technique:	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan query yang menghasilkan data dalam jumlah yang cukup besar • Mengukur load aplikasi dengan berbagai macam spesifikasi
Completion Criteria:	Software dan database dapat diakses dengan waktu yang cepat

Special Considerations:	-
-------------------------	---

5.10. Security and Access Control Testing

Test Objective:	Website hanya akan dapat digunakan jika user telah mendaftar dan terdaftar pada sistem
Technique:	<ul style="list-style-type: none"> • Mencoba mencari kesalahan dalam query dan code yang telah digunakan • Mencoba hak akses setiap user
Completion Criteria:	Software tidak dapat digunakan oleh user yang tidak memiliki hak akses
Special Considerations:	-

6. Item Pass

Kriteria - kriteria yang harus dipenuhi setiap fitur agar dinyatakan lulus uji atau berhasil adalah sebagai berikut.

- Jika suatu fitur diuji sebanyak 10 kali dan 9 kali diantaranya berhasil namun ada sekali gagal, maka fitur tersebut dinyatakan gagal.
- Jika hasil dari suatu fitur sesuai dengan yang telah direncanakan, maka fitur tersebut dinyatakan berhasil.
- Jika form inputan di isi dengan data invalid/null dan muncul pesan kesalahan/peringatan sesuai dengan yang telah direncanakan, maka form inputan tersebut dinyatakan berhasil.
- Error akan dinyatakan sebagai gagal.

7. Test Deliverables

Dokumen – dokumen yang akan dihasilkan setelah proses pengujian adalah sebagai berikut.

- Sofware Testing Plan.
- Software Testing Report.

8. Testing Task

Pihak yang terlibat dalam proses pengujian dijelaskan sebagai berikut.

Tahap	Pihak Terlibat
Pembuatan STP	Project Manager, System Analist
Pemilihan objek pengujian	Project Manager, System Analist
Pengujian fitur pada Halaman Pemesanan design adan pesanan masuk	Project Manager, System Analist, Designer
Pengujian fitur pada Halaman pembayaran design dan pembayaran masuk	Project Manager, System Analist, Designer
Pengujian fitur pada Halaman data pembayaran (Admin)	Project Manager, System Analist, Designer
Pengujian relasi code, fitur, dan tampilan	Project Manager, Designer, Programmer
Pengujian performa sistem	Project Manager

9. Schedule

Tahap	Waktu
Pembuatan STP	1 hari
Menu Design Rumah	30 menit
Tombol Beli Design pada halaman pemesanan design	30 menit
Tombol Bayar pada halaman pemesanan design	30 menit
Tombol dropdown pilih bank Pada Form pembayaran design	30 menit
Kotak Input nama rekening pengirim Pada Form pembayaran design	30 menit
Kotak Input nomor rekening pengirim Pada Form pembayaran design	30 menit
Kotak Input upload bukti pembayaran Pada Form pembayaran design	30 menit

Tombol simpan Pada Form pembayaran design	30 menit
Tombol batal Pada Form pembayaran design	30 menit
Tombol cetak pada halaman pembayaran design	30 menit
Tombol print pada halaman pembayaran design	30 menit
Tombol Tambah Harga pada halaman pesanan masuk	30 menit
Kotak Input Harga Design Custom Pada Form Harga Design Custom	30 menit
Klik Simpan pada form harga design custom	30 menit
Klik Batal pada harga design custom	30 menit
Klik Design Visual 3D	30 menit
Kotak Input Design Visual 3D Pada Form Hasil Design Custom	30 menit
Klik Simpan pada form Design Visual 3D	30 menit
Klik Batal pada form Design Visual 3D	30 menit
Klik disetujui pada halaman pembayaran masuk	30 menit
Klik ditolak pada halaman pembayaran masuk	30 menit
Menu data pembayaran (admin)	30 menit

SOFTWARE TESTING REPORT

1.1. Pengujian Black Box

1.1.1. Fitur Pemesanan Design (Customer)

A. Button di Fitur Pemesanan Design

No	Fitur	Aksi	Hasil	Kesimpulan		Keterangan
				Berhasil	Tidak	
1	Pemesanan Design	Mengarahkan kurSOR pada menu Pemesanan Design	Tulisan Design Rumah berubah warna Orange	V		-
		Klik Menu Pemesanan Design	Menampilkan halaman List pesanan design dari customer	V		-
		Klik Bayar	Menampilkan form Pembayaran Design	V		-
		Klik Simpan	Menampilkan pop-up “data berhasil disimpan”	V		-
			Menampilkan halaman pesanan masuk	V		-
		Klik Batal	Menutup form pesanan masuk	V		-
			Menampilkan halaman pesanan masuk	V		-
		Klik Design Visual 3D	Menampilkan form Harga Design Custom	V		-
		Klik Simpan	Menampilkan pop-up “data berhasil disimpan”	V		-

			Menampilkan halaman pesanan masuk	V		-
		Klik Batal	Menutup form pesanan masuk	V		-
			Menampilkan halaman pesanan masuk	V		-

B. Variable di Fitur Pemesanan Design (Customer)

No	Fitur	Variable	Aksi	Hasil Jika Tidak Sesuai	Kesimpulan		Keterangan
					Berhasil	Tidak	
1	Pemesanan Design	Pilih bank (optional dropdown)	Memilih salah satu bank	-	V		-
		Nama rekening pengirim	Diberi inputan huruf dan simbol	-	V		-
		Nomor rekening pengirim	Diberi inputan angka 1 - 0	-	V		-
		Upload bukti pembayaran	Diberi inputan jpg, jpeg, dan png	Data harus diisi	V		Jika tidak sesuai maka data tidak akan bisa disimpan dan muncul popup "data harus diisi"

1.1.2. Fitur Pembayaran Design (Customer)

A. Button di Fitur Pembayaran Design (Customer)

No	Fitur	Aksi	Hasil	Kesimpulan		Keterangan
				Berhasil	Tidak	
1	Pembayaran Design	Mengarahkan kursor pada menu Pembayaran Design	Tulisan Design Rumah berubah warna Orange	V	-	-
		Klik Menu Pembayaran Design	Menampilkan halaman List pembayaran design	V	-	-
		Klik cetak	Menampilkan halaman invoice	V	-	-
		Klik print	Mencetak dokumen invoice	V	-	-

B. Variable di Fitur Pembayaran Design (Customer)

No	Fitur	Variable	Aksi	Hasil Jika Tidak Sesuai	Kesimpulan		Keterangan
					Berhasil	Tidak	
1	Pembayaran Design	-	-	-	-	-	-

1.1.3. Fitur Pesanan Masuk (CV Bagian Perencana)

1.1.3.1. Button di Fitur Pesanan Masuk

No	Fitur	Aksi	Hasil	Kesimpulan		Keterangan
				Berhasil	Tidak	
		Mengarahkan kursor pada menu Pesanan Masuk	Tulisan Design Rumah berubah warna Orange	V	-	-

		Klik Menu Pesana n Masuk	Menampilkan halaman List pesan dari customer	V		-
1	Pesanan Masuk	Klik Tamb ah Harga	Menampilkan form Harga Design Custom	V		-
		Klik Simpan	Menampilkan pop-up “data berhasil disimpan”	V		-
			Menampilkan halaman pesan masuk	V		-
		Klik Batal	Menutup form pesan masuk	V		-
			Menampilkan halaman pesan masuk	V		-
		Klik Design Visual 3D	Menampilkan form Harga Design Custom	V		-
		Klik Simpan	Menampilkan pop-up “data berhasil disimpan”	V		-
			Menampilkan halaman pesan masuk	V		-
		Klik Batal	Menutup form pesan masuk	V		-
			Menampilkan halaman pesan masuk	V		-

1.1.3.2. Variable di Fitur Pesanan Masuk (CV Bagian Perencana)

No	Fitur	Variable	Aksi	Hasil Jika Tidak Sesuai	Kesimpulan		Keterangan
					Berhasil	Tidak	
1	Pesanan Masuk	Harga Design Custom	Diberi inputan angka 0-9	-	V		-
		Design Visual 3D	Diberi inputan gambar (JPG, PNG, Gif)	-	V		-

1.1.4. Fitur di Pembayaran Masuk (CV Bagian Perencana)

A. Button di Fitur Pembayaran Masuk

No	Fitur	Aksi	Hasil	Kesimpulan		Keterangan
				Berhasil	Tidak	
1	Pembayaran Masuk	Mengarahkan kursor pada menu Pembayaran Masuk	Tulisan Pembayaran Masuk berubah warna Orange	V		-
		Klik Menu Pembayaran Masuk	Menampilkan halaman List Pembayaran Masuk	V		-
		Klik Disetujui	Mengubah status disetujui	V		-
		Klik Ditolak	Mengubah status ditolak	V		-

B. Variable di Fitur Pembayaran Masuk

No	Fitur	Variable	Aksi	Hasil Jika Tidak Sesuai	Kesimpulan		Keterangan
					Berhasil	Tidak	
1	Pesanan Masuk	Harga Design Custom	Diberi inputan angka 0-9	-	V		-
		Design Visual 3D	Diberi inputan gambar (JPG, PNG, Gif)	-	V		-

1.1.5. Fitur di Data Pembayaran (Admin)

A. Button di Fitur Data Pembayaran

No	Fitur	Aksi	Hasil	Kesimpulan		Keterangan
				Berhasil	Tidak	
1	Data Pembayaran	Mengarahkan kursor pada menu Data Pembayaran	Tulisan Data Pembayaran berhighlight putih	V		-
		Klik Menu Data Pembayaran	Menampilkan halaman List Data Pembayaran	V		-

B. Variable di Fitur Data Pembayaran

No	Fitur	Variable	Aksi	Hasil Jika Tidak Sesuai	Kesimpulan		Keterangan
					Berhasil	Tidak	
1	Data Pembayaran	-	-	-	-	-	-

2	Pesanan Masuk	Design Visual 3D	Diberi inputan gambar (JPG, PNG, Gif)	-	V		-
---	---------------	---------------------	--	---	---	--	---

SPRINT 4 : Rencana Pembangunan

USER STORY

1. Login (Admin, CV Bagian Perencana dan Customer)

User Story	Story Point
<p>Sebagai : Admin, CV Bagian Perencana dan Customer</p> <p>Saya Ingin : Login</p> <p>Sehingga : Mengisi form login</p>	<p>Title : Login</p> <p>Actor : Customer</p> <p>Scenario :</p> <ul style="list-style-type: none">• Masuk ke tampilan awal, lalu pilih login• Masuk halaman login• Mengisi form login (memasukkan email dan password yang sudah terdaftar di sistem)• Setelah selesai klik login• Masuk ke halaman home

2. Membuat Data Akun Customer (Customer)

User Story	Story Point
<p>Sebagai : Customer</p> <p>Saya Ingin : Membuat Data Akun Customer</p> <p>Sehingga : Membuka menu Daftar</p>	<p>Title : Membuat Data Akun Customer</p> <p>Actor : Customer</p> <p>Scenario :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masuk ke tampilan awal • Memilih menu daftar • Masuk halaman register • Pilih Customer • Lalu mengisi form daftar berupa Nama Lengkap, Email, Password, Alamat, dan No. Telpon • Setelah selesai klik daftar

3. Mengubah Data Akun Customer (Customer)

User Story	Story Point
<p>Sebagai : Customer</p> <p>Saya Ingin : Mengubah Data Akun Customer</p> <p>Sehingga : Masuk ke menu Home</p>	<p>Title : Mengubah Data Akun Customer</p> <p>Actor : Customer</p> <p>Scenario :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Customer masuk ke tampilan awal, lalu pilih login • Customer login • Customer masuk halaman home • Customer pilih lengkapi biodata • Customer mengubah data akun yang ingin diubah pada form isian data akun yang berisi: Nama Lengkap, Email, Alamat, dan No.

	<p>Telpon</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lalu pilih simpan
--	---

4. Melihat Data Akun Customer (Customer)

User Story	Story Point
<p>Sebagai : Customer Saya Ingin : Melihat Data Akun Customer Sehingga : Masuk ke menu Home</p>	<p>Title : Melihat Data Akun Customer Actor : Customer Scenario :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Customer masuk ke tampilan awal, lalu pilih login • Customer login • Customer masuk halaman home • Customer dapat melihat data akun

5. Membuat Data Akun CV Bagian Perencana (CV Bagian Perencana)

User Story	Story Point
<p>Sebagai : CV Bagian Perencana</p> <p>Saya Ingin : Membuat Data Akun CV</p> <p style="padding-left: 40px;">Bagian Perencana</p> <p>Sehingga : Membuka menu Daftar</p>	<p>Title : Membuat Data Akun Customer</p> <p>Actor : Customer</p> <p>Scenario :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masuk ke tampilan awal • Memilih menu daftar • Masuk halaman register • Pilih CV Bagian Perencana • Mengisi form daftar berupa Nama CV Bagian Perencana, Email, Password, Alamat, No. Telpon dan Upload Bukti Lisensi (berupa gambar lisensi) • Setelah selesai klik daftar

6. Mengubah Data Akun CV Bagian Perencana (CV Bagian Perencana)

User Story	Story Point
<p>Sebagai : CV Bagian Perencana</p> <p>Saya Ingin : Mengubah Data Akun CV Bagian Perencana</p> <p>Sehingga : Masuk ke menu Home</p>	<p>Title : Mengubah Data Akun CV Bagian Perencana</p> <p>Actor : CV Bagian Perencana</p> <p>Scenario :</p> <ul style="list-style-type: none"> • CV Bagian Perencana masuk ke tampilan awal, lalu pilih login • CV Bagian Perencana login • CV Bagian Perencana masuk halaman home • CV Bagian Perencana pilih lengkap Biodata • CV Bagian Perencana mengubah data akun yang ingin diubah pada form isian data akun yang berisi : E-mail, Nama CV Bagian Perencana, Alamat, No. Telpon, Logo CV, Deskripsi, Bank 1, Nomor rekening 1, Bank 2, Nomor rekening 2, Bank 3, Nomor rekening 3 • Lalu pilih simpan

7. Melihat Data Akun CV Bagian Perencana (CV Bagian Perencana)

User Story	Story Point
<p>Sebagai : CV Bagian Perencana</p> <p>Saya Ingin : Melihat Data Akun CV Bagian Perencana</p> <p>Sehingga : Masuk ke menu home</p>	<p>Title : Melihat Data Akun CV Bagian Perencana</p> <p>Actor : CV Bagian Perencana</p> <p>Scenario :</p> <ul style="list-style-type: none"> • CV Bagian Perencana masuk ke tampilan awal, lalu pilih login • CV Bagian Perencana login • CV Bagian Perencana masuk halaman home • CV Bagian Perencana dapat melihat data akun

8. Melihat Data Akun Customer (Admin)

User Story	Story Point
<p>Sebagai : Admin</p> <p>Saya Ingin : Melihat Data Akun Customer</p> <p>Sehingga : Masuk ke menu Data Akun Customer</p>	<p>Title : Melihat Data Akun Customer</p> <p>Actor : Admin</p> <p>Scenario :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Admin masuk ke tampilan awal, lalu pilih login • Admin login • Admin masuk halaman home • Admin pilih menu data akun

	<p>customer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Admin dapat melihat data akun customer
--	--

9. Melihat Data Akun CV Bagian Perencana (Admin)

User Story	Story Point
<p>Sebagai : Admin</p> <p>Saya Ingin : Melihat Data Akun CV Bagian Perencana</p> <p>Sehingga : Masuk ke menu Data Akun CV Bagian Perencana</p>	<p>Title : Melihat Data Akun CV Bagian Perencana</p> <p>Actor : Admin</p> <p>Scenario :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Admin masuk ke tampilan awal, lalu pilih login • Admin login • Admin masuk halaman home • Admin pilih menu data akun CV Bagian Perencana • Admin dapat melihat data akun CV Bagian Perencana

10. Verifikasi Lisensi CV Bagian Perencana (Admin)

User Story	Story Point
<p>Sebagai : Admin</p> <p>Saya Ingin : Memverifikasi data akun CV Bagian Perencana</p> <p>Sehingga : Masuk ke menu Data Akun CV Bagian Perencana</p>	<p>Title : Memverifikasi data akun CV Bagian Perencana</p> <p>Actor : Admin</p> <p>Scenario :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Admin masuk ke menu Data Akun CV Bagian Perencana untuk verifikasi lisensi CV Bagian Perencana • Jika iya, data tersebut disetujui

	<ul style="list-style-type: none"> • Jika tidak, data tersebut tidak disetujui
--	---

11. Membuat Rencana Pembangunan (Customer)

User Story	Story Point
<p>Sebagai : Customer Saya Ingin : Membuat rencana pembangunan Sehingga : Mengisi form rencana pembangunan</p>	<p>Title : Membuat rencana pembangunan Actor : Customer Scenario :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Customer masuk ke menu Pembayaran Design • Pilih button Lanjutkan Pembangunan, pada pembayaran yang telah disetujui • Jika iya, maka mengisi form rencana pembangunan yg berupa tanggal survey dan alamat COD • Pilih simpan • Jika tidak, maka tetap di menu Pembayaran

12. Melihat Rencana Pembangunan (Customer)

User Story	Story Point
<p>Sebagai : Customer Saya Ingin : Melihat rencana pembangunan Sehingga : Masuk ke menu Rencana Pembangunan</p>	<p>Title : Melihat rencana pembangunan Actor : Customer Scenario :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Customer masuk ke menu Rencana Pembangunan • Melihat rencana pembangunan

13. Membatalkan Rencana Pembangunan (Customer)

User Story	Story Point
<p>Sebagai : Customer Saya Ingin : Membatalkan rencana pembangunan</p>	<p>Title : Membatalkan rencana pembangunan Actor : Customer</p>

<p>Sehingga : Masuk ke menu Rencana Pembangunan</p>	<p>Scenario :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Customer masuk ke menu Rencana Pembangunan • Pilih button batal, pada rencana pembangunan yang belum di verifikasi dan data yang ditolak
--	--

14. Mengubah Rencana Pembangunan (Customer)

User Story	Story Point
<p>Sebagai : Customer</p> <p>Saya Ingin : Mengubah rencana pembangunan</p> <p>Sehingga : Masuk ke menu Rencana Pembangunan</p>	<p>Title : Mengubah rencana pembangunan</p> <p>Actor : Customer</p> <p>Scenario :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Customer masuk ke menu Rencana Pembangunan • Pilih button ubah, pada rencana pembangunan yg ditolak • Customer mengubah data yang ingin di rubah • Pilih simpan

15. Melihat Rencana Pembangunan (CV Bagian Perencana)

User Story	Story Point
<p>Sebagai : CV Bagian Perencana</p> <p>Saya Ingin : Melihat rencana pembangunan</p> <p>Sehingga : Masuk ke menu Rencana Pembangunan Masuk</p>	<p>Title : Melihat rencana pembangunan</p> <p>Actor : CV Bagian Perencana</p> <p>Scenario :</p> <ul style="list-style-type: none"> • CV Bagian Perencana masuk ke menu Rencana Pembangunan Masuk • Melihat rencana pembangunan

16. Memverifikasi Rencana Pembangunan (CV Bagian Perencana)

User Story	Story Point
<p>Sebagai : CV Bagian Perencana</p> <p>Saya Ingin : Memverifikasi rencana pembangunan</p> <p>Sehingga : Masuk ke menu Rencana Pembangunan Masuk</p>	<p>Title : Memverifikasi rencana pembangunan</p> <p>Actor : CV Bagian Perencana</p> <p>Scenario :</p> <ul style="list-style-type: none"> • CV Bagian Perencana masuk ke menu Rencana Pembangunan Masuk • Masuk ke menu Rencana Pembangunan Masuk • Jika iya, data tersebut disetujui • Jika tidak, mengisi form penolakan yang berupa alasan ditolak • Lalu pilih simpan

17. Logout (Admin, CV Bagian Perencana dan Customer)

User Story	Story Point
<p>Sebagai : Admin, Customer dan CV Bagian Perencana</p> <p>Saya Ingin : Logout</p> <p>Sehingga : Admin, Customer dan CV Bagian Perencana keluar dari sistem</p>	<p>Title : Logout</p> <p>Actor : Admin, Customer dan CV Bagian Perencana</p> <p>Scenario :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Admin, Customer dan CV Bagian Perencana masuk sistem • Admin, Customer dan CV Bagian Perencana klik tombol logout • Admin, Customer dan CV Bagian Perencana keluar dari sistem

Analisa Kebutuhan Sistem

1. Analisis Kebutuhan Fungsional

1.1 Analisis Memulai Sistem

Prosedur memulai sistem :

- 1) Untuk membuat rencana pembangunan Customer masuk ke menu Pembayaran Design.
- 2) Pada pembayaran yang telah disetujui, pilih button Lanjutkan Pembangunan.
- 3) Jika iya, maka mengisi form rencana pembangunan yang berupa tanggal survey dan alamat COD dan pilih simpan.
- 4) Jika tidak, maka tetap di menu Pembayaran.
- 5) Customer dapat melihat rencana pembangunan dengan masuk ke menu Rencana Pembangunan.
- 6) Untuk mengubah rencana pembangunan Customer masuk ke menu Rencana Pembangunan.
- 7) Pada rencana pembangunan yang ditolak, pilih button ubah tanggal.
- 8) Mengisi form rencana pembangunan dan pilih simpan.
- 9) CV Bagian Perencana dapat melihat rencana pembangunan dengan masuk ke menu Rencana Pembangunan Masuk.

1.2 Analisis Business Rule

Aturan memulai sistem :

- 1) Bisa melanjutkan ke tahap Rencana Pembangunan apabila pembayaran yang telah disetujui.

2. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

- 1) Sistem yang dibuat berbasis website.
- 2) Penggunaan database.
- 3) Implementasi coding menggunakan tool Text Editor Visual Studio Code, Mozilla Firefox, Xampp, dengan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan framework Laravel.

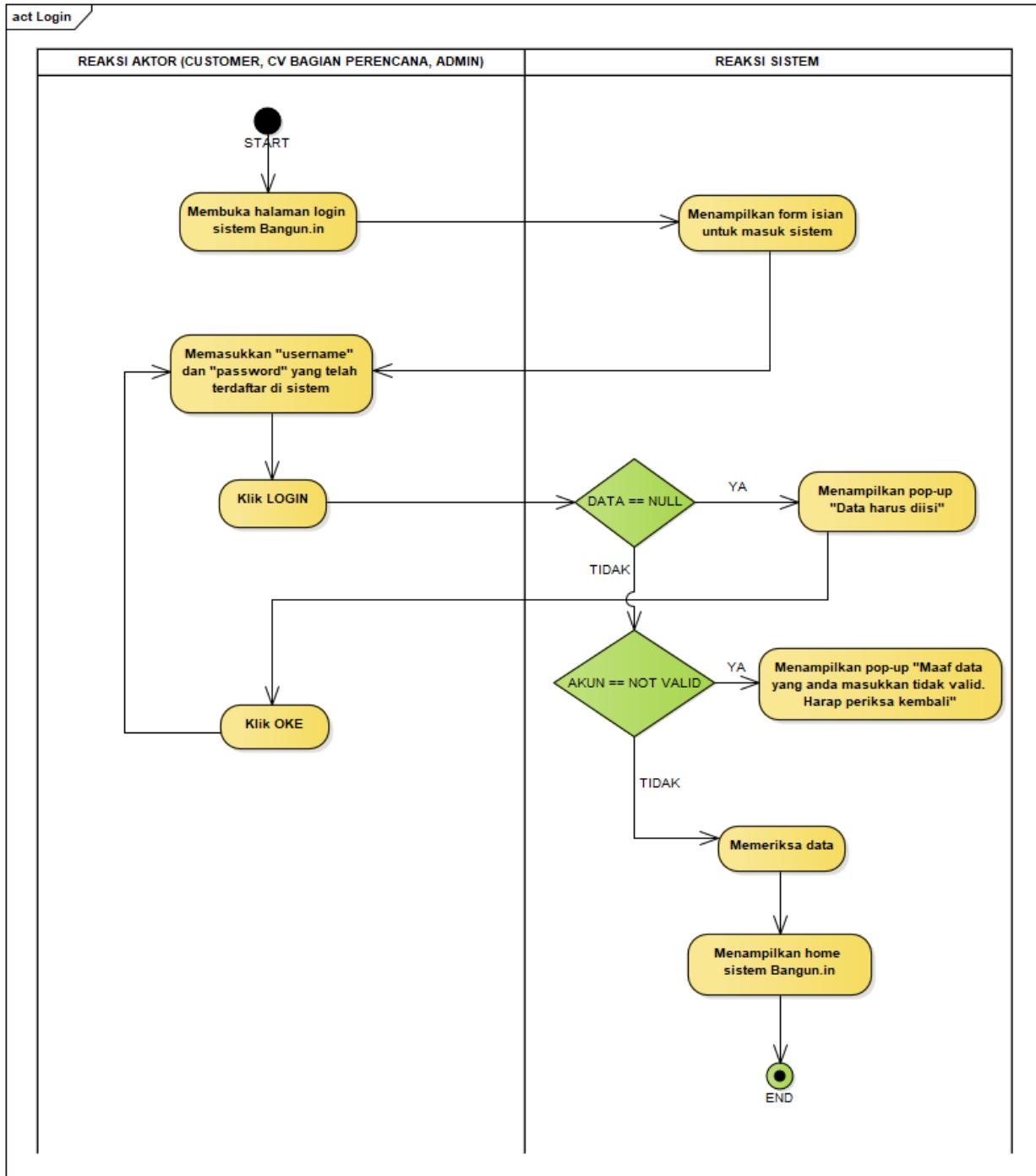
- 4) Pembuatan WBS dan Gant chart menggunakan tool Project Libre.
- 5) Pembuatan desain UML menggunakan Enterprise Architect.

2.2 Analisa Kebutuhan Perangkat Keras

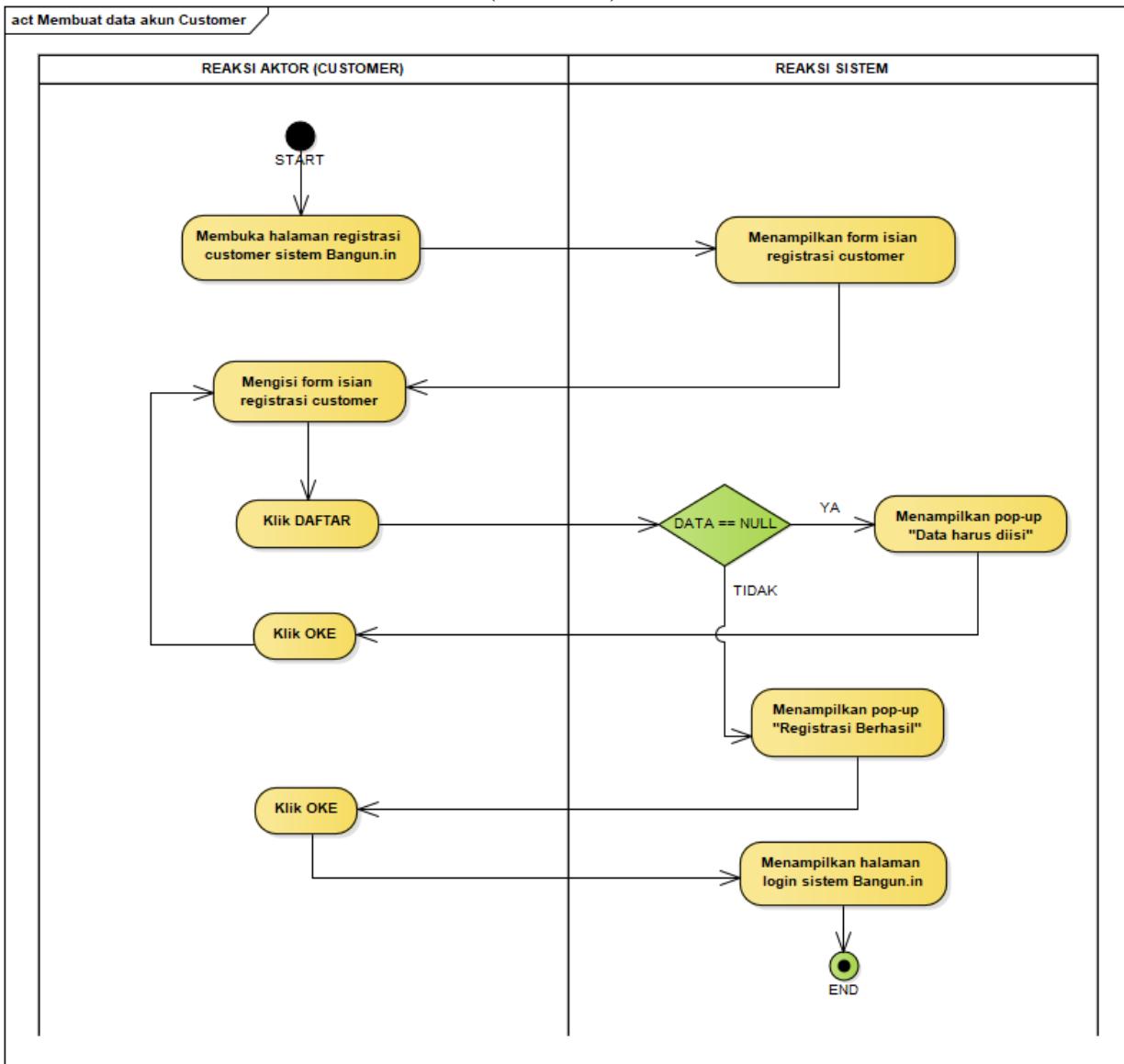
- 1) Menggunakan laptop yang tersambung dengan koneksi internet.
- 2) Menggunakan laptop dengan spesifikasi : i3 6006u, Mx110, 8gb ram ddr4, Hdd 1tb.

ACTIVITY DIAGRAM

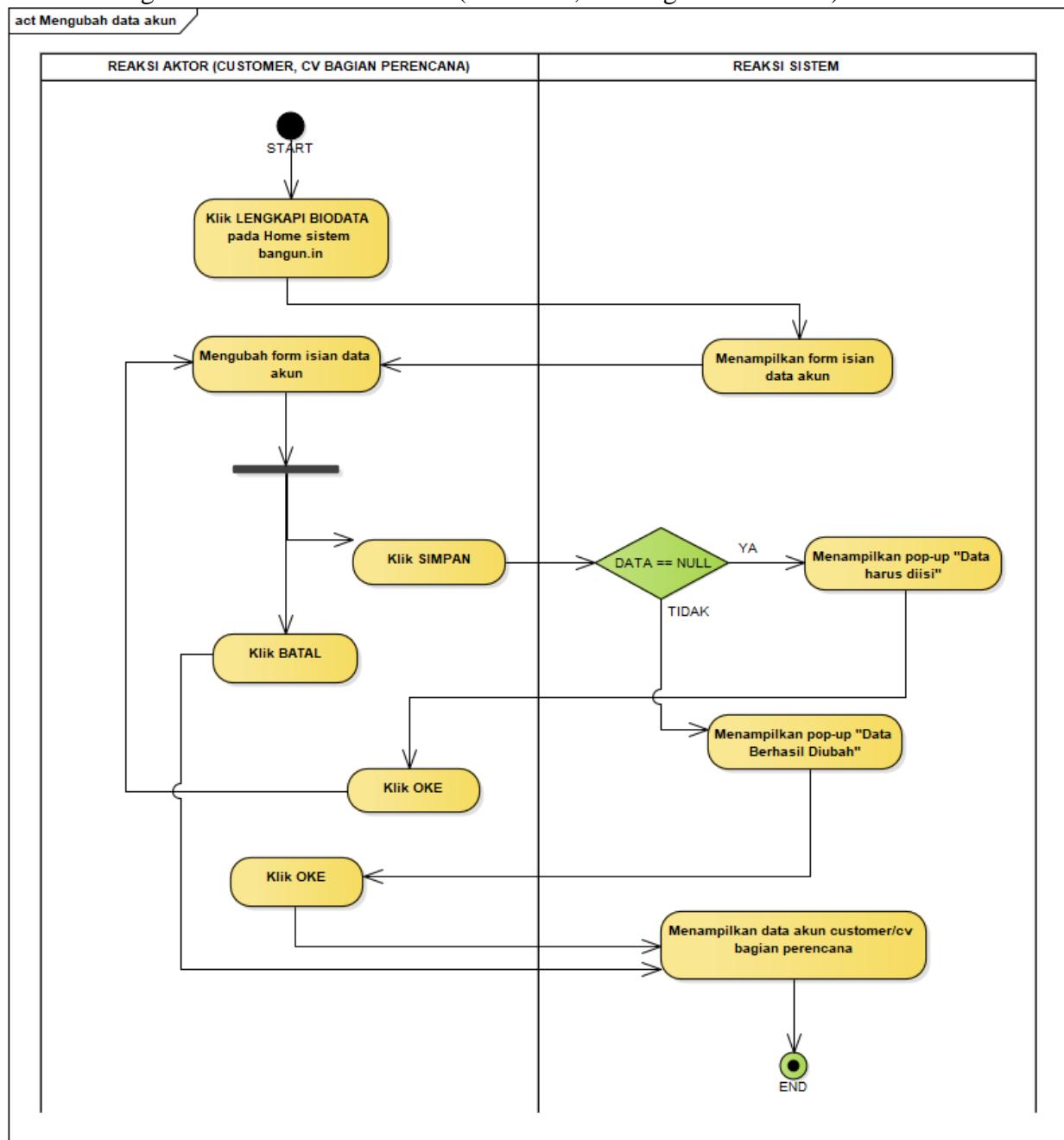
1. Login (Admin, CV Bagian Perencana dan Customer)



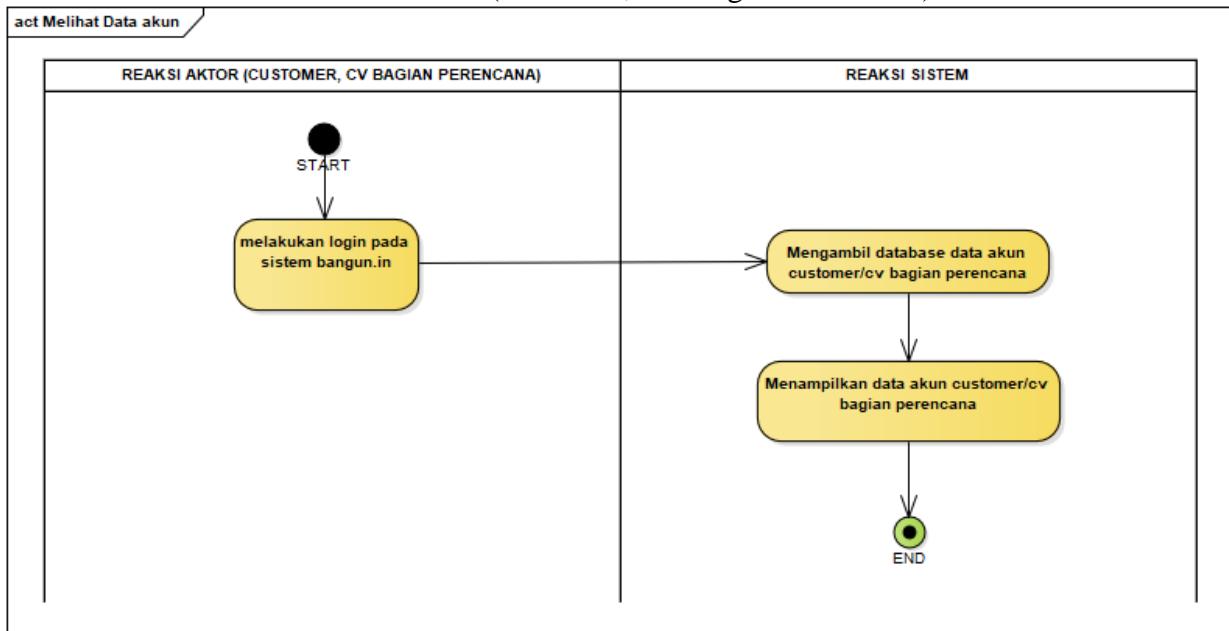
2. Membuat Data Akun Customer (Customer)



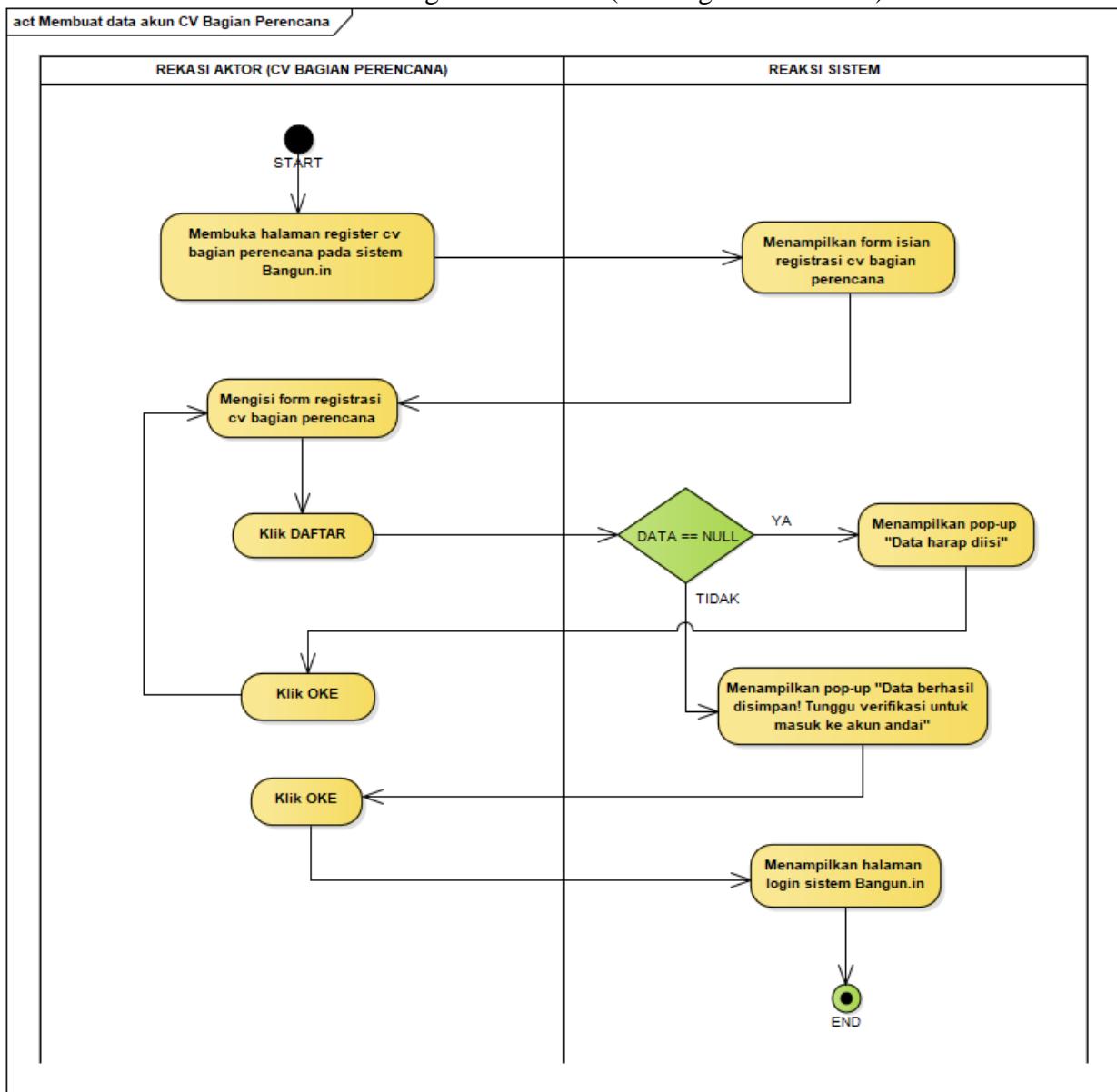
3. Mengubah Data Akun Customer (Customer, CV Bagian Perencana)



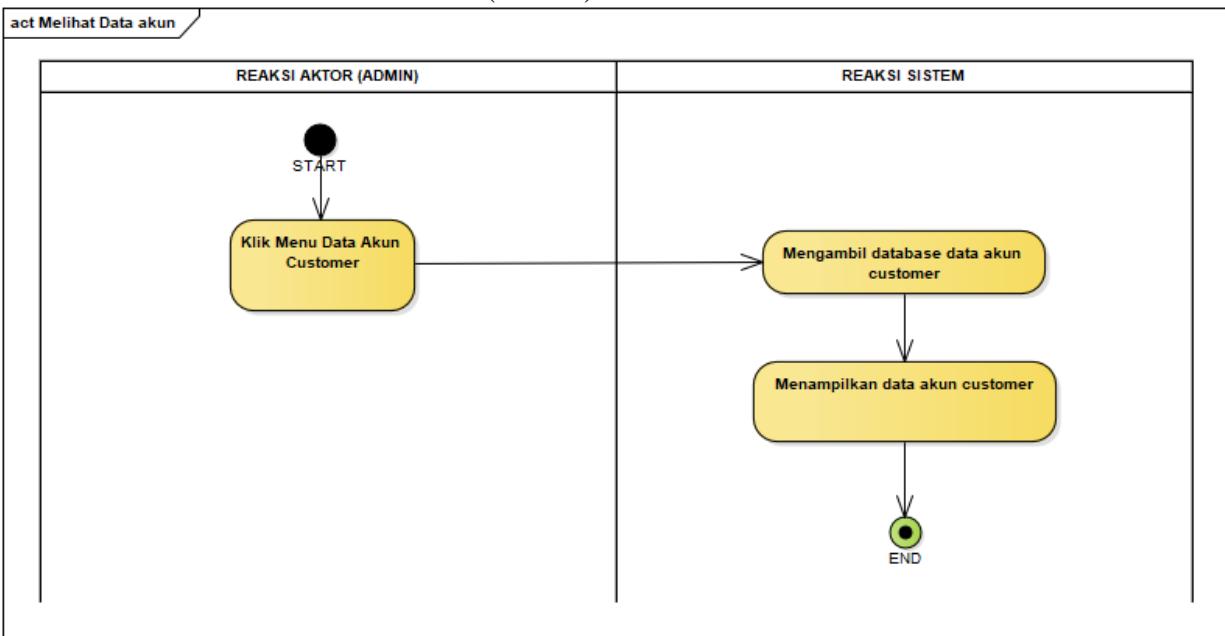
4. Melihat Data Akun Customer (Customer, CV Bagian Perencana)



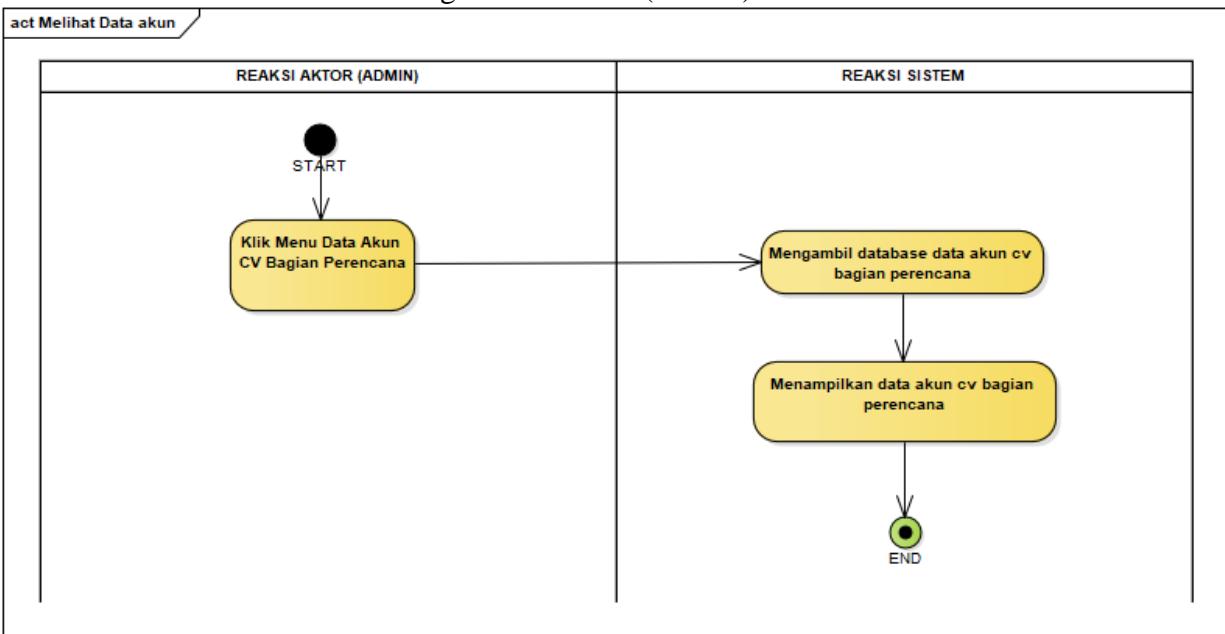
5. Membuat Data Akun CV Bagian Perencana (CV Bagian Perencana)



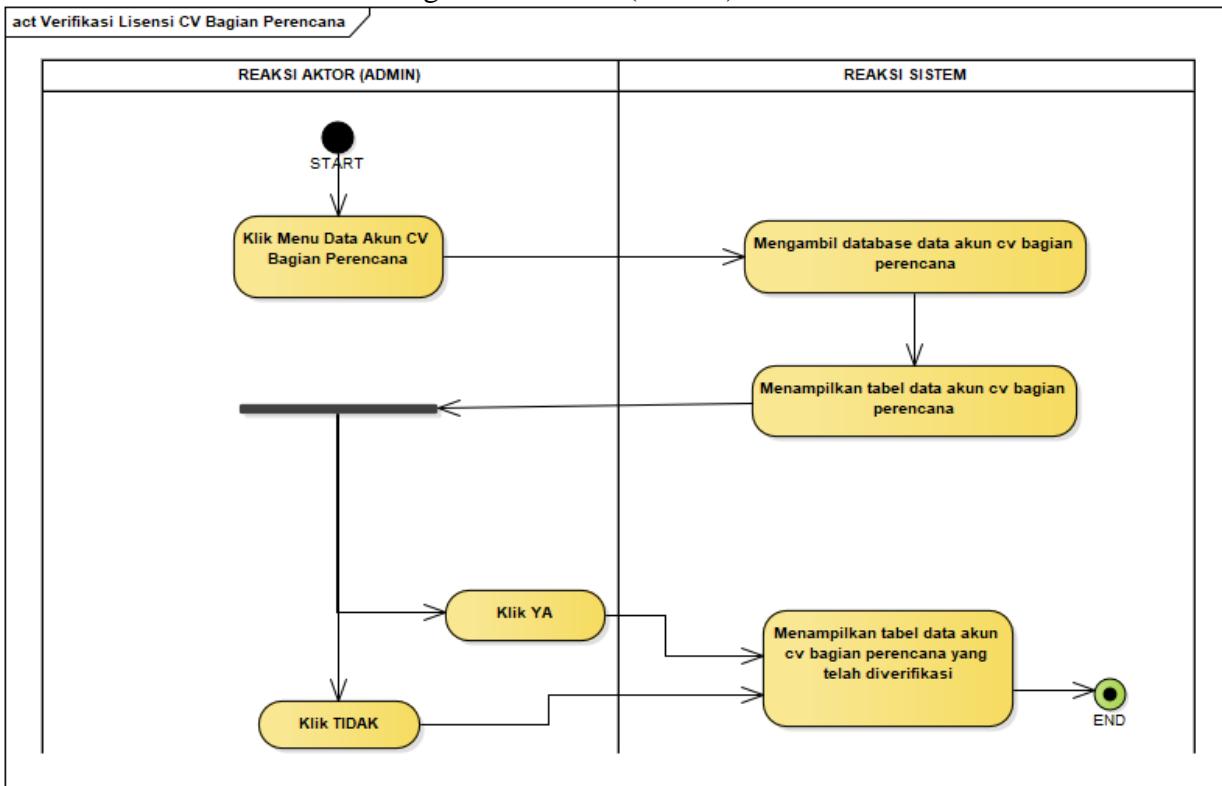
6. Melihat Data Akun Customer (Admin)



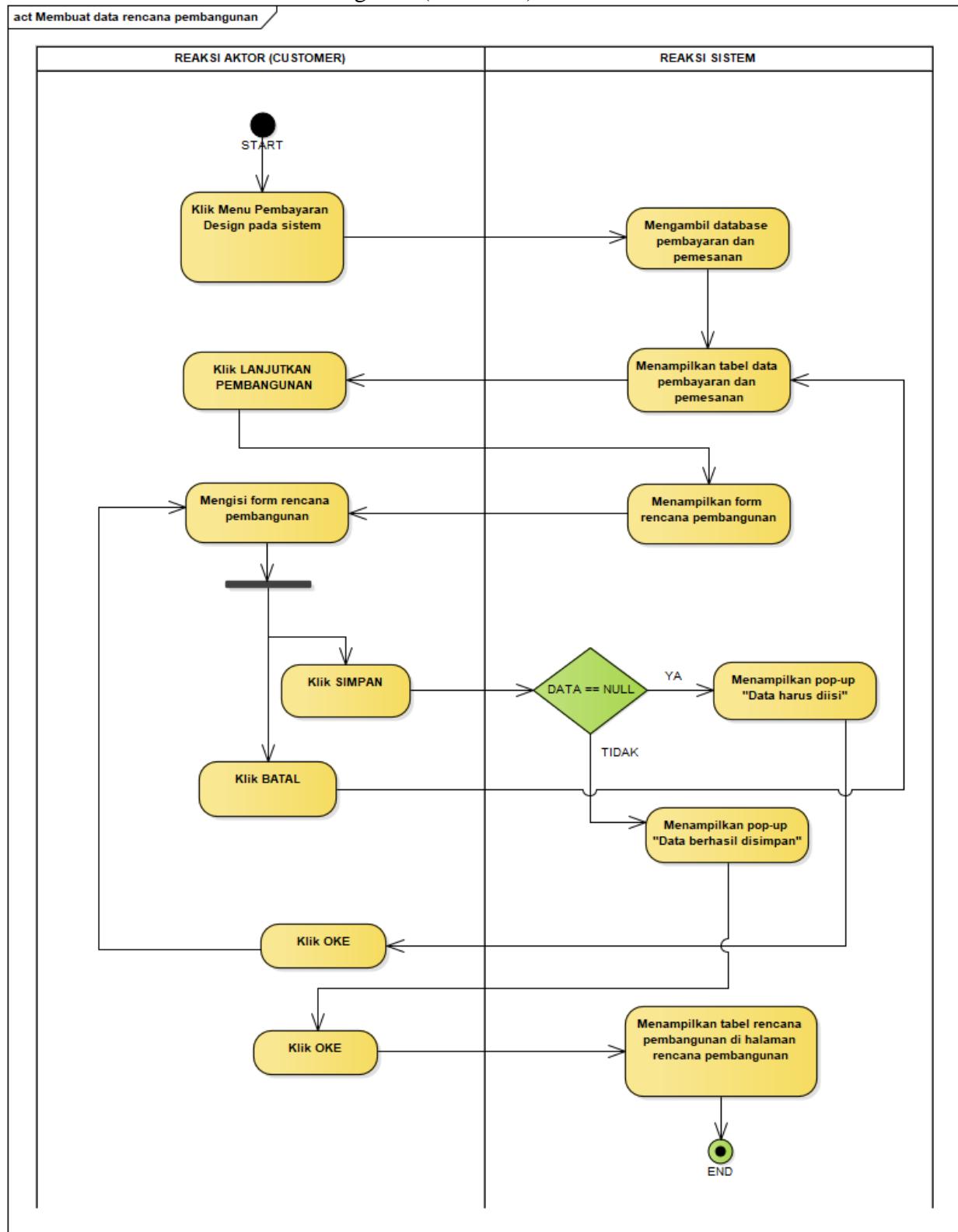
7. Melihat Data Akun CV Bagian Perencana (Admin)



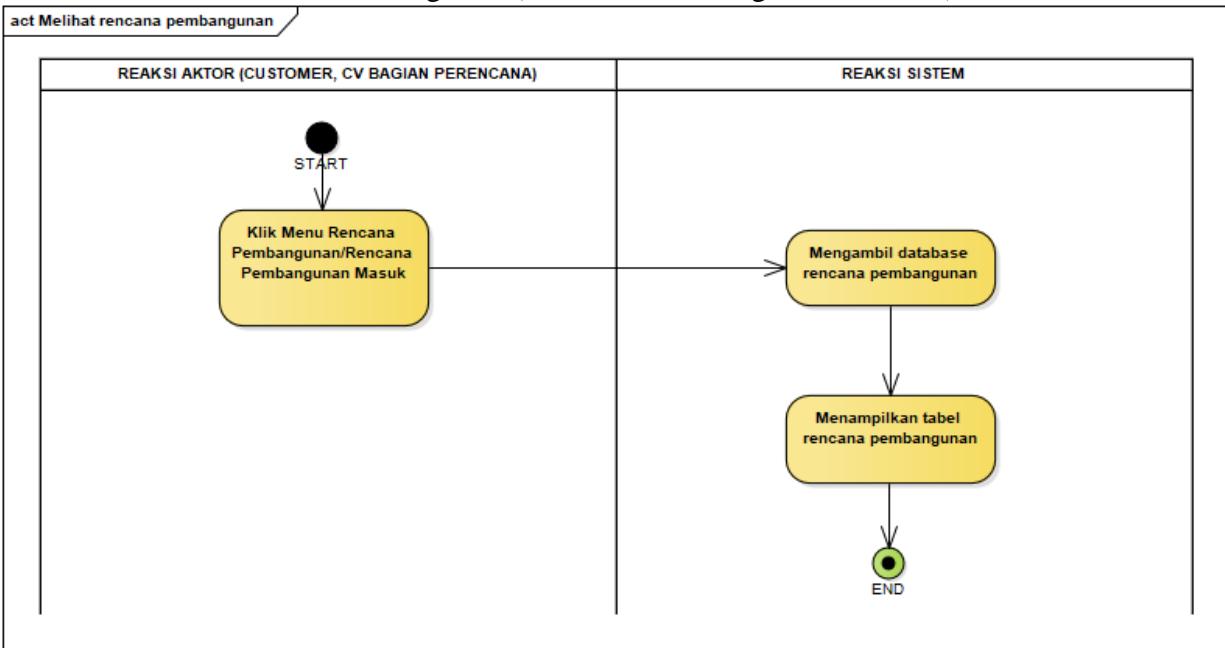
8. Verifikasi Lisensi CV Bagian Perencana (Admin)



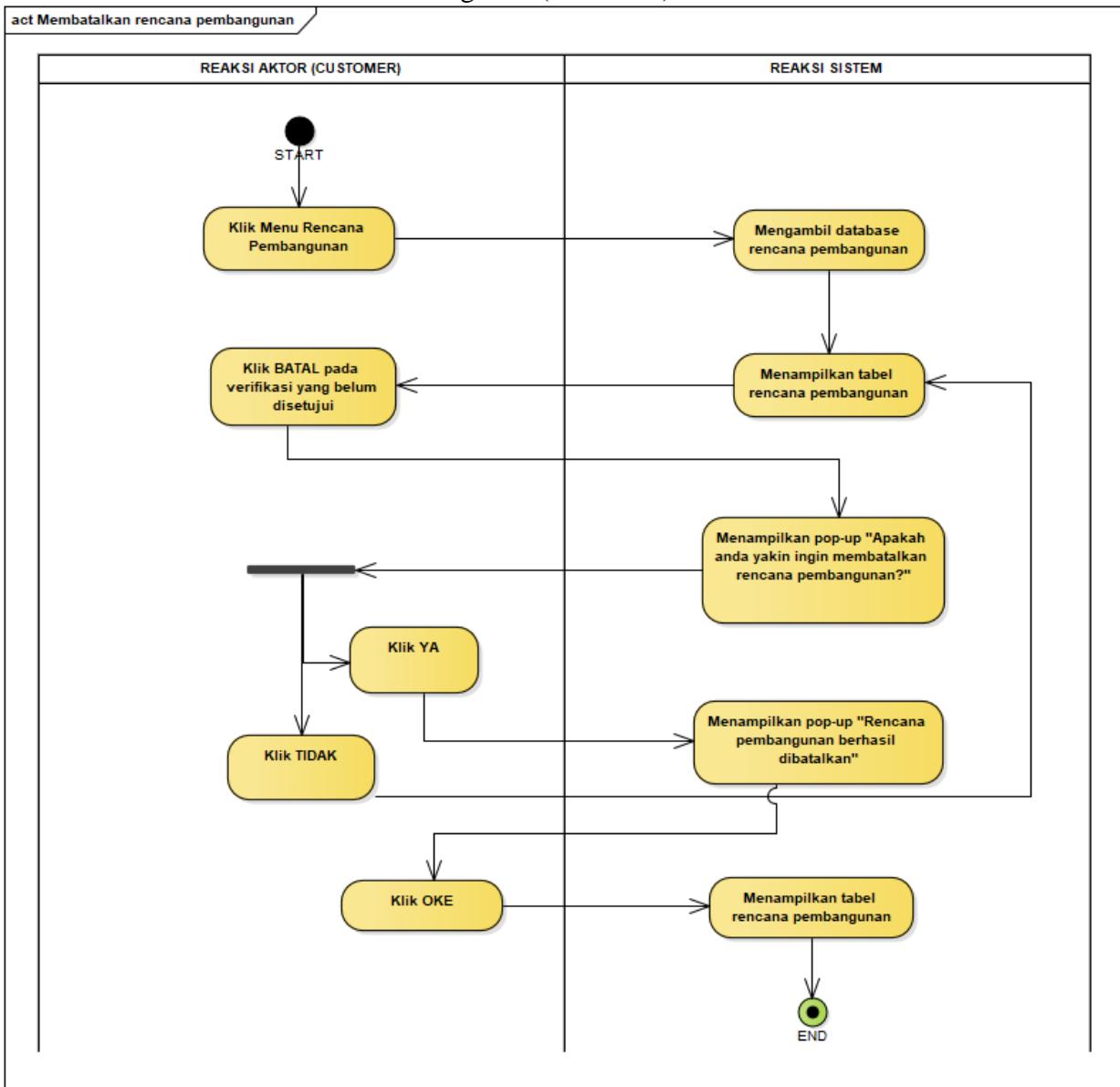
9. Membuat Rencana Pembangunan (Customer)



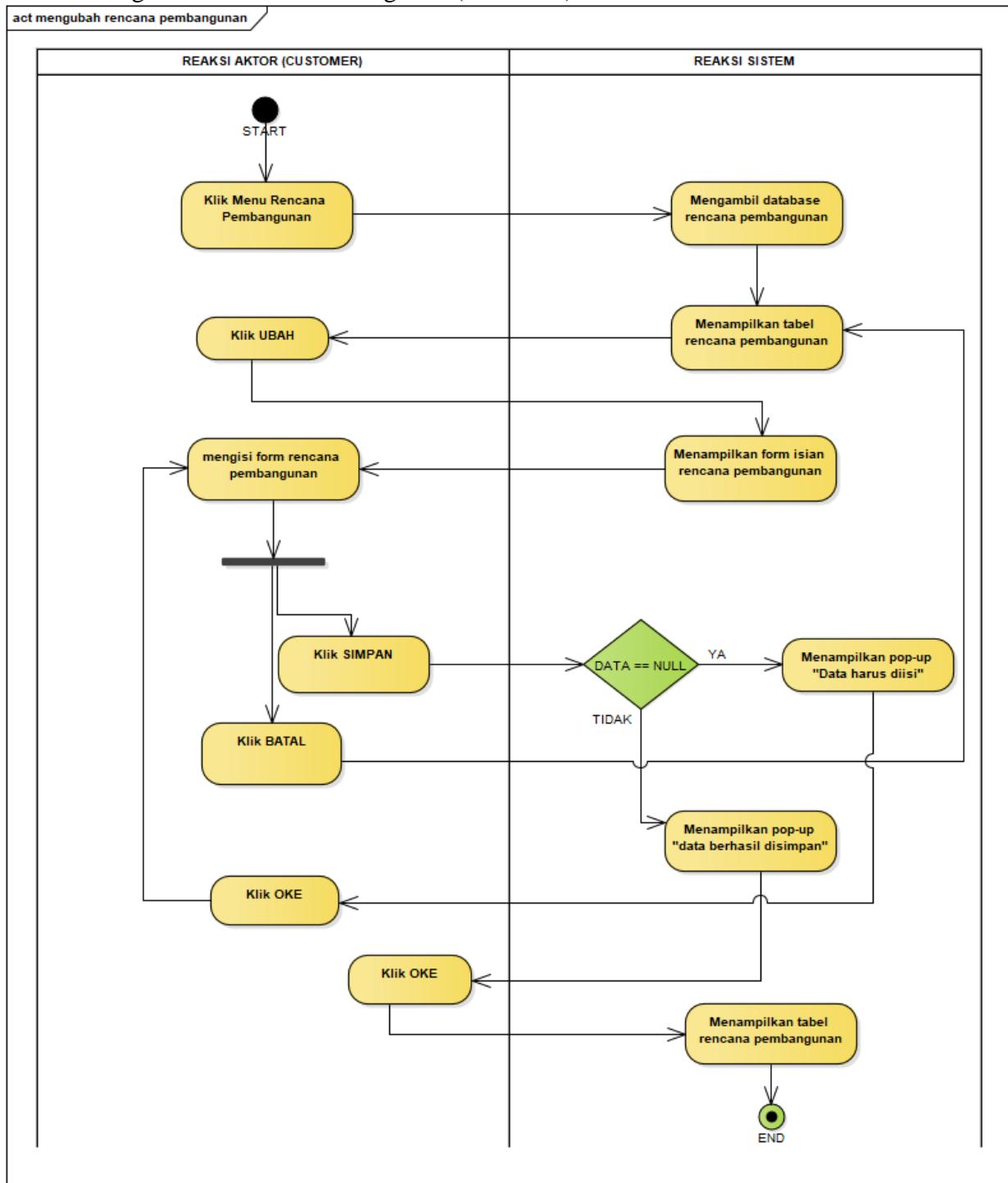
10. Melihat Rencana Pembangunan (Customer, CV Bagian Perencana)



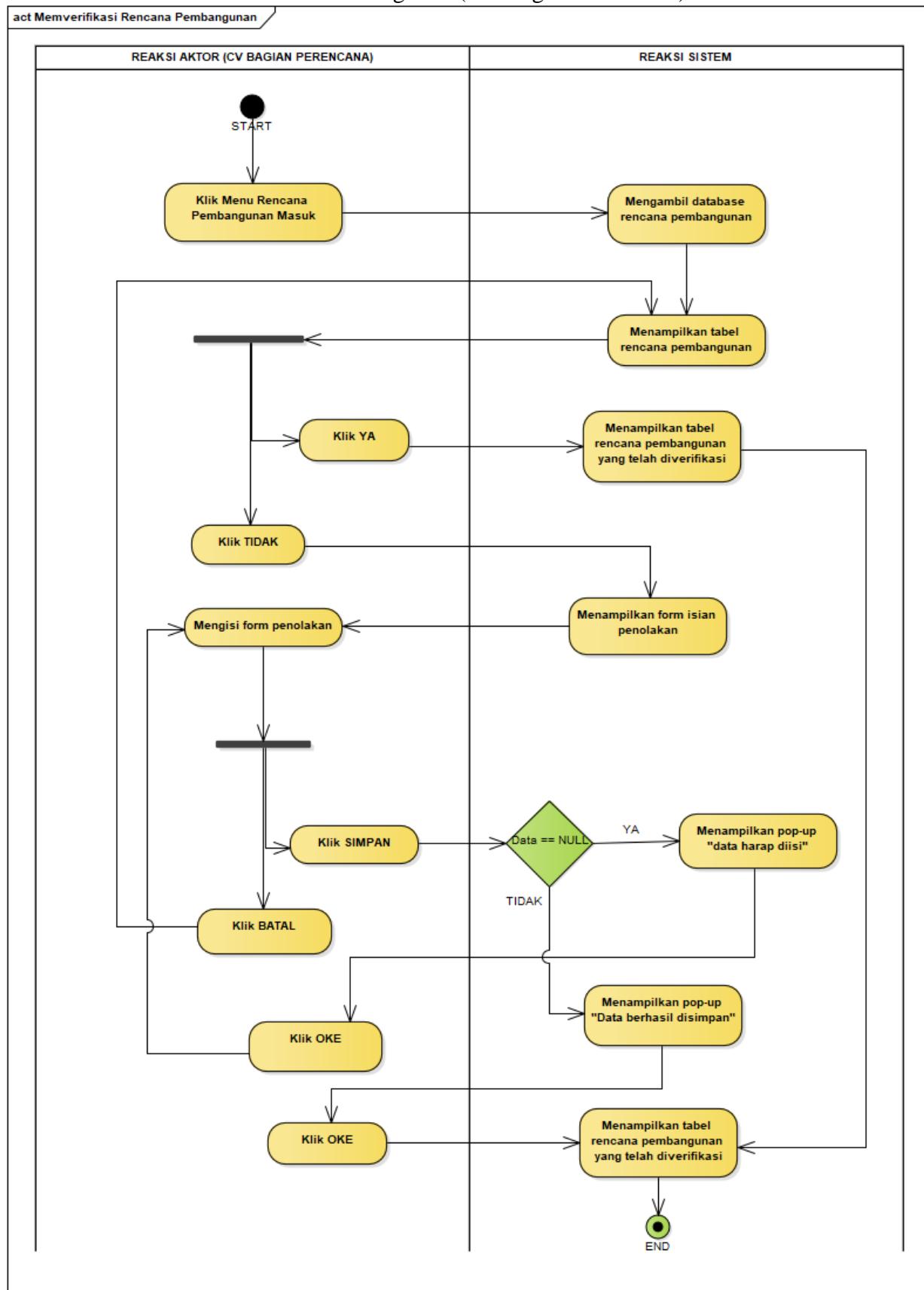
11. Membatalkan Rencana Pembangunan (Customer)



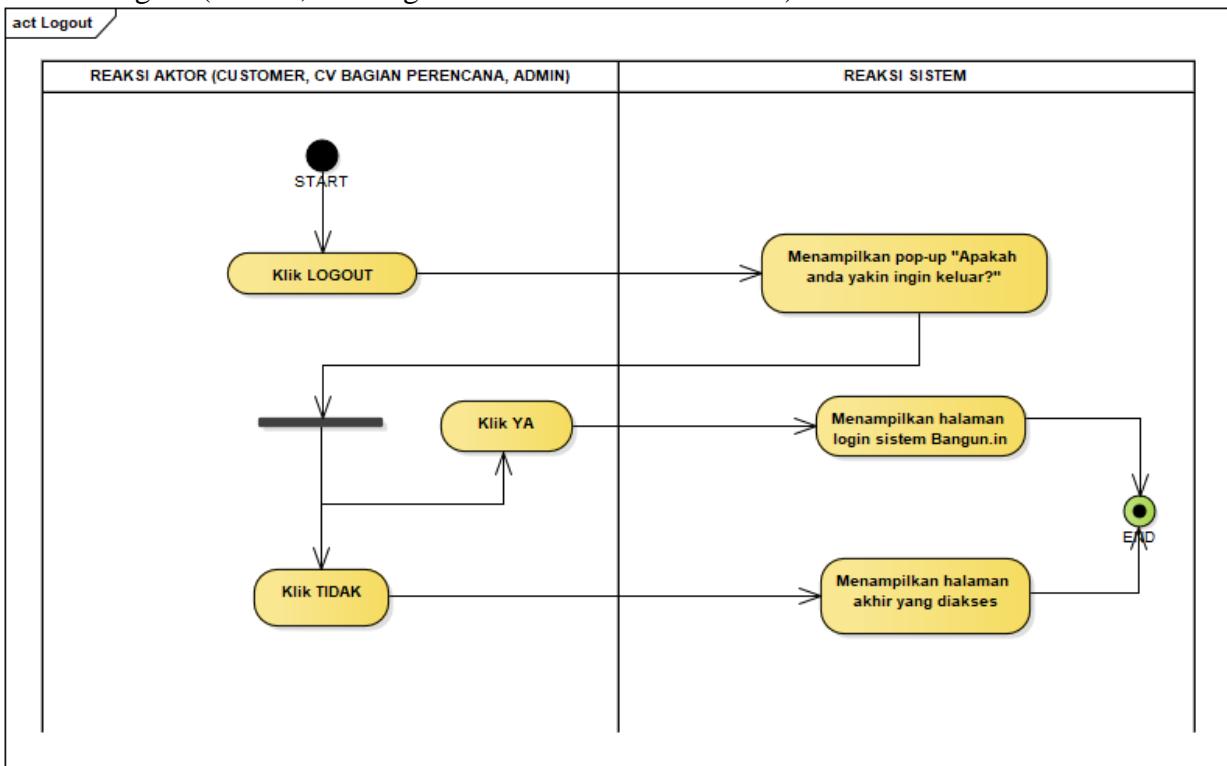
12. Mengubah Rencana Pembangunan (Customer)



13. Memverifikasi Rencana Pembangunan (CV Bagian Perencana)



14. Logout (Admin, CV Bagian Perencana dan Customer)



SCENARIO

1. Login Customer/CV Bagian Perencana/Admin

No. Usecase	USC001
Nama usecase	Login
Aktor	Admin Customer CV Bagian Perencana
Deskripsi Singkat	Aktor masuk ke dalam sistem Bangun.in menggunakan username dan password
Prekondisi	Aktor telah memiliki akun. Aktor membuka halaman awal sistem Bangun.in
Pasca kondisi	Aktor masuk kedalam sistem
FLOW EVENTS	
NORMAL FLOW : LOGIN	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
1. Membuka halaman login sistem	<p>2. Menampilkan form isian untuk masuk sistem. Dalam form isian berisi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • E-mail : varchar (50) <bisa diedit> • Password : varchar (70) <bisa diedit>
3. Mengisi form username dan password	
4. Klik Login	<p>5. Memeriksa Data</p> <p>6. Menampilkan home sistem Bangun.in</p>
ALTERNATIVE FLOW : USERNAME DAN PASSWORD YANG DIMASUKKAN KOSONG	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
4. Klik Login	
	5. Cek DATA = NULL
	6. Menampilkan pop-up “Data harus diisi”
7. Klik Oke	
	8. Menampilkan form isian untuk masuk sistem. Dalam form isian berisi : <ul style="list-style-type: none"> • E-mail : varchar (50) <bisa diedit>

	<ul style="list-style-type: none"> • Password : varchar (70) <bisa diedit>
--	---

2. Membuat data akun customer

No. Usecase	USC002
Nama usecase	Membuat Data Akun Customer
Aktor	Customer
Deskripsi Singkat	Melakukan pendaftaran dengan mengisi form registrasi customer
Prekondisi	Aktor belum terdaftar dalam sistem
Pasca kondisi	Aktor telah menjadi pengguna sistem
FLOW EVENTS	
NORMAL FLOW : MEMBUAT DATA AKUN CUSTOMER	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
1. Membuka halaman registrasi customer sistem Bangun.in	
	<p>2. Menampilkan form isian untuk mendaftar ke sistem. Dalam form isian berisi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • E-mail : varchar (50) <bisa diedit> • Password : varchar (70) <bisa diedit> • Nama Lengkap : varchar (50) <bisa diedit> • Alamat : varchar (100) <bisa diedit> • No. Telpon : varchar (13) <bisa diedit>
3. Mengisi form registrasi	
4. Klik Daftar	
	<p>5. Menampilkan pop-up “Registrasi Berhasil”</p>
6. Klik Oke	
	<p>7. Menampilkan halaman login sistem Bangun.in</p>
ALTERNATIVE FLOW : DATA YANG DIMASUKKAN KOSONG	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
3. Klik Daftar	
	<p>4. Cek DATA = NULL</p>
	<p>5. Menampilkan pop-up “Data harus diisi”</p>
6. Klik Oke	

	<p>8. Menampilkan form isian untuk mendaftar ke sistem. Dalam form isian berisi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • E-mail : varchar (50) <bisa diedit> • Password : varchar (70) <bisa diedit> • Nama Lengkap : varchar (50) <bisa diedit> • Alamat : varchar (100) <bisa diedit> • No. Telpon : varchar (13) <bisa diedit>
--	--

3. Mengubah Data Akun Customer

No. Usecase	USC004
Nama usecase	Mengubah Data Akun Customer
Aktor	Customer
Deskripsi Singkat	Aktor mengubah data akun yang telah dimasukkan sebelumnya
Prekondisi	Aktor telah memiliki akun Aktor telah login Data akun telah dimasukkan
Pasca kondisi	Aktor telah mengubah data akun
FLOW EVENTS	
NORMAL FLOW : MENGUBAH DATA AKUN CUSTOMER	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
1. Klik Lengkapi Biodata pada Home sistem bangun.in	
	<p>2. Menampilkan form isian data akun yang berisi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • E-mail : varchar (50) <bisa diedit> • Nama Lengkap : varchar (50) <bisa diedit> • Alamat : varchar (100) <bisa diedit> • No. Telpon : varchar (13) <bisa diedit>
3. Mengubah form isian data akun	
4. Klik Simpan	
	<p>5. Menampilkan pop-up “Data Berhasil Diubah”</p>
6. Klik Oke	
	<p>7. Menampilkan tabel data akun customer</p>

ALTERNATIVE FLOW : DATA YANG DIMASUKKAN KOSONG	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
4. Klik Simpan	5. Cek DATA = NULL
	6. Menampilkan pop-up “Data harap diisi”
7. Klik Oke	<p>8. Menampilkan form isian data akun yang berisi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • E-mail : varchar (50) <bisa diedit> • Nama Lengkap : varchar (50) <bisa diedit> • Alamat : varchar (100) <bisa diedit> • No. Telpon : varchar (13) <bisa diedit>
OPTIONAL FLOW : BATAL MENYIMPAN PERUBAHAN DATA	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
4. Klik Batal	5. Menampilkan tabel data akun customer

4. Mengubah Data Akun CV Bagian Perencana

No. Usecase	USC027
Nama usecase	Mengubah Data Akun CV Bagian Perencana
Aktor	CV Bagian Perencana
Deskripsi Singkat	Aktor mengubah data akun yang telah dimasukkan sebelumnya
Prekondisi	Aktor telah memiliki akun Aktor telah login Data akun telah dimasukkan
Pasca kondisi	Aktor telah mengubah data akun

FLOW EVENTS

NORMAL FLOW : MENGUBAH DATA AKUN CV BAGIAN PERENCANA	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
1. Klik Lengkapi Biodata pada Home sistem bangun.in	

	<p>2. Menampilkan form isian data akun yang berisi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • E-mail : varchar (50) <bisa diedit> • Nama CV Bagian Perencana : varchar (50) <bisa diedit> • Alamat : varchar (100) <bisa diedit> • No. Telpon : varchar (13) <bisa diedit> • Deskripsi : text <bisa diedit> • Lisensi : varchar (100) • Bank 1 : varchar (20) <bisa diedit> • Nomor Rekening 1 : varchar (25) <bisa diedit> • Bank 2 : varchar (20) <bisa diedit> • Nomor Rekening 2 : varchar (25) <bisa diedit> • Bank 3 : varchar (20) <bisa diedit> • Nomor Rekening 3 : varchar (25) <bisa diedit>
3. Mengubah form isian data akun	
4. Klik Simpan	
	<p>5. Menampilkan pop-up “Data Berhasil Diubah”</p>
6. Klik Oke	
	<p>7. Menampilkan tabel data akun customer</p>
ALTERNATIVE FLOW : DATA YANG DIMASUKKAN KOSONG	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
4. Klik Simpan	
	<p>5. Cek DATA = NULL</p>
	<p>6. Menampilkan pop-up “Data harap diisi”</p>
7. Klik Oke	

	<p>8. Menampilkan form isian data akun yang berisi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • E-mail : varchar (50) <bisa diedit> • Nama CV Bagian Perencana : varchar (50) <bisa diedit> • Alamat : varchar (100) <bisa diedit> • No. Telp : varchar (13) <bisa diedit> • Deskripsi : text <bisa diedit> • Lisensi : varchar (100) • Bank 1 : varchar (20) <bisa diedit> • Nomor Rekening 1 : varchar (25) <bisa diedit> • Bank 2 : varchar (20) <bisa diedit> • Nomor Rekening 2 : varchar (25) <bisa diedit> • Bank 3 : varchar (20) <bisa diedit> • Nomor Rekening 3 : varchar (25) <bisa diedit>varchar (255) <bisa diedit>
OPTIONAL FLOW : BATAL MENYIMPAN PERUBAHAN DATA	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
4. Klik Batal	5. Menampilkan tabel data akun customer

5. Melihat Data Akun Customer

No. Usecase	USC003
Nama usecase	Melihat Data Akun Customer
Aktor	Customer
Deskripsi Singkat	Aktor melihat data akun di halaman home
Prekondisi	Aktor telah memiliki akun Aktor telah login Halaman home pada sistem
Pasca kondisi	Data akun dilihat oleh aktor
FLOW EVENTS	
NORMAL FLOW : MELIHAT DATA AKUN CUSTOMER	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
1. Melakukan login pada sistem bangun.in	
	2. Mengambil database data akun customer

	3. Menampilkan tabel data akun customer
--	---

6. Melihat Data Akun CV Bagian Perencana

No. Usecase	USC026
Nama usecase	Melihat Data Akun CV Bagian Perencana
Aktor	CV Bagian Perencana
Deskripsi Singkat	Aktor melihat data akun di halaman home
Prekondisi	Aktor telah memiliki akun Aktor telah login Halaman home pada sistem
Pasca kondisi	Data akun dilihat oleh aktor
FLOW EVENTS	
NORMAL FLOW : MELIHAT DATA AKUN CV BAGIAN PERENCANA	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
1. Melakukan login pada sistem bangun.in	
	2. Mengambil database data akun cv bagian perencana
	3. Menampilkan tabel data akun cv bagian perencana

7. Membuat Data Akun CV Bagian Perencana

No. Usecase	USC024
Nama usecase	Membuat Data Akun CV Bagian Perencana
Aktor	CV Bagian Perencana
Deskripsi Singkat	Melakukan pendaftaran dengan mengisi form registrasi cv bagian perencana
Prekondisi	Aktor belum terdaftar dalam sistem
Pasca kondisi	Aktor telah menjadi pengguna sistem
FLOW EVENTS	
NORMAL FLOW : MEMBUAT DATA AKUN CV BAGIAN PERENCANA	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
1. Membuka halaman register cv bagian perencana sistem Bangun.in	

	<p>2. Menampilkan form isian untuk mendaftar ke sistem. Dalam form isian berisi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • E-mail : varchar (50) <bisa diedit> • Password : varchar (70) <bisa diedit> • Nama CV Bagian Perencana : varchar (50) <bisa diedit> • Alamat : varchar (100) <bisa diedit> • No. Telp : varchar (13) <bisa diedit> • Upload Bukti Lisensi : varchar (100) <bisa diedit>
3. Mengisi form registrasi	
4. Klik Daftar	
	<p>5. Menampilkan pop-up “Data berhasil disimpan! Tunggu verifikasi untuk masuk ke akun anda”</p>
6. Klik Oke	
	<p>7. Menampilkan halaman login sistem Bangun.in</p>
ALTERNATIVE FLOW : DATA YANG DIMASUKKAN KOSONG	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
4. Klik Daftar	<p>5. Cek DATA = NULL</p>
	<p>6. Menampilkan pop-up “Data harap diisi”</p>
7. Klik Oke	<p>8. Menampilkan form isian untuk mendaftar ke sistem. Dalam form isian berisi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • E-mail : varchar (50) <bisa diedit> • Password : varchar (70) <bisa diedit>

	<ul style="list-style-type: none"> • Nama CV Bagian Perencana : varchar (50) <bisa diedit> • Alamat : varchar (100) <bisa diedit> • No. Telp : varchar (13) <bisa diedit> • Upload Bukti Lisensi : varchar (100) <bisa diedit>
--	--

8. Melihat Data Akun Customer (Admin)

No. Usecase	USC003
Nama usecase	Melihat Data Akun Customer
Aktor	Admin
Deskripsi Singkat	Aktor melihat data akun di halaman data akun customer
Prekondisi	Aktor telah memiliki akun Aktor telah login Halaman data akun customer pada sistem
Pasca kondisi	Data akun dilihat oleh aktor
FLOW EVENTS	
NORMAL FLOW : MELIHAT DATA AKUN CUSTOMER	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
1. Klik menu Data Akun Customer	2. Mengambil database data akun customer 3. Menampilkan tabel data akun customer

9. Melihat Data Akun CV Bagian Perencana (Admin)

No. Usecase	USC026
Nama usecase	Melihat Data Akun CV Bagian Perencana
Aktor	Admin
Deskripsi Singkat	Aktor melihat data akun di halaman data akun CV Bagian Perencana
Prekondisi	Aktor telah memiliki akun Aktor telah login Halaman data akun CV Bagian Perencana pada sistem
Pasca kondisi	Data akun dilihat oleh aktor
FLOW EVENTS	
NORMAL FLOW : MELIHAT DATA AKUN CV BAGIAN PERENCANA	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM

1. Klik menu Data Akun CV Bagian Perencana	
	2. Mengambil database data akun CV Bagian Perencana
	3. Menampilkan tabel data akun CV Bagian Perencana

10. Verifikasi Licensi CV Bagian Perencana

No. Usecase	USC025
Nama usecase	Verifikasi Licensi CV Bagian Perencana
Aktor	Admin
Deskripsi Singkat	Aktor memverifikasi lisensi cv bagian perencana
Prekondisi	Aktor telah login Halaman data akun cv bagian perencana pada sistem
Pasca kondisi	Aktor telah memverifikasi lisensi cv bagian perencana
FLOW EVENTS	
NORMAL FLOW : VERIFIKASI LISENSI CV BAGIAN PERENCANA	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
1. Klik Menu Data Akun CV Bagian Perencana	
	2. Mengambil database data akun cv bagian perencana
	3. Menampilkan tabel data akun cv bagian perencana
4. Klik YA	
	5. Menampilkan tabel data akun cv bagian perencana yang telah diverifikasi
OPTIONAL FLOW : LISENSI DITOLAK	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
4. Klik TIDAK	
	5. Menampilkan form isian yang berisi : <ul style="list-style-type: none"> • Alasan ditolak : varchar (255) <bisa diedit>
6. Mengisi form isian	
7. Klik SIMPAN	
	8. Menampilkan tabel data akun cv bagian perencana yang telah diverifikasi

11. Membuat Rencana Pembangunan

No. Usecase	USC019
Nama usecase	Membuat Rencana Pembangunan
Aktor	Customer
Deskripsi Singkat	Membuat rencana pembangunan apabila ingin melanjutkan ke tahap pembangunan rumah
Prekondisi	Aktor telah login Halaman rencana pembangunan pada sistem
Pasca kondisi	Aktor telah membuat rencana pembangunan
FLOW EVENTS	
NORMAL FLOW : MEMBUAT RENCANA PEMBANGUNAN	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
1. Klik menu Pembayaran Design pada sistem	
	2. Mengambil database pembayaran dan pemesanan
	3. Menampilkan tabel data pembayaran dan pemesanan
4. Klik Lanjutkan Pembangunan	
	5. Menampilkan form rencana pembangunan yang berisi : <ul style="list-style-type: none"> • Tanggal Survey : date <bisa diedit> • Alamat COD : varchar (100) <bisa diedit>
6. Mengisi form rencana pembangunan	
7. Klik Simpan	
	8. Menampilkan pop-up “data berhasil disimpan”
ALTERNATIVE FLOW : DATA YANG DIMASUKKAN KOSONG	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
7.Klik Simpan	
	8. Cek DATA = NULL
	9. Menampilkan pop-up “Data harap diisi”
10.Klik Oke	
	11. Menampilkan form rencana pembangunan yang berisi : <ul style="list-style-type: none"> • Tanggal Survey : date <bisa diedit> • Alamat COD : varchar (100) <bisa diedit>

OPTIONAL FLOW : BATAL MENYIMPAN PERUBAHAN DATA	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
7. Klik Batal	
	8. Menampilkan tabel data pembayaran dan pemesanan

12. Melihat Rencana Pembangunan

No. Usecase	USC021
Nama usecase	Melihat Rencana Pembangunan
Aktor	Customer CV Bagian Perencana
Deskripsi Singkat	Aktor melihat data rencana pembangunan
Prekondisi	Aktor telah memiliki akun Aktor telah login Halaman rencana pembangunan/rencana pembangunan masuk pada sistem
Pasca kondisi	Data rencana pembangunan dilihat oleh aktor
FLOW EVENTS	
NORMAL FLOW : MELIHAT RENCANA PEMBANGUNAN	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
1. Klik menu Rencana Pembangunan/Rencana Pembangunan Masuk	
	2. Mengambil database rencana pembangunan
	3. Menampilkan tabel rencana pembangunan

13. Membatalkan Rencana Pembangunan

No. Usecase	USC022
Nama usecase	Membatalkan Rencana Pembangunan
Aktor	Customer
Deskripsi Singkat	Membatalkan rencana pembangunan apabila tidak ingin melanjutkan ke tahap pembangunan rumah
Prekondisi	Aktor telah login Halaman rencana pembangunan pada sistem
Pasca kondisi	Aktor telah membatalkan rencana pembangunan
FLOW EVENTS	
NORMAL FLOW : MEMBATALKAN RENCANA PEMBANGUNAN	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM

1. Klik menu Rencana Pembangunan pada sistem	
	2. Mengambil database rencana pembangunan
	3. Menampilkan tabel data rencana pembangunan
4. Klik Batal pada verifikasi yang belum disetujui	
	5. Menampilkan pop up “Apakah anda yakin ingin membatalkan rencana pembangunan?”
6. Klik Ya	
	7. Menampilkan pop-up “rencana pembangunan berhasil dibatalkan”
8. Klik Oke	
	9. Menampilkan tabel rencana pembangunan
OPTIONAL FLOW : BATAL	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
9. Klik Tidak	
	10. Menampilkan tabel rencana pembangunan

14. Mengubah Rencana Pembangunan

No. Usecase	USC023
Nama usecase	Mengubah Rencana Pembangunan
Aktor	Customer
Deskripsi Singkat	Mengubah rencana pembangunan
Prekondisi	Aktor telah login Halaman rencana pembangunan pada sistem
Pasca kondisi	Aktor telah mengubah rencana pembangunan
FLOW EVENTS	
NORMAL FLOW : MENGUBAH RENCANA PEMBANGUNAN	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
1. Klik menu Rencana Pembangunan	
	2. Mengambil database rencana pembangunan
	3. Menampilkan tabel rencana pembangunan
4. Klik Ubah	
	5. Menampilkan form rencana pembangunan yang berisi :

	<ul style="list-style-type: none"> • Tanggal Survey : date <bisa diedit> • Alamat COD : varchar (100) <bisa diedit>
6. Mengisi form rencana pembangunan	
7. Klik Simpan	
	8. Menampilkan pop-up “data berhasil disimpan”
9. Klik Oke	
	10. Menampilkan tabel rencana pembangunan
ALTERNATIVE FLOW : DATA YANG DIMASUKKAN KOSONG	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
7.Klik Simpan	
	8. Cek DATA = NULL
	9. Menampilkan pop-up “Data harap diisi”
10.Klik Oke	
	11. Menampilkan form rencana pembangunan yang berisi : <ul style="list-style-type: none"> • Tanggal Survey : date <bisa diedit> • Alamat COD : varchar (100) <bisa diedit>
OPTIONAL FLOW : BATAL MENYIMPAN PERUBAHAN DATA	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
7. Klik Batal	
	8. Menampilkan tabel rencana pembangunan

15. Memverifikasi Rencana Pembangunan

No. Usecase	USC020
Nama usecase	Memverifikasi Rencana Pembangunan
Aktor	CV Bagian Perencana
Deskripsi Singkat	Aktor memverifikasi rencana pembangunan
Prekondisi	Aktor telah login Halaman Rencana Pembangunan Masuk pada sistem
Pasca kondisi	Aktor telah memverifikasi rencana pembangunan
FLOW EVENTS	
NORMAL FLOW : VERIFIKASI RENCANA PEMBANGUNAN	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM

1. Klik Menu Rencana Pembangun Masuk	
	2. Mengambil database rencana pembangunan
	3. Menampilkan tabel rencana pembangunan
4. Klik YA	
	5. Menampilkan tabel rencana pembangunan yang telah diverifikasi
OPTIONAL FLOW : VERIFIKASI DITOLAK	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
4. Klik TIDAK	
	6. Menampilkan form isian alasan ditolak yang berisi : Alasan ditolak : text <bisa diedit>
6. Mengisi form isian alasan ditolak	
7. Klik SIMPAN	
	8. Menampilkan pop-up “data berhasil disimpan”
9.Klik Oke	
	10. Menampilkan tabel pemesanan design
ALTERNATIVE FLOW : DATA YANG DIMASUKKAN KOSONG	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
7. Klik Simpan	
	8.Cek DATA = NULL
	9.Menampilkan pop-up “Data harus diisi”
10.Klik Oke	
	12. Menampilkan form isian alasan ditolak yang berisi : Alasan ditolak : text <bisa diedit>
OPTIONAL FLOW : BATAL MENYIMPAN DATA	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
7. Klik Batal	
	6.Menampilkan tabel pemesanan design

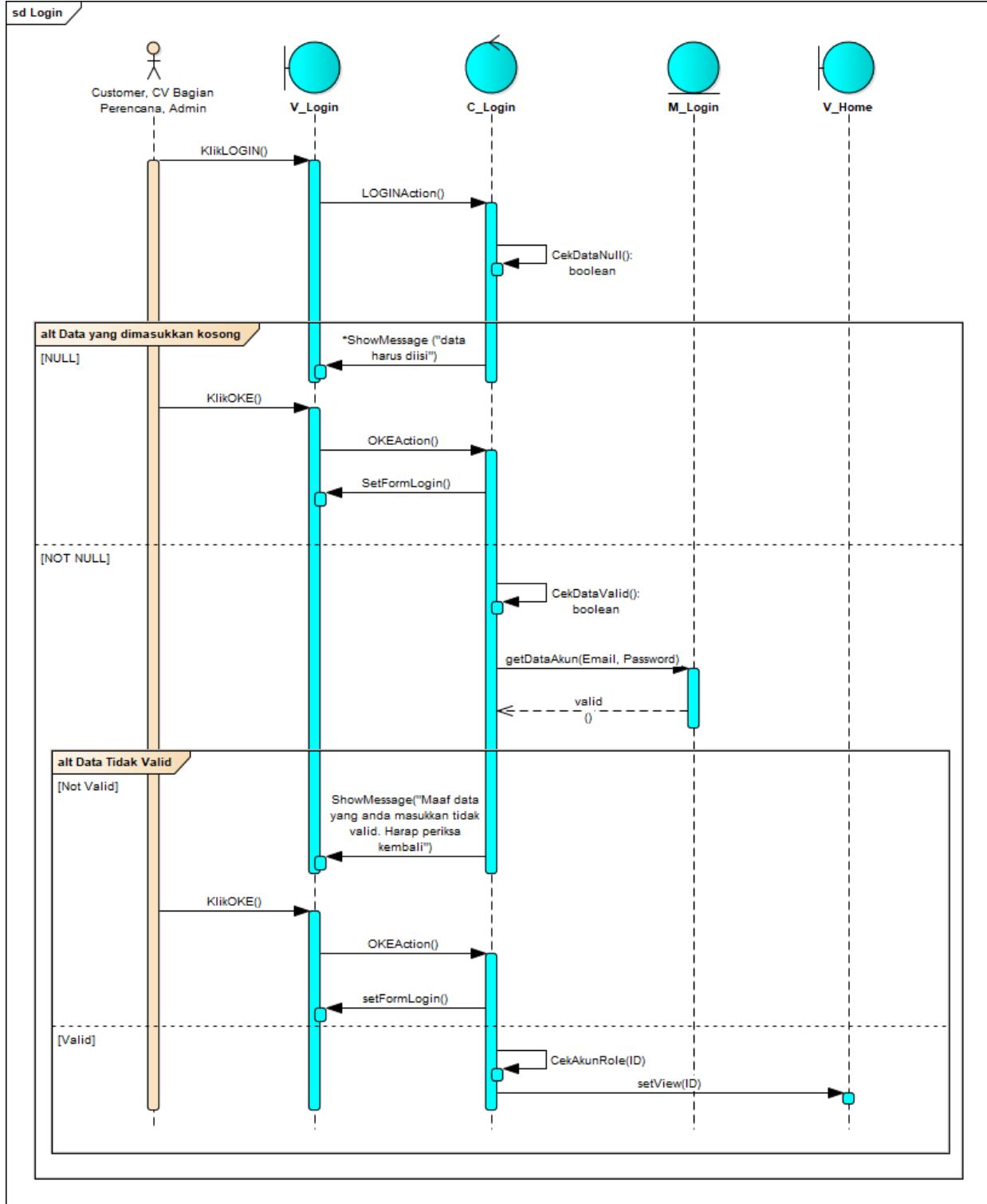
16. Logout Customer/CV Bagian Perencana/Admin

No. Usecase	USC028
Nama usecase	Logout
Aktor	Admin Customer CV Bagian Perencana
Deskripsi Singkat	Aktor keluar dari sistem

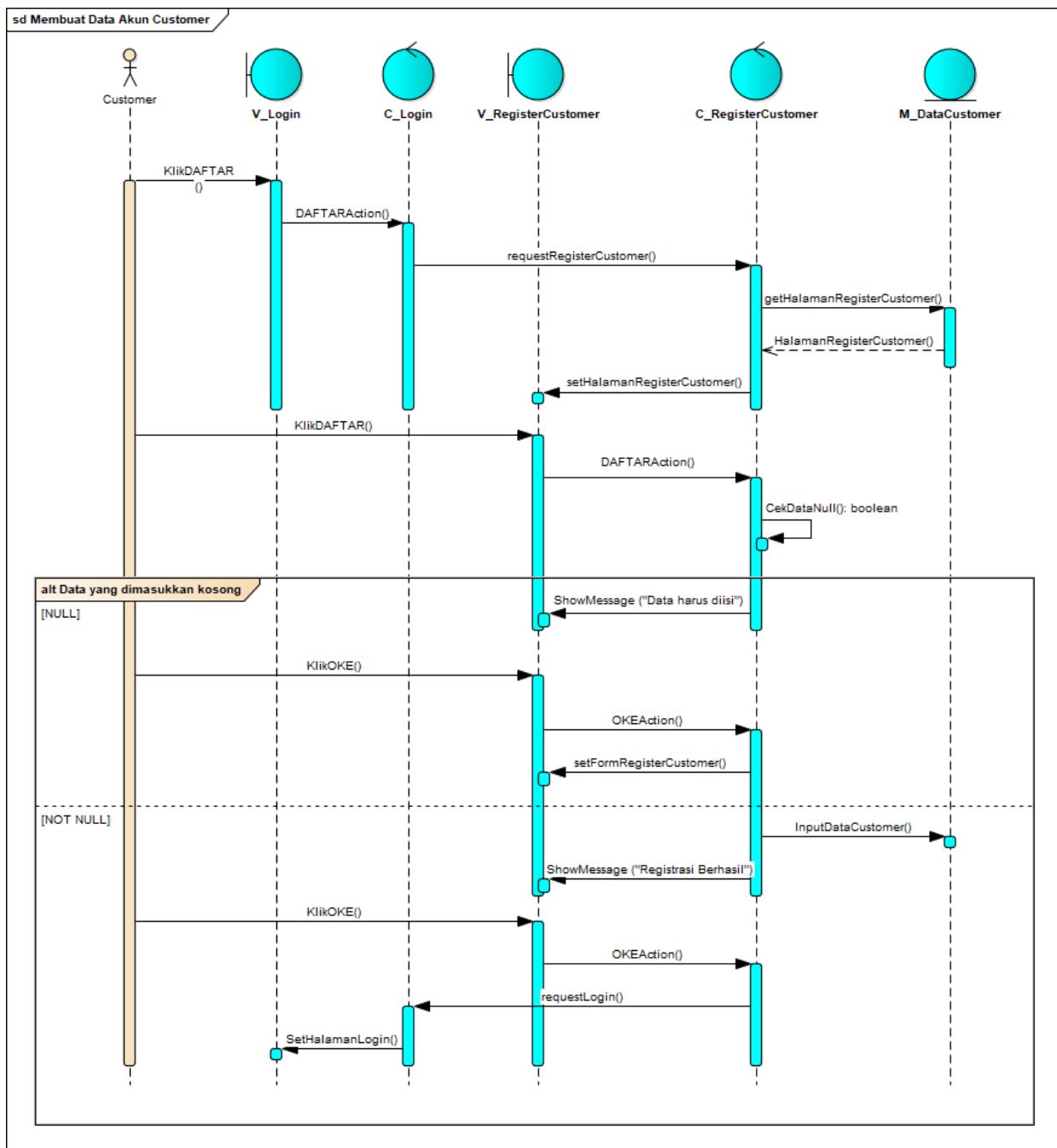
Prekondisi	Aktor telah login Halaman home sistem
Pasca kondisi	Aktor keluar dari sistem
FLOW EVENTS	
NORMAL FLOW : LOGOUT	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
1. Klik Logout	2. Menampilkan pop-up “Apakah anda yakin ingin keluar?”
3. Klik Ya	4. Menampilkan halaman login sistem Bangun.in
OPTIONAL FLOW : BATAL LOGOUT	
AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
3. Klik Tidak	4. Menampilkan halaman akhir yang diakses

SEQUENCE

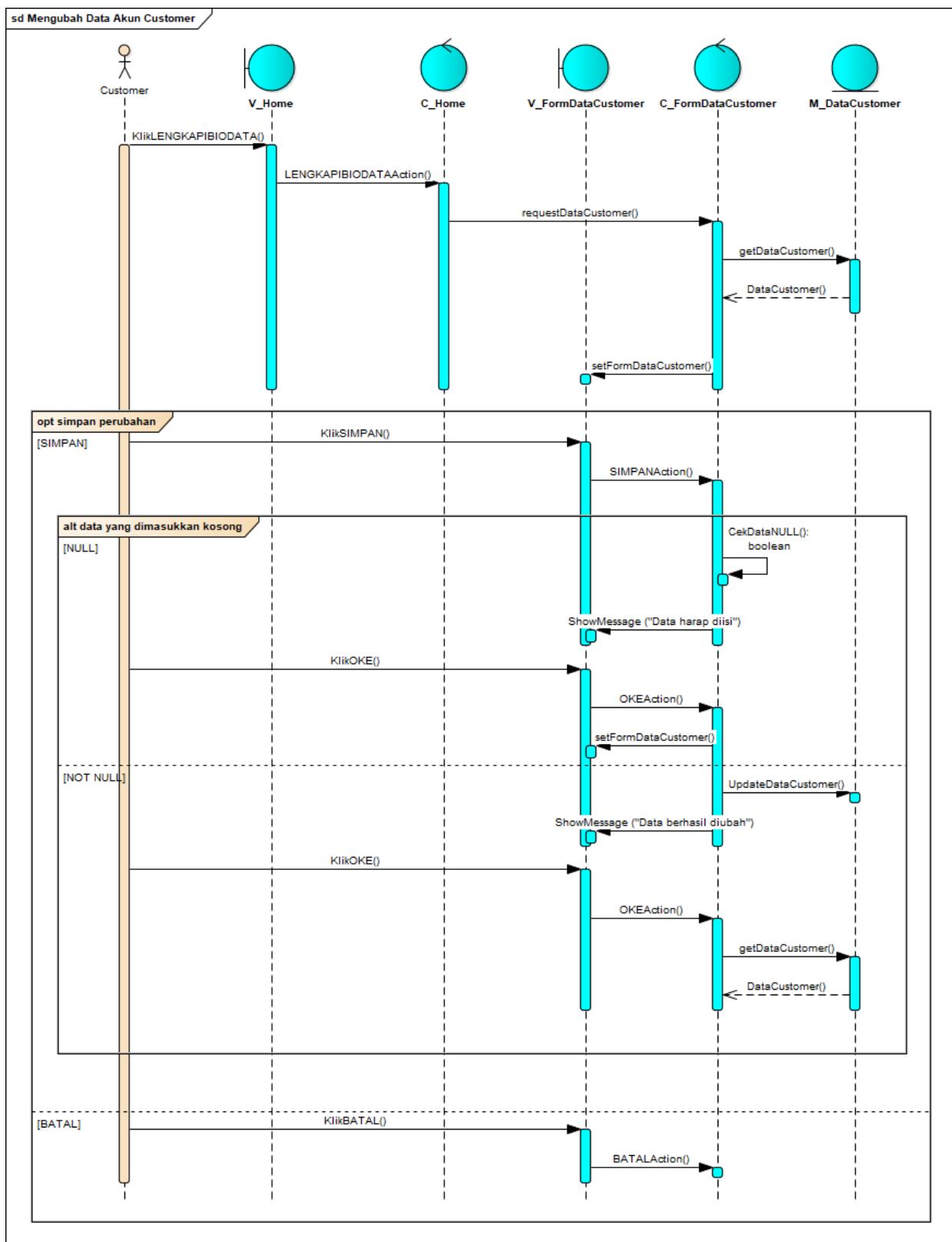
1. Login (Admin, CV Bagian Perencana dan Customer)



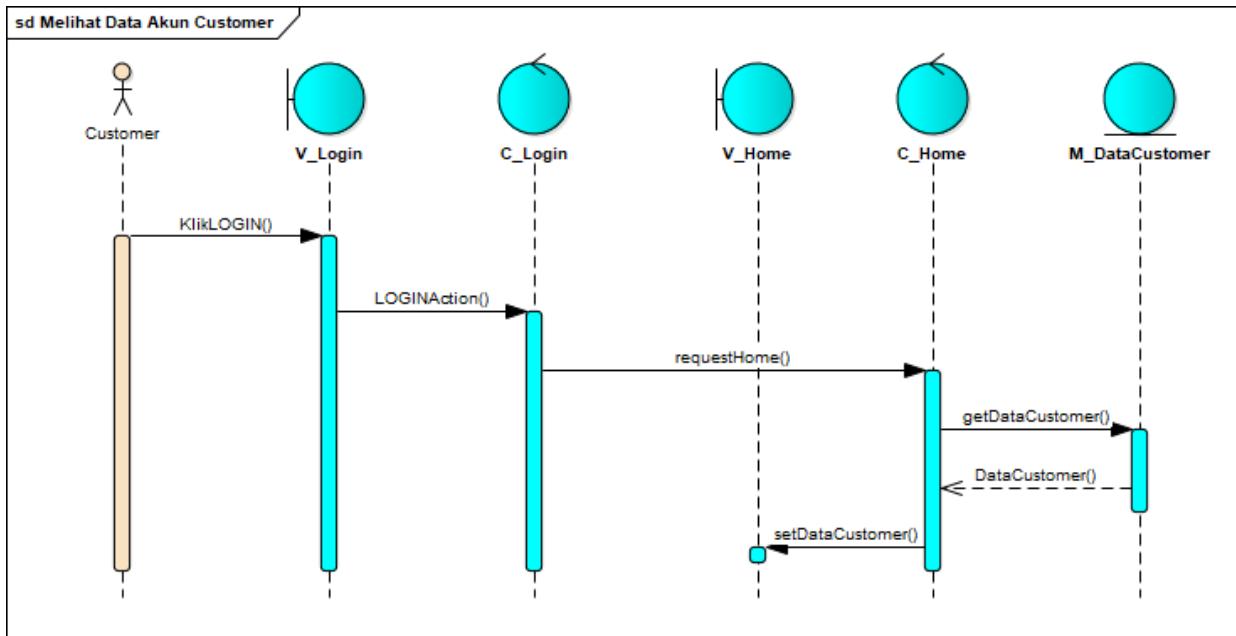
2. Membuat Data Akun Customer (Customer)



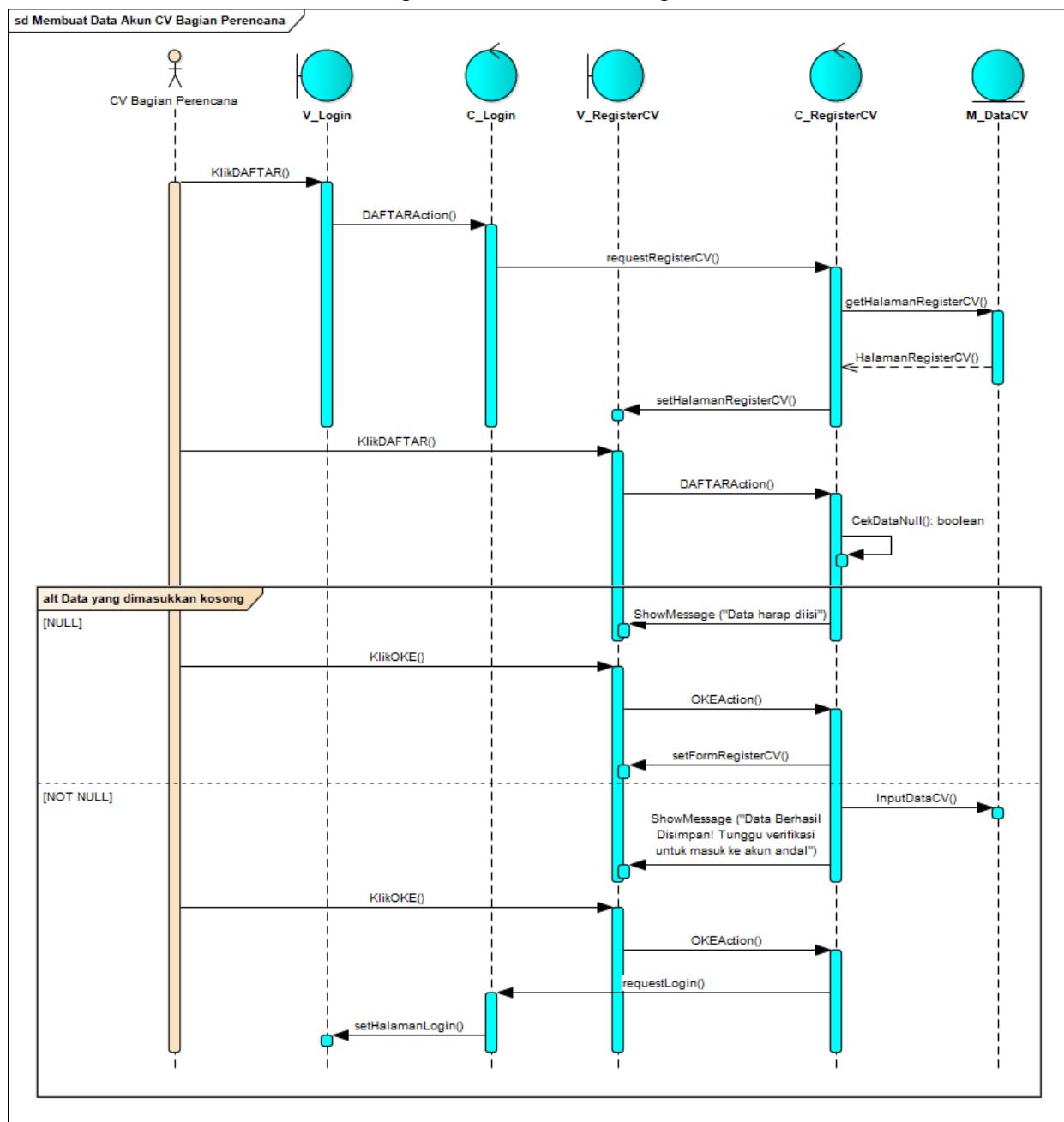
3. Mengubah Data Akun Customer (Customer)



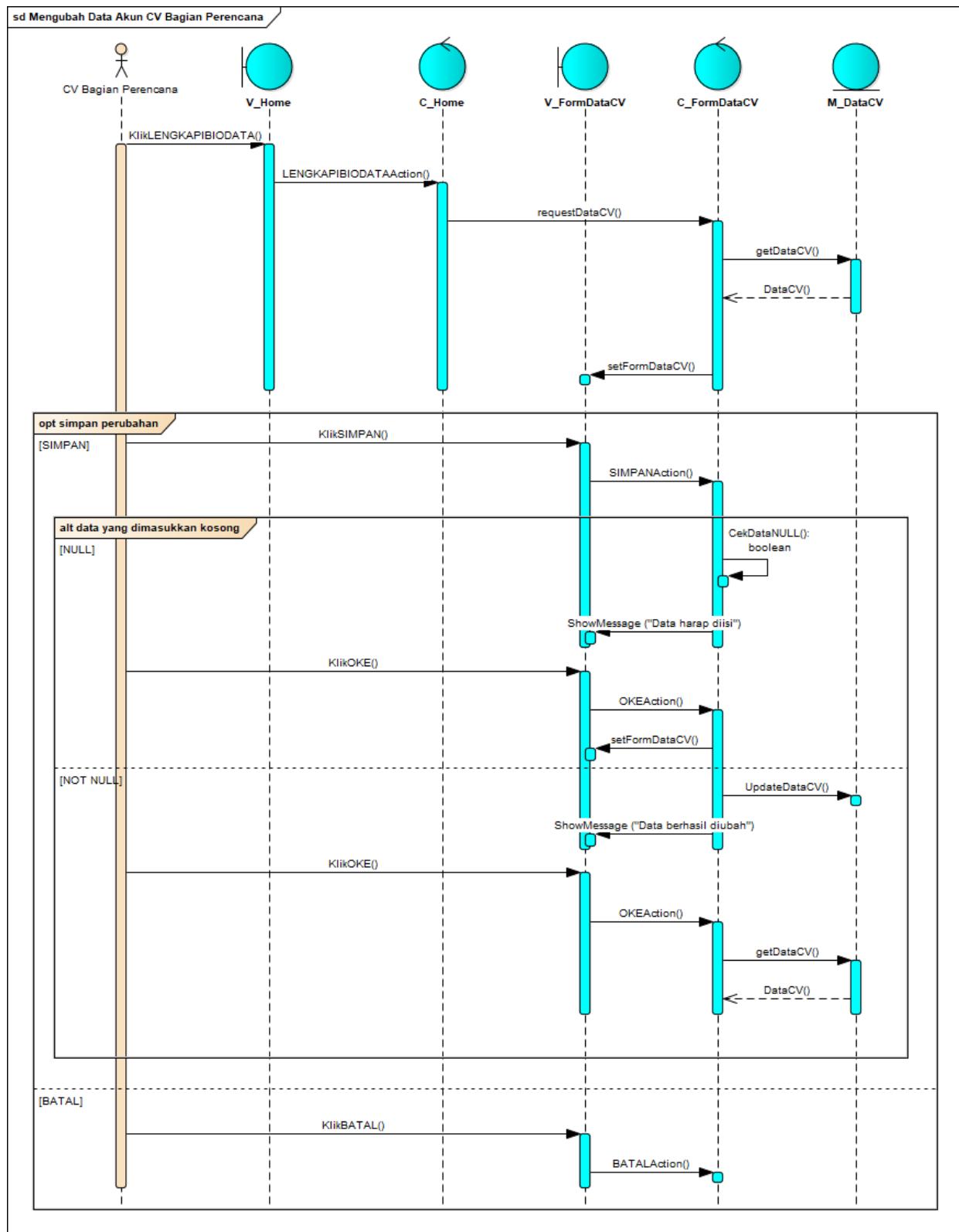
4. Melihat Data Akun Customer (Customer)



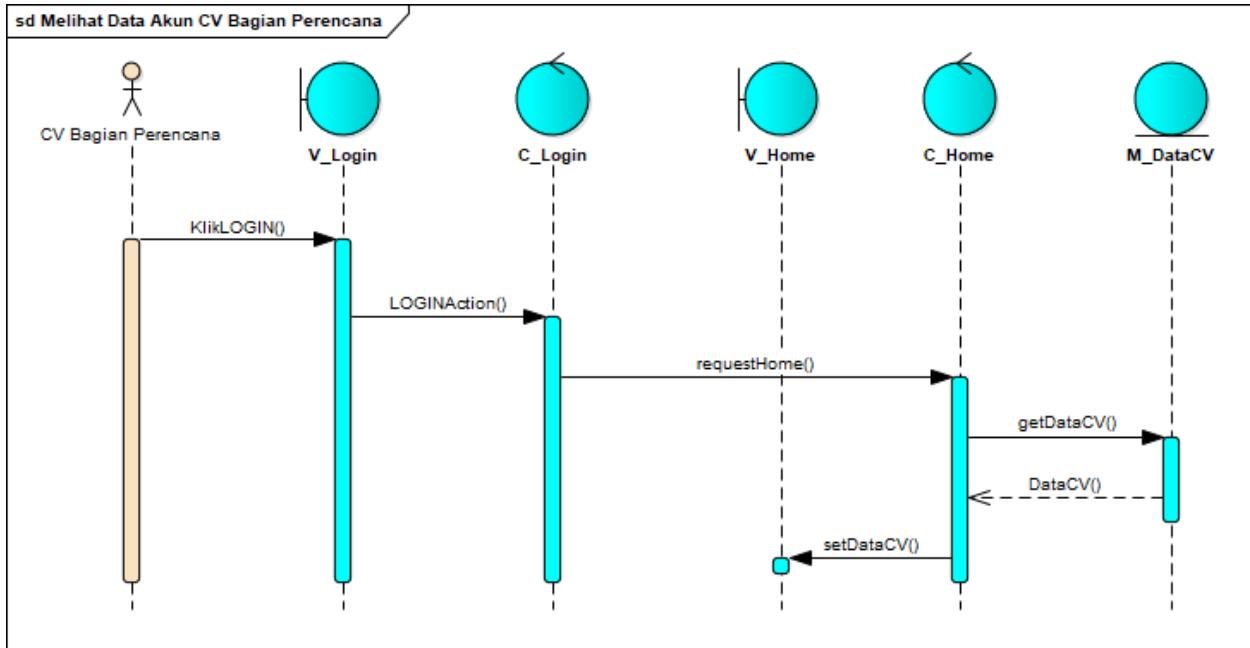
5. Membuat Data Akun CV Bagian Perencana (CV Bagian Perencana)



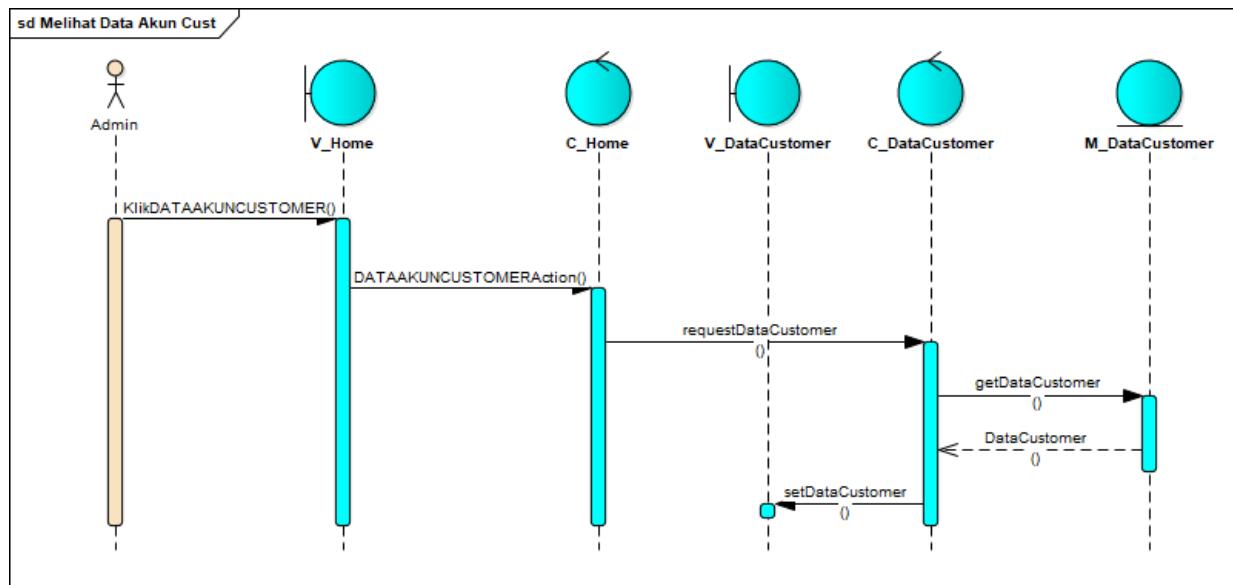
6. Mengubah Data Akun CV Bagian Perencana (CV Bagian Perencana)



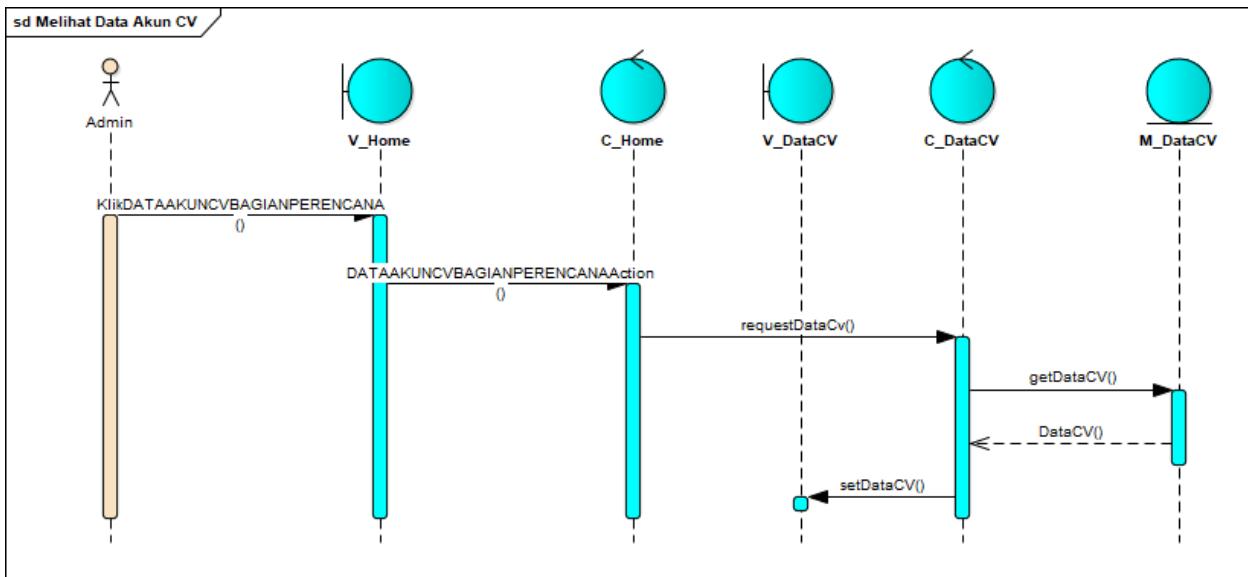
7. Melihat Data Akun CV Bagian Perencana (CV Bagian Perencana)



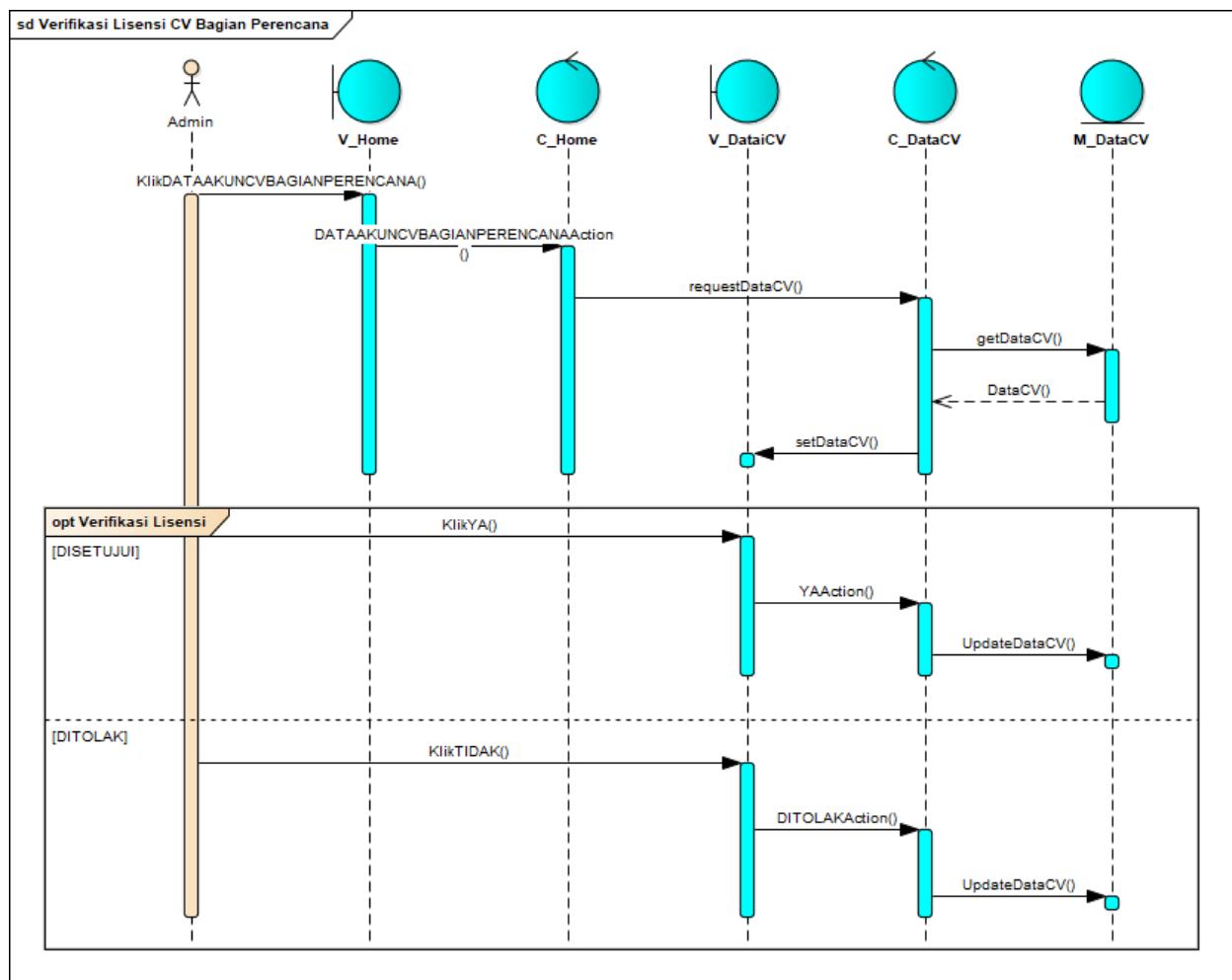
8. Melihat Data Akun Customer (Admin)



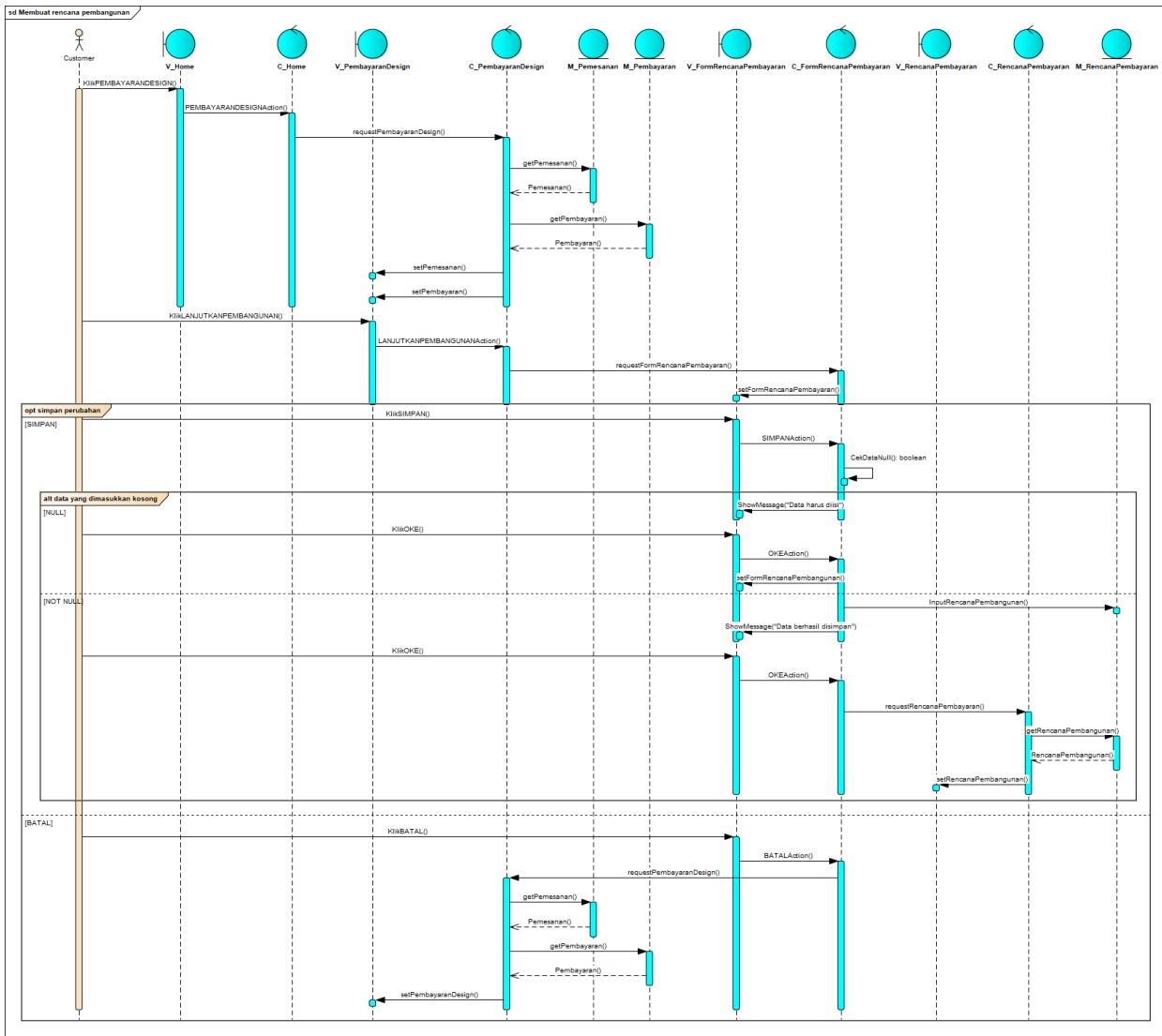
9. Melihat Data Akun CV Bagian Perencana (Admin)



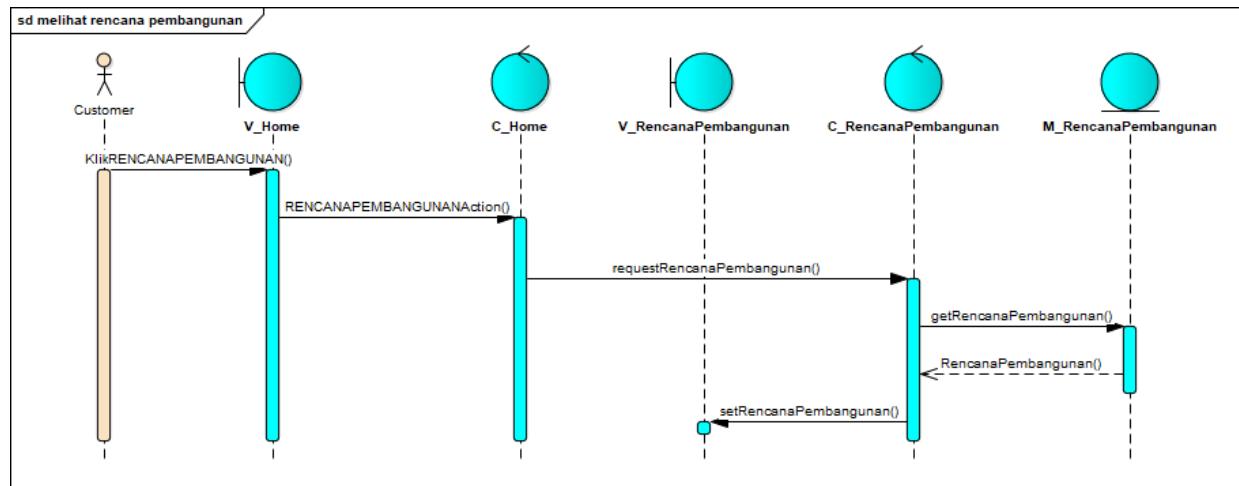
10. Verifikasi Licensi CV Bagian Perencana (Admin)



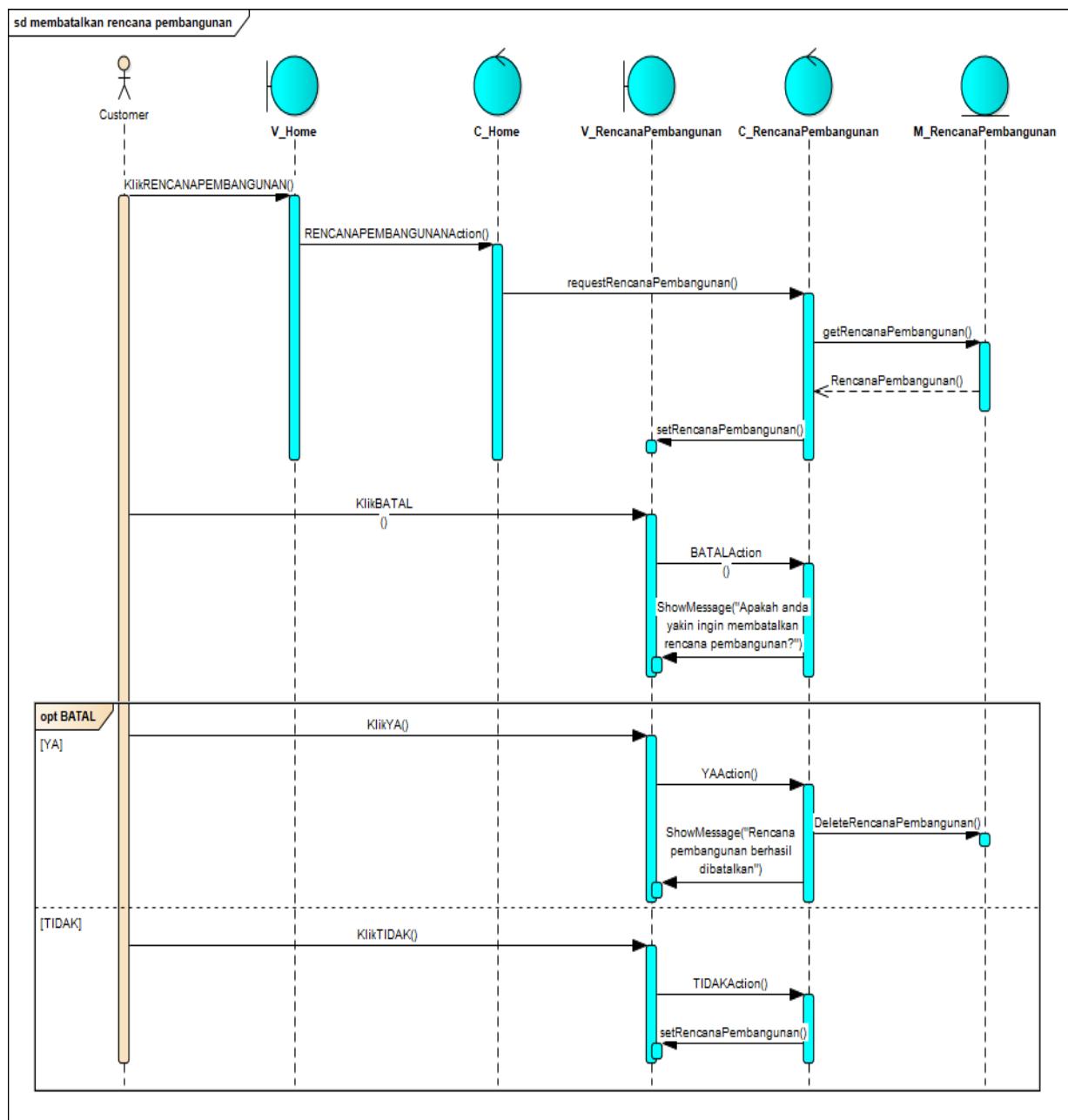
11. Membuat Rencana Pembangunan (Customer)



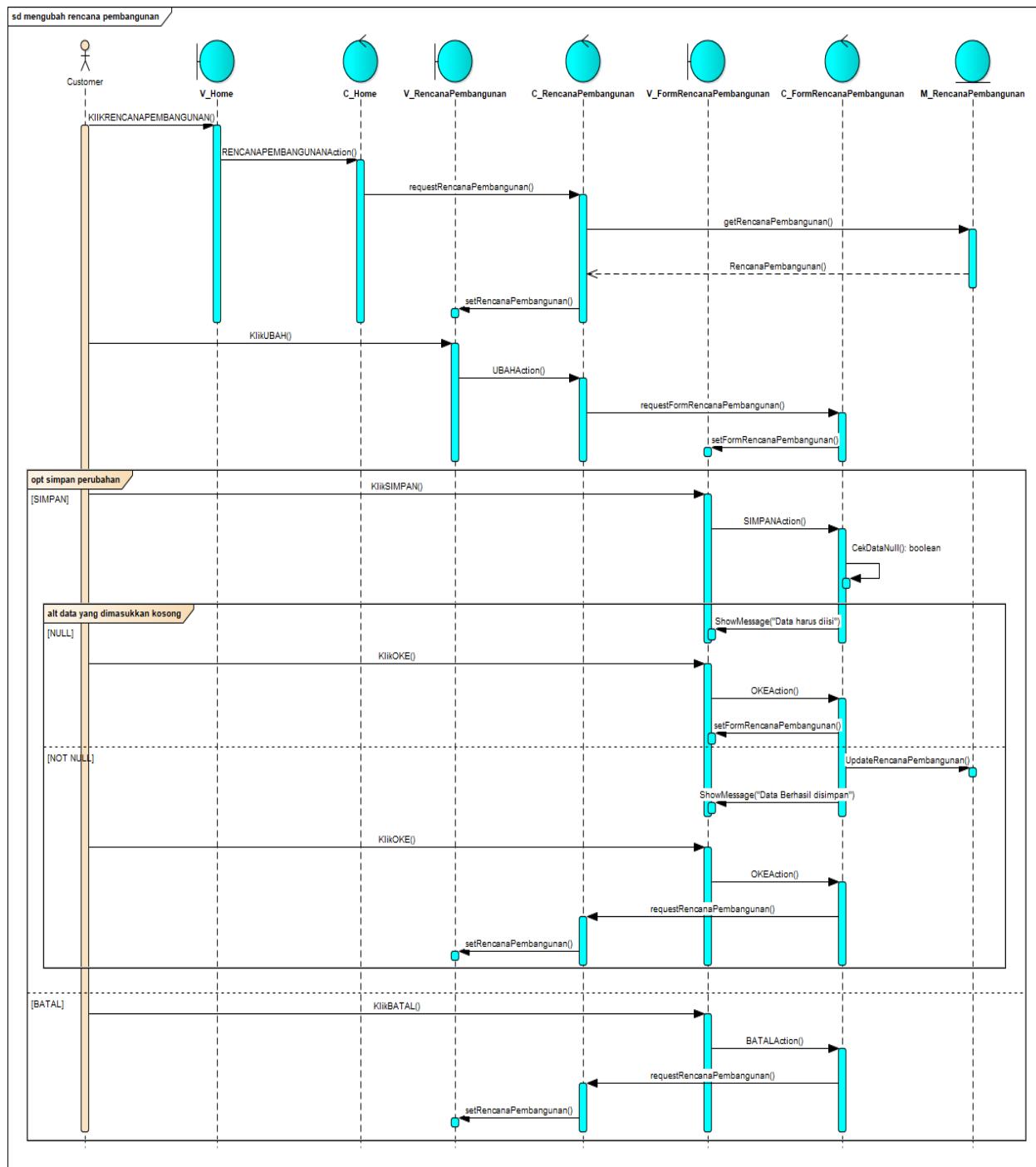
12. Melihat Rencana Pembangunan (Customer)



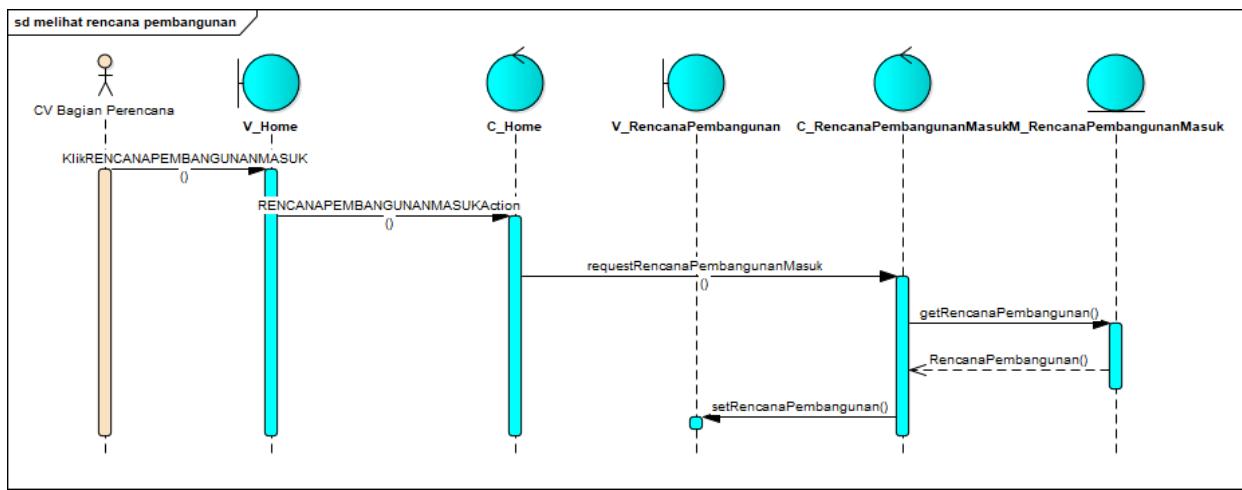
13. Membatalkan Rencana Pembangunan (Customer)



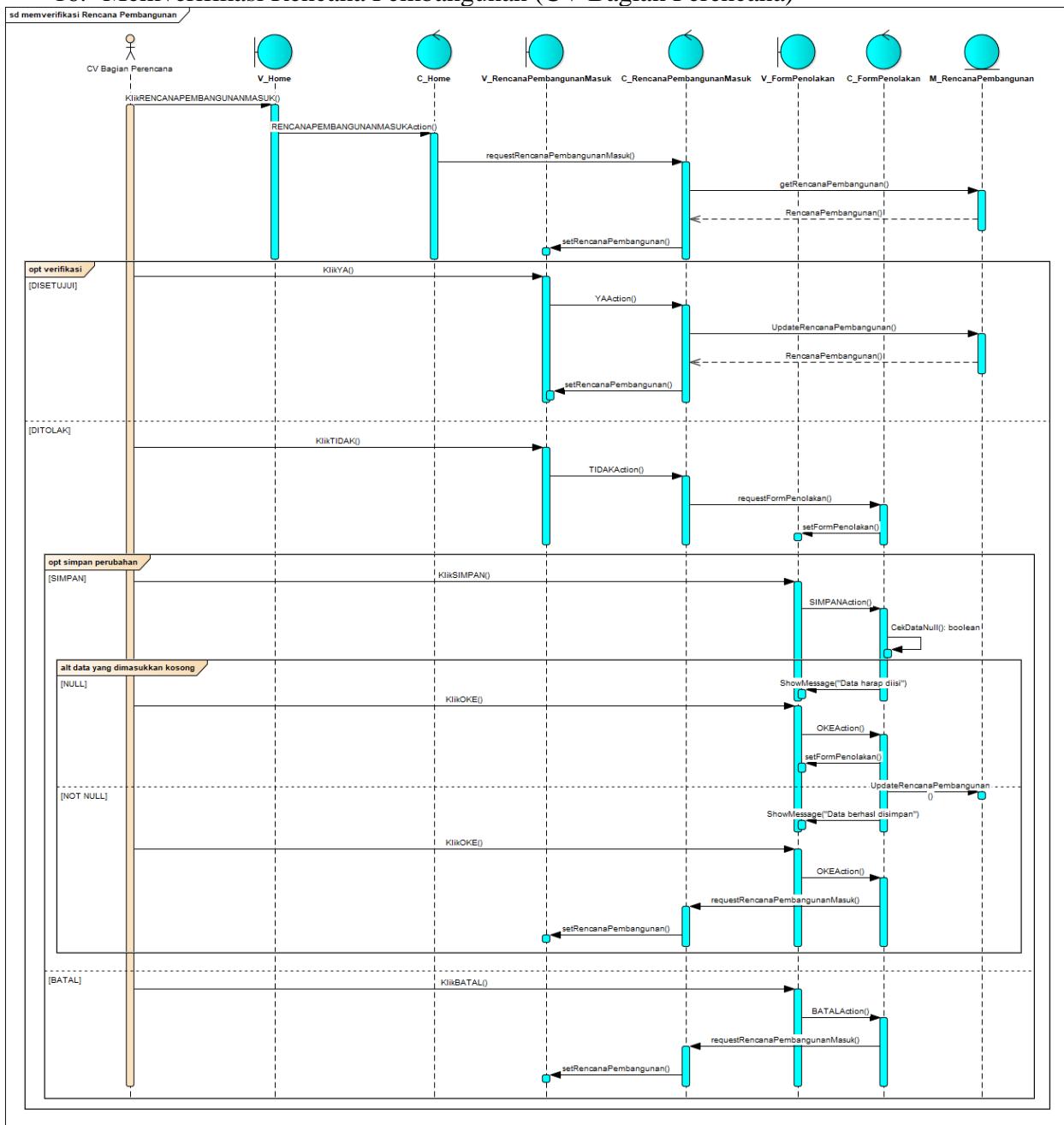
14. Mengubah Rencana Pembangunan (Customer)



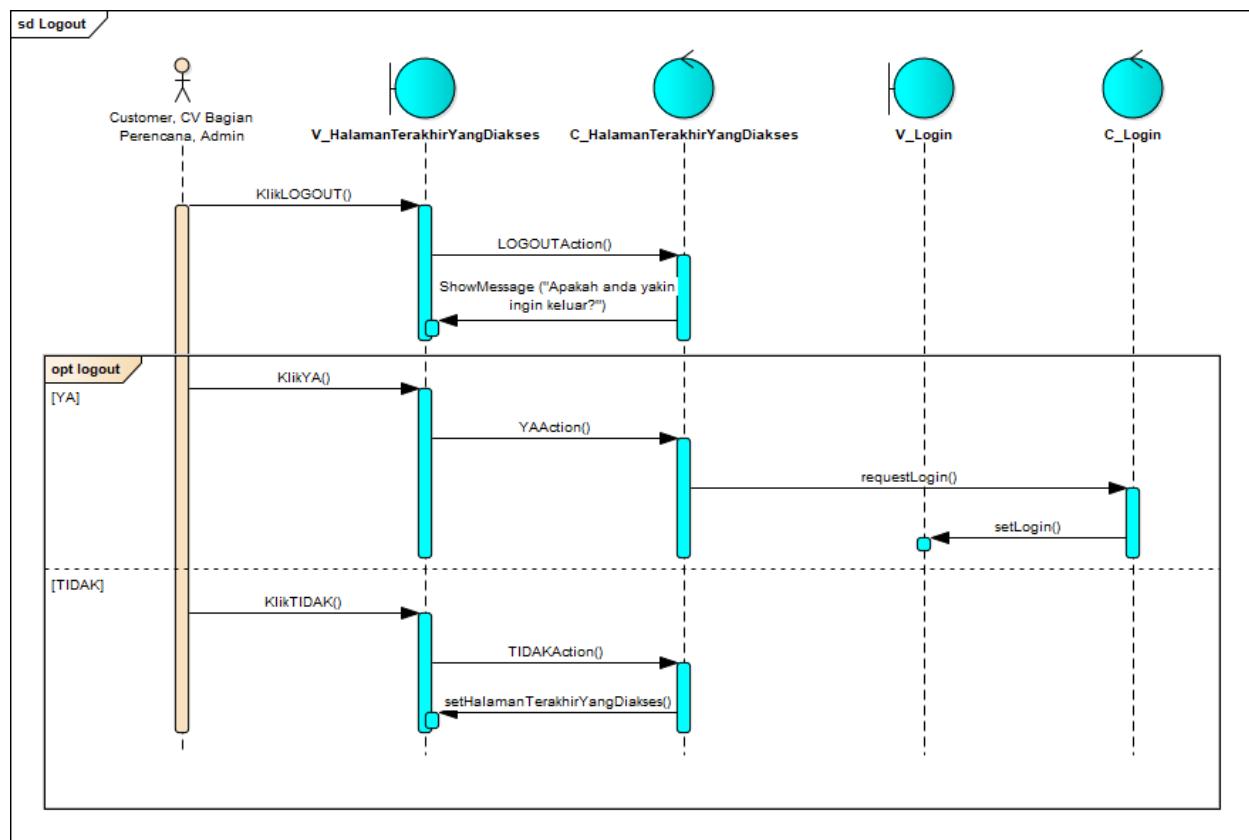
15. Melihat Rencana Pembangunan (CV Bagian Perencana)



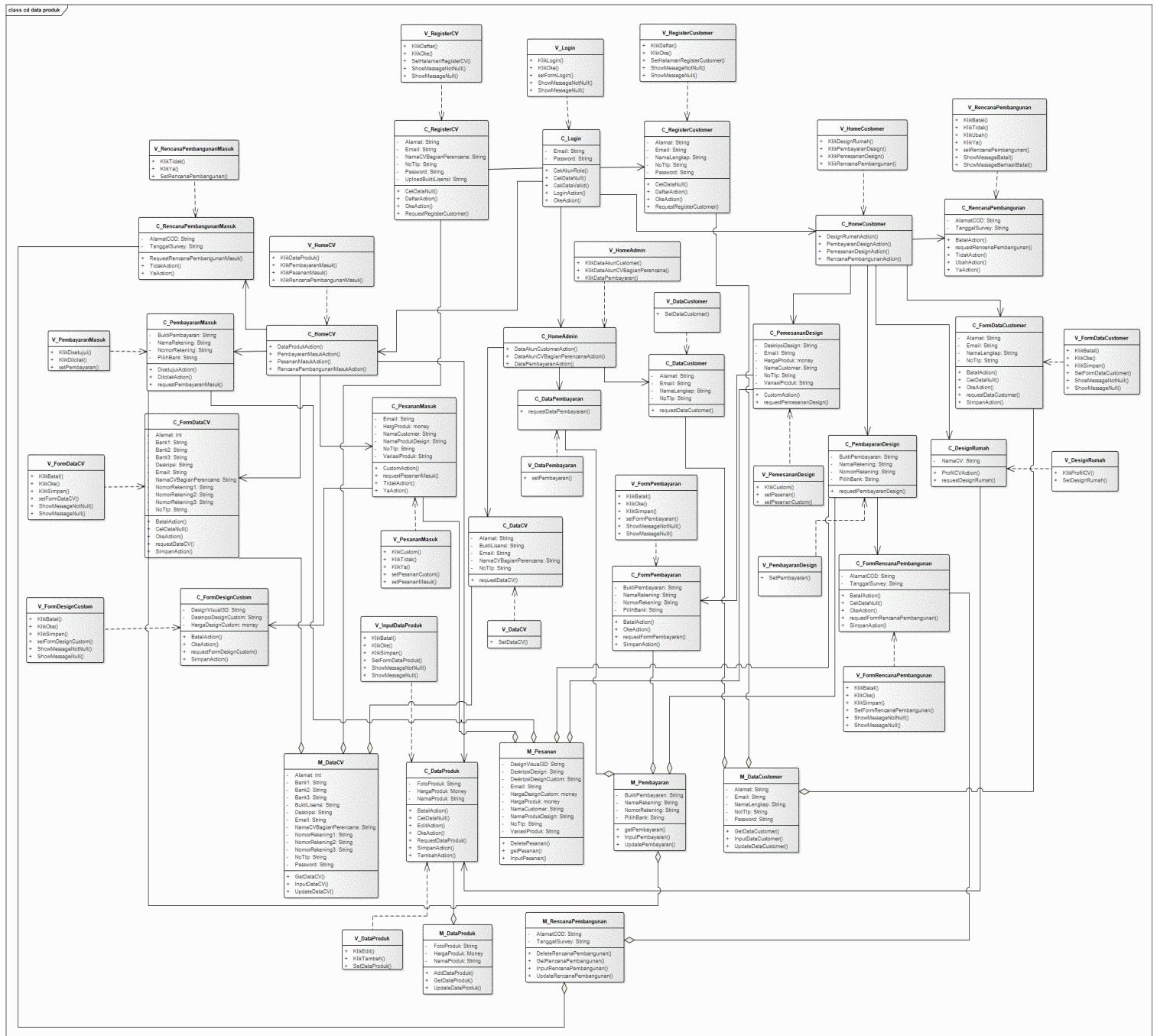
16. Memverifikasi Rencana Pembangunan (CV Bagian Perencana)



17. Logout (Admin, CV Bagian Perencana dan Customer)



CLASS DIAGRAM



SOFTWARE TESTING PLAN

10. Test Plan Identifier

Objek yang akan diuji merupakan bagian dari sebuah sistem berbasis web yang bertujuan untuk memudahkan para customer untuk mencari design rumah yang diinginkan pada menu produk di website. Pada Sprint 4 ini terdapat beberapa bagian yang akan dilakukan pengujian yaitu fitur Login, Daftar, logout, lengkapi biodata, rencana pembangunan, rencana pembangunan masuk dan verifikasi CV Bagian Perencana.

Terdapat beberapa hal yang berkaitan dengan proses pengujian, yaitu :

1.5.Tanggal pembuatan Software Testing Plan (STP) : 19 Desember 2020
1.6.Penanggung jawab pengujian : Mohammad Lutfi
Giantoro

11. Introduction

Dokumen Test Plan ini menjelaskan tentang bagaimana halaman Menambah produk, melihat produk, dan mengubah produk. Pada pengujian ini dilakukan menggunakan Teknik Black Box, yaitu mencoba fitur fitur dari tampilan GUI apakah berfungsi dengan baik tanpa melihat source code atau codingan di dalam sistem dan memastikan apakah antara fitur dengan system sudah sesuai dengan bisnis proses pada sprint 1.

- Tujuan**

Dokumen Test Plan ini dibuat untuk mendukung proses :

- i) Mengidentifikasi komponen sistem yang harus diuji.
- j) Membuat rekomendasi kebutuhan untuk proses pengujian.
- k) Membuat rekomendasi dan mendeskripsikan tentang strategi yang akan dilakukan
- l) Mengidentifikasi kebutuhan sumber daya.

- Latar Belakang**

Proses pengujian dalam pembangunan sebuah software diperlukan agar software yang dibangun dapat berfungsi sesuai yang telah direncanakan dan terutama sesuai dengan keinginan user. Selain itu, proses pengujian diperlukan untuk menghilangkan bug dalam software tersebut sehingga tidak ada mengganggu performa sistem ketika dijalankan.

- Batasan

Dokumen ini hanya membahas tentang pengujian terhadap software yang dibangun, yaitu hanya sebatas yang tertera pada Sprint 1. Ruang lingkup yang akan diuji meliputi pengujian tombol, kejelasan fitur serta keakuratan software yang dibuat. Pengujian hanya dilakukan oleh tester.

12. Test Items

Dalam Sprint 1 ini, komponen yang akan dilakukan pengujian adalah sebagai berikut.

3.5.Tampilan Subsistem

- 3.1.6 Halaman Login
- 3.1.7 Halaman Daftar
- 3.1.8 Halaman Logout
- 3.1.9 Halaman Verifikasi Cv Bagian Perencana (Admin)
- 3.1.10 Halaman Rencana Pembangunan
- 3.1.11 Halaman Rencana Pembangunan Masuk

3.6.Performa Dasar

- 3.2.23. Tombol Login
- 3.2.24. Kotak Input Email Pada Halaman Login
- 3.2.25. Kotak Input Password Pada Halaman Login
- 3.2.26. Tombol Daftar
- 3.2.27. Tombol Customer Pada Halaman Daftar
- 3.2.28. Kotak Input Nama Lengkap Pada Halaman Daftar Sebagai Customer
- 3.2.29. Kotak Input Email Pada Halaman Daftar Sebagai Customer
- 3.2.30. Kotak Input Password Pada Halaman Daftar Sebagai Customer
- 3.2.31. Kotak Input Alamat Pada Halaman Daftar Sebagai Customer
- 3.2.32. Kotak Input No. Telpon Pada Halaman Daftar Sebagai Customer
- 3.2.33. Tombol Cv Bagian Perencana Pada Halaman Daftar
- 3.2.34. Kotak Input Nama Cv Bagian Perencana Pada Halaman Daftar Sebagai Cv Bagian Perencana
- 3.2.35. Kotak Input Email Pada Halaman Daftar Sebagai Cv Bagian Perencana
- 3.2.36. Kotak Input Password Pada Halaman Daftar Sebagai Cv Bagian Perencana
- 3.2.37. Kotak Input Alamat Pada Halaman Daftar Sebagai Cv Bagian Perencana
- 3.2.38. Kotak Input No. Telpon Pada Halaman Daftar Sebagai Cv Bagian Perencana

- 3.2.39. Kotak Input Upload Lisensi Pada Halaman Daftar Sebagai Cv Bagian Perencana
- 3.2.40. Tombol Lengkapi Biodata (Customer)
- 3.2.41. Kotak Input Nama Lengkap Pada Form Lengkapi Biodata (Customer)
- 3.2.42. Kotak Input Email Pada Form Lengkapi Biodata (Customer)
- 3.2.43. Kotak Input Alamat Pada Form Lengkapi Biodata (Customer)
- 3.2.44. Kotak Input No. Telpon Pada Form Lengkapi Biodata (Customer)
- 3.2.45. Tombol Simpan Pada Form Lengkapi Biodata (Customer)
- 3.2.46. Tombol Batal Pada Form Lengkapi Biodata (Customer)
- 3.2.47. Tombol Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)
- 3.2.48. Kotak Input Nama Cv Bagian Perencana Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)
- 3.2.49. Kotak Input Email Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)
- 3.2.50. Kotak Input Alamat Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)
- 3.2.51. Kotak Input No. Telpon Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)
- 3.2.52. Kotak Input Bank 1 Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)
- 3.2.53. Kotak Input Nomor Rekening 1 Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)
- 3.2.54. Kotak Input Bank 2 Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)
- 3.2.55. Kotak Input Nomor Rekening 2 Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)
- 3.2.56. Kotak Input Bank 3 Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)
- 3.2.57. Kotak Input Nomor Rekening 3 Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)
- 3.2.58. Tombol Simpan Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)
- 3.2.59. Tombol Batal Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)
- 3.2.60. Tombol Menu Data Akun Cv Bagian Perencana (Admin)
- 3.2.61. Tombol Aksi ‘Iya’/‘Tidak’ Pada Halaman Menu Data Akun Cv Bagian Perencana (Admin)
- 3.2.62. Tombol Logout Pada Masing-Masing Role
- 3.2.63. Tombol Oke Pada Popup Logout Pada Masing-Masing Role
- 3.2.64. Menu Pembayaran Design
- 3.2.65. Tombol Lanjutkan Pembangunan Pada Halaman Pembayaran Design

- 3.2.66. Kotak Input Tanggal Survey Pada Form Rencana Pembangunan
- 3.2.67. Kotak Input Alamat Cod Pada Form Rencana Pembangunan
- 3.2.68. Tombol Simpan Pada Form Rencana Pembangunan
- 3.2.69. Tombol Batal Pada Form Rencana Pembangunan
- 3.2.70. Menu Rencana Pembangunan
- 3.2.71. Tombol Batal Pada Halaman Rencana Pembangunan
- 3.2.72. Tombol Ubah Pada Halaman Rencana Pembangunan
- 3.2.73. Menu Rencana Pembangunan Masuk
- 3.2.74. Tombol Aksi 'Iya'/ 'Tidak' Pada Halaman Rencana Pembangunan Masuk
- 3.2.75. Kotak Input Alasan Ditolak Pada Form Alasan Ditolak
- 3.2.76. Tombol Simpan Pada Form Alasan Ditolak
- 3.2.77. Tombol Batal Pada Form Alasan Ditolak

13. Features to be Tested

Daftar fitur yang akan diuji beserta dengan deskripsinya.dijelaskan sebagai berikut.

Fitur	Desripsi
Tombol Login	Untuk Menuju Ke Form Login
Kotak Input Email Pada Halaman Login	Untuk Memasukkan Email Pada Halaman Login
Kotak Input Password Pada Halaman Login	Untuk Memasukkan Password Pada Halaman Login
Tombol Daftar	Untuk Menuju Ke Form Daftar
Tombol Customer Pada Halaman Daftar	Untuk Memilih Role Daftar Sebagai Customer
Kotak Input Nama Lengkap Pada Halaman Daftar Sebagai Customer	Untuk Memasukkan Nama Lengkap Pada Halaman Daftar Sebagai Customer
Kotak Input Email Pada Halaman Daftar Sebagai Customer	Untuk Memasukkan Email Pada Halaman Daftar Sebagai Customer
Kotak Input Password Pada Halaman Daftar Sebagai Customer	Untuk Memasukkan Password Pada Halaman Daftar Sebagai Customer

Kotak Input Alamat Pada Halaman Daftar Sebagai Customer	Untuk Memasukkan Alamat Pada Halaman Daftar Sebagai Customer
Kotak Input No. Telpon Pada Halaman Daftar Sebagai Customer	Untuk Memasukkan No. Telpon Pada Halaman Daftar Sebagai Customer
Tombol Cv Bagian Perencana Pada Halaman Daftar	Untuk Memilih Role Daftar Sebagai Cv Bagian Perencana
Kotak Input Nama Cv Bagian Perencana Pada Halaman Daftar Sebagai Cv Bagian Perencana	Untuk Memasukkan Nama Cv Bagian Perencana Pada Halaman Daftar Sebagai Cv Bagian Perencana
Kotak Input Email Pada Halaman Daftar Sebagai Cv Bagian Perencana	Untuk Memasukkan Email Pada Halaman Daftar Sebagai Cv Bagian Perencana
Kotak Input Password Pada Halaman Daftar Sebagai Cv Bagian Perencana	Untuk Memasukkan Password Pada Halaman Daftar Sebagai Cv Bagian Perencana
Kotak Input Alamat Pada Halaman Daftar Sebagai Cv Bagian Perencana	Untuk Memasukkan Alamat Pada Halaman Daftar Sebagai Cv Bagian Perencana
Kotak Input No. Telpon Pada Halaman Daftar Sebagai Cv Bagian Perencana	Untuk Memasukkan No. Telpon Pada Halaman Daftar Sebagai Cv Bagian Perencana
Kotak Input Upload Lisensi Pada Halaman Daftar Sebagai Cv Bagian Perencana	Untuk Mengupload Lisensi Pada Halaman Daftar Sebagai Cv Bagian Perencana
Tombol Lengkapi Biodata (Customer)	Untuk Menuju Form Lengkapi Biodata (Customer)
Kotak Input Nama Lengkap Pada Form Lengkapi Biodata (Customer)	Untuk Memasukkan Nama Lengkap Pada Form Lengkapi Biodata (Customer)
Kotak Input Email Pada Form Lengkapi Biodata (Customer)	Untuk Memasukkan Email Pada Form Lengkapi Biodata (Customer)
Kotak Input Alamat Pada Form Lengkapi Biodata (Customer)	Untuk Memasukkan Alamat Pada Form Lengkapi Biodata (Customer)
Kotak Input No. Telpon Pada Form Lengkapi Biodata (Customer)	Untuk Memasukkan No. Telpon Pada Form Lengkapi Biodata (Customer)
Tombol Simpan Pada Form Lengkapi Biodata (Customer)	Untuk Menyimpan Form Lengkapi Biodata (Customer)
Tombol Batal Pada Form Lengkapi Biodata (Customer)	Untuk Membatalkan Form Lengkapi Biodata (Customer)
Tombol Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)	Untuk Menuju Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)
Kotak Input Nama Cv Bagian Perencana Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)	Untuk Memasukkan Nama Cv Bagian Perencana Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)

Kotak Input Email Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)	Untuk Memasukkan Email Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)
Kotak Input Alamat Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)	Untuk Memasukkan Alamat Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)
Kotak Input No. Telpon Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)	Untuk Memasukkan No. Telpon Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)
Kotak Input Bank 1 Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)	Untuk Memasukkan Bank 1 Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)
Kotak Input Nomor Rekening 1 Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)	Untuk Memasukkan Nomor Rekening 1 Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)
Kotak Input Bank 2 Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)	Untuk Memasukkan Bank 2 Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)
Kotak Input Nomor Rekening 2 Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)	Untuk Memasukkan Nomor Rekening 2 Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)
Kotak Input Bank 3 Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)	Untuk Memasukkan Bank 3 Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)
Kotak Input Nomor Rekening 3 Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)	Untuk Memasukkan Nomor Rekening 3 Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)
Tombol Simpan Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)	Untuk Menyimpan Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)
Tombol Batal Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)	Untuk Membatalkan Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)
Tombol Menu Data Akun Cv Bagian Perencana (Admin)	Untuk Menuju Rekap Data Akun Cv Bagian Perencana (Admin)
Tombol Aksi ‘Iya’/‘Tidak’ Pada Halaman Menu Data Akun Cv Bagian Perencana (Admin)	Untuk Memverifikasi ‘Iya’/‘Tidak’ Pada Halaman Menu Data Akun Cv Bagian Perencana (Admin)
Tombol Logout Pada Masing-Masing Role	Untuk Logout Pada Masing-Masing Role
Tombol Oke Pada Popup Logout Pada Masing-Masing Role	Untuk Logout Dari Sistem
Menu Pembayaran Design	Untuk Menuju Menu Pembayaran Design
Tombol Lanjutkan Pembangunan Pada Halaman Pembayaran Design	Untuk Melanjutkan Pembangunan Pada Halaman Pembayaran Design
Kotak Input Tanggal Survey Pada Form Rencana Pembangunan	Untuk Memasukkan Tanggal Survey Pada Form Rencana Pembangunan
Kotak Input Alamat Cod Pada Form Rencana Pembangunan	Untuk Memasukkan Alamat Cod Pada Form Rencana Pembangunan
Tombol Simpan Pada Form Rencana Pembangunan	Untuk Menyimpan Form Rencana Pembangunan

Tombol Batal Pada Form Rencana Pembangunan	Untuk Membatalkan Form Rencana Pembangunan
Menu Rencana Pembangunan	Untuk Menuju Menu Rencana Pembangunan
Tombol Batal Pada Halaman Rencana Pembangunan	Untuk Membatalkan Halaman Rencana Pembangunan
Tombol Ubah Pada Halaman Rencana Pembangunan	Untuk Mengubah Form Rencana Pembangunan
Menu Rencana Pembangunan Masuk	Untuk Menuju Menu Rencana Pembangunan Masuk
Tombol Aksi 'Iya'/ 'Tidak' Pada Halaman Rencana Pembangunan Masuk	Untuk Memverifikasi 'Iya'/ 'Tidak' Pada Halaman Rencana Pembangunan Masuk
Kotak Input Alasan Ditolak Pada Form Alasan Ditolak	Untuk Memasukkan Alasan Ditolak Pada Form Alasan Ditolak
Tombol Simpan Pada Form Alasan Ditolak	Untuk Menyimpan Pada Form Alasan Ditolak
Tombol Batal Pada Form Alasan Ditolak	Untuk Membatalkan Pada Form Alasan Ditolak

14. Test Strategy

Metode pengujian yang digunakan dalam melakukan uji coba setiap fitur dijelaskan sebagai berikut.

5.11. Function Testing

Test Objective:	<ul style="list-style-type: none"> • Semua form yang membutuhkan input data dapat melakukan input data untuk ke database dan diproses • Form dapat menghasilkan laporan yang sesuai dengan Inputan
Technique:	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengujian tombol pada setiap form • Mengelakukan pengujian apakah hasil laporan sesuai dengan inputan dan data yang telah tersimpan • Melakukan pengujian pada form inputan apakah dapat berjalan ketika menginputkan berbagai jenis inputan • Melakuakn pengujian pada form inputan dengan data invalid dan pesan error/peringatan apa yang akan ditampilkan.
Completion Criteria:	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menghasilkan laporan yang sesuai • Output yang dihasilkan sesuai dengan inputan yang telah dibuat
Special Considerations:	-

5.12. Business Cycle Testing

Test Objective:	Memastikan apakah semua komponen pada setiap form dapat berjalan sesuai keinginan
Technique:	Melakukan pengujian dengan melihat pada dokumen bisnis proses
Completion Criteria:	Alur sistem dan fungsi fitur sesuai dengan bisnis proses yang telah dibuat
Special Considerations:	-

5.13. Performance Profiling

Test Objective:	proses penyimpanan dapat menghasilkan output dan dapat berjalan cepat
Technique:	Penyimpanan data dilakukan oleh beberapa user (computer) dalam waktu yang bersamaan
Completion Criteria:	Mempersingkat waktu penyimpanan
Special Considerations:	-

5.14. Load Testing

Test Objective:	Waktu akses database dan aplikasi dapat berjalan dengan baik
Technique:	<ul style="list-style-type: none">• Menggunakan query yang menghasilkan data dalam jumlah yang cukup besar• Mengukur load aplikasi dengan berbagai macam spesifikasi
Completion Criteria:	Software dan database dapat diakses dengan waktu yang cepat
Special Considerations:	-

5.15. Security and Access Control Testing

Test Objective:	Website hanya akan dapat digunakan jika user telah mendaftar dan terdaftar pada sistem
-----------------	--

Technique:	<ul style="list-style-type: none"> • Mencoba mencari kesalahan dalam query dan code yang telah digunakan • Mencoba hak akses setiap user
Completion Criteria:	Software tidak dapat digunakan oleh user yang tidak memiliki hak akses
Special Considerations:	-

15. Item Pass

Kriteria - kriteria yang harus dipenuhi setiap fitur agar dinyatakan lulus uji atau berhasil adalah sebagai berikut.

- e) Jika suatu fitur diuji sebanyak 10 kali dan 9 kali diantaranya berhasil namun ada sekali gagal, maka fitur tersebut dinyatakan gagal.
- f) Jika hasil dari suatu fitur sesuai dengan yang telah direncanakan, maka fitur tersebut dinyatakan berhasil.
- g) Jika form inputan di isi dengan data invalid/null dan muncul pesan kesalahan/peringatan sesuai dengan yang telah direncanakan, maka form inputan tersebut dinyatakan berhasil.
- h) Error akan dinyatakan sebagai gagal.

16. Test Deliverables

Dokumen – dokumen yang akan dihasilkan setelah proses pengujian adalah sebagai berikut.

- e) Software Testing Plan.
- f) Software Testing Report.

17. Testing Task

Pihak yang terlibat dalam proses pengujian dijelaskan sebagai berikut.

Tahap	Pihak Terlibat
Pembuatan STP	Project Manager, System Analyst
Pemilihan objek pengujian	Project Manager, System Analyst
Pengujian fitur pada Halaman Login, Daftar Dan Logout	Project Manager, System Analyst, Designer
Pengujian fitur pada Halaman Rencana Pembanguna Dan Rencana Pembangunan	Project Manager, System Analyst, Designer

Masuk	
Pengujian fitur pada Halaman Verifikasi Cv Bagian Perencana (Admin)	Project Manager, System Analyst, Designer
Pengujian relasi code, fitur, dan tampilan	Project Manager, Designer, Programmer
Pengujian performa sistem	Project Manager

18. Schedule

Tahap	Waktu
Pembuatan STP	1 hari
Tombol Login	15 menit
Kotak Input Email Pada Halaman Login	15 menit
Kotak Input Password Pada Halaman Login	15 menit
Tombol Daftar	15 menit
Tombol Customer Pada Halaman Daftar	15 menit
Kotak Input Nama Lengkap Pada Halaman Daftar Sebagai Customer	15 menit
Kotak Input Email Pada Halaman Daftar Sebagai Customer	15 menit
Kotak Input Password Pada Halaman Daftar Sebagai Customer	15 menit
Kotak Input Alamat Pada Halaman Daftar Sebagai Customer	15 menit
Kotak Input No. Telpon Pada Halaman Daftar Sebagai Customer	15 menit
Tombol Cv Bagian Perencana Pada Halaman Daftar	15 menit
Kotak Input Nama Cv Bagian Perencana Pada Halaman Daftar Sebagai Cv Bagian Perencana	15 menit
Kotak Input Email Pada Halaman Daftar Sebagai Cv Bagian Perencana	15 menit
Kotak Input Password Pada Halaman Daftar Sebagai Cv Bagian Perencana	15 menit

Kotak Input Alamat Pada Halaman Daftar Sebagai Cv Bagian Perencana	15 menit
Kotak Input No. Telpon Pada Halaman Daftar Sebagai Cv Bagian Perencana	15 menit
Kotak Input Upload Lisensi Pada Halaman Daftar Sebagai Cv Bagian Perencana	15 menit
Tombol Lengkapi Biodata (Customer)	15 menit
Kotak Input Nama Lengkap Pada Form Lengkapi Biodata (Customer)	15 menit
Kotak Input Email Pada Form Lengkapi Biodata (Customer)	15 menit
Kotak Input Alamat Pada Form Lengkapi Biodata (Customer)	15 menit
Kotak Input No. Telpon Pada Form Lengkapi Biodata (Customer)	15 menit
Tombol Simpan Pada Form Lengkapi Biodata (Customer)	15 menit
Tombol Batal Pada Form Lengkapi Biodata (Customer)	15 menit
Tombol Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)	15 menit
Kotak Input Nama Cv Bagian Perencana Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)	15 menit
Kotak Input Email Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)	15 menit
Kotak Input Alamat Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)	15 menit
Kotak Input No. Telpon Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)	15 menit
Kotak Input Bank 1 Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)	15 menit
Kotak Input Nomor Rekening 1 Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)	15 menit
Kotak Input Bank 2 Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)	15 menit
Kotak Input Nomor Rekening 2 Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)	15 menit
Kotak Input Bank 3 Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)	15 menit
Kotak Input Nomor Rekening 3 Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)	15 menit
Tombol Simpan Pada Form Lengkapi Biodata	15 menit

(Cv Bagian Perencana)	
Tombol Batal Pada Form Lengkapi Biodata (Cv Bagian Perencana)	15 menit
Tombol Menu Data Akun Cv Bagian Perencana (Admin)	15 menit
Tombol Aksi 'Iya'/'Tidak' Pada Halaman Menu Data Akun Cv Bagian Perencana (Admin)	15 menit
Tombol Logout Pada Masing-Masing Role	15 menit
Tombol Oke Pada Popup Logout Pada Masing-Masing Role	15 menit
Menu Pembayaran Design	15 menit
Tombol Lanjutkan Pembangunan Pada Halaman Pembayaran Design	15 menit
Kotak Input Tanggal Survey Pada Form Rencana Pembangunan	15 menit
Kotak Input Alamat Cod Pada Form Rencana Pembangunan	15 menit
Tombol Simpan Pada Form Rencana Pembangunan	15 menit
Tombol Batal Pada Form Rencana Pembangunan	15 menit
Menu Rencana Pembangunan	15 menit
Tombol Batal Pada Halaman Rencana Pembangunan	15 menit
Tombol Ubah Pada Halaman Rencana Pembangunan	15 menit
Menu Rencana Pembangunan Masuk	15 menit
Tombol Aksi 'Iya'/'Tidak' Pada Halaman Rencana Pembangunan Masuk	15 menit
Kotak Input Alasan Ditolak Pada Form Alasan Ditolak	15 menit
Tombol Simpan Pada Form Alasan Ditolak	15 menit
Tombol Batal Pada Form Alasan Ditolak	15 menit

SOFTWARE TESTING REPORT

1.2. Pengujian Black Box

1.2.1. Fitur Login (Customer, Admin, dan CV Bagian Perencana)

A. Button di Fitur Login

No	Fitur	Aksi	Hasil	Kesimpulan		Keterangan
				Berhasil	Tidak	
1	Login	Klik Menu Login	Masuk kedalam sistem dan menampilkan halaman home	V		-

B. Variable di Fitur Login

No	Fitur	Variable	Aksi	Hasil Jika Tidak Sesuai	Kesimpulan		Keterangan
					Berhasil	Tidak	
1	Login	Email	Diberi inputan '@'	Please include an '@' in the email address	V		-
		Password	Diberi inputan huruf dan simbol	-	V		-

1.2.2. Fitur Daftar (Customer dan CV Bagian Perencana)

C. Button di Fitur Daftar (Customer)

No	Fitur	Aksi	Hasil	Kesimpulan		Keterangan
				Berhasil	Tidak	
1	Daftar	Klik Daftar	Menampilkan pilihan daftar sebagai Customer/ CV Bagian Perencana	V		-
		Klik tombol Custo mer	Menampilkan form daftar sebagai Customer	V		-

		Klik Daftar	Menampilkan pop-up ‘Registrasi Berhasil’ dan Menuju kehalaman Login	V		-
--	--	-------------	---	---	--	---

D. Button di Fitur Daftar (CV Bagian Perencana)

No	Fitur	Aksi	Hasil	Kesimpulan		Keterangan
				Berhasil	Tidak	
1	Daftar	Klik Daftar	Menampilkan pilihan daftar sebagai Customer/ CV Bagian Perencana	V		-
		Klik tombol Customer	Menampilkan form daftar sebagai CV Bagian	V		-
		Klik Daftar	Menampilkan pop-up ‘Registrasi Berhasil’ dan Menuju kehalaman Login	V		-

E. Variable di Fitur Daftar (Customer)

No	Fitur	Variable	Aksi	Hasil Jika Tidak Sesuai	Kesimpulan		Keterangan
					Berhasil	Tidak	
		Nama Lengkap	Diberi inputan huruf dan simbol	-	V		-
		Email	Diberi inputan ‘@’	Please include an ‘@’ in the email address	V		-

1	Daftar	Password	Diberi inputan huruf dan simbol	-	V		-
		Alamat	Diberi inputan huruf , angka, dan simbol	-	V		-
		No. Telpon	Diberi inputan angka 1-0	-	V		-

F. Variable di Fitur Daftar (CV Bagian Perencana)

No	Fitur	Variable	Aksi	Hasil Jika Tidak Sesuai	Kesimpulan		Keterangan
					Berhasil	Tidak	
1	Daftar	Nama CV Bagian Perencana	Diberi inputan huruf dan simbol	-	V		-
		Email	Diberi inputan '@'	Please include an '@' in the email address	V		-
		Password	Diberi inputan huruf dan simbol	-	V		-
		Alamat	Diberi inputan huruf , angka, dan simbol	-	V		-
		No. Telpon	Diberi inputan angka 1-0	-	V		-

		Upload lisensi	Diberi inputan gambar jpg, jpeg, dan png	-		V	Tulisan license, seharusnya ‘lisensi’
--	--	----------------	--	---	--	---	---------------------------------------

1.2.3. Fitur Lengkapi Biodata (Customer dan CV Bagian Perencana)

A. Button di Fitur Lengkapi Biodata (Customer dan CV Bagian Perencana)

No	Fitur	Aksi	Hasil	Kesimpulan		Keterangan
				Berhasil	Tidak	
1	Lengkapi Biodata	Klik Menu Home	Menampilkan biodata Customer / CV Bagian Perencana	V		-
		Klik tombol Lengkapi Biodata	Menampilkan form lengkapi biodata	V		-
		Klik Simpan	Menampilkan pop-up “data berhasil diubah”	V		-
			Menampilkan halaman biodata Customer / CV Bagian Perencana	V		-
		Klik Batal	Menutup form lengkapi biodata	V		-
			Menampilkan halaman biodata Customer / CV Bagian Perencana	V		-

B. Variable di Fitur Lengkapi Biodata (Customer)

No	Fitur	Variable	Aksi	Hasil Jika Tidak Sesuai	Kesimpulan		Keterangan
					Berhasil	Tidak	
1	Lengkapi Biodata	Nama Lengkap	Diberi inputan huruf dan simbol	-	V		-
		Email	Diberi inputan '@'	Please include an '@' in the email address	V		-
		Password	-	-	V		Not edited
		Alamat	Diberi inputan huruf , angka, dan simbol	-	V		-
		No. Telpon	Diberi inputan angka 1-0	-	V		-

C. Variable di Fitur Lengkapi Biodata (CV Bagian Perencana)

No	Fitur	Variable	Aksi	Hasil Jika Tidak Sesuai	Kesimpulan		Keterangan
					Berhasil	Tidak	
		Nama CV Bagian Perencana	Diberi inputan huruf dan simbol	-	V		-
		Email	Diberi inputan '@'	Please include an '@' in the email address	V		-
		Password	-	-	V		Not edited

		Alamat	Diberi inputan huruf , angka, dan simbol	-	V		-
1	Lengkapi Biodata	No. Telpon	Diberi inputan angka 1-0	-	V		-
		Upload lisensi	-	-		V	Not edited
		Bank 1	Pilih salah satu dari Option al dropdown	-	V		-
		Nomor Rekening 1	Diberi inputan angka 1-0	-	V		-
		Bank 2	Pilih salah satu dari Option al dropdown	-	V		-
		Nomor Rekening 2	Diberi inputan angka 1-0	-	V		-
		Bank 3	Pilih salah satu dari Option al dropdown	-	V		-

		Nomor Rekening 3	Diberi inputan angka 1-0	-	V		-
--	--	------------------	--------------------------	---	---	--	---

1.2.4. Fitur Verifikasi CV Bagian Perencana (Admin)

D. Button di Fitur Verifikasi CV Bagian Perencana

No	Fitur	Aksi	Hasil	Kesimpulan		Keterangan
				Berhasil	Tidak	
1	Verifikasi CV Bagian Perencana	Klik Menu Data Akun CV Bagian Perencana	Masuk kedalam sistem dan menampilkan halaman home		V	Tulisan menu tidak sesuai
		Klik aksi 'Iya'/'Tidak'	Merubah status aksi	V		-

E. Variable di Fitur Verifikasi CV Bagian Perencana

No	Fitur	Variable	Aksi	Hasil Jika Tidak Sesuai	Kesimpulan		Keterangan
					Berhasil	Tidak	
1	Verifikasi CV Bagian Perencana	-	-	-	-	-	-

1.2.5. Fitur Logout (Admin, Customer, dan CV Bagian Perencana)

F. Button di Fitur Logout

No	Fitur	Aksi	Hasil	Kesimpulan		Keterangan
				Berhasil	Tidak	
1	Logout	Klik Menu Logout di role 'Customer' / 'Admin' / 'CV Bagian Perencana'	Menampilkan pop-up 'Apakah Anda Yakin Ingin Keluar'	V		-

		Klik OK	Menuju ke halaman landing page	V		
--	--	---------	--------------------------------	---	--	--

G. Variable di Fitur Logout

No	Fitur	Variable	Aksi	Hasil Jika Tidak Sesuai	Kesimpulan		Keterangan
					Berhasil	Tidak	
1	Logout	-	-	-	-	-	-

1.2.6. Fitur Rencana Pembangunan (Customer)

1.2.6.1. Button di Fitur Rencana pembangunan

No	Fitur	Aksi	Hasil	Kesimpulan		Keterangan
				Berhasil	Tidak	
1	Rencana Pembangunan	Mengarahkan kursor pada menu Pembayaran Design	Tulisan Pembayaran Design berubah warna Orange	V	-	-
		Klik tombol Lanjutkan Pembangunan	Menampilkan form Rencana Pembangunan	V	-	-
		Klik Simpan	Menampilkan pop-up "data berhasil disimpan"	V	-	-
			Menampilkan halaman Rencana Pembangunan	V	-	-
		Klik Batal	Menutup form Rencana Pembangunan	V	-	-
			Menampilkan halaman Rencana Pembangunan	V	-	-

		Klik Batal pada halaman menu rencana pembangunan	Menampilkan pop-up “Apakah Anda Yakin Ingin membatalkan Rencana Pembangunan”	V		-
		Klik “Iya”/“Tidak”	Menutup form dan menampilkan halaman rencana pembangunan	V		-
		Klik ubah pada halaman menu rencana pembangunan	Menampilkan form rencana pembangunan	V		-

1.2.6.2. Variable di Fitur Rencana pembangunan

No	Fitur	Variable	Aksi	Hasil Jika Tidak Sesuai	Kesimpulan		Keterangan
					Berhasil	Tidak	
1	Rencana pembangunan	Tanggal survey	Diberi inputan angka 0-9	-	V		-
		Alamat COD	Diberi inputan huruf, angka, dan simbol	-	V		-

1.2.7. Fitur Rencana Pembangunan Masuk(CV Bagian Perencana)

1.1.1.1. Button di Fitur Rencana pembangunan masuk

No	Fitur	Aksi	Hasil	Kesimpulan		Keterangan
				Berhasil	Tidak	
		Mengarahkan kursor pada menu Rencana Pembangunan Masuk	Tulisan Rencana Pembangunan Masuk berubah warna Orange	V		-

1	Rencana Pembangunan Masuk	Klik menu Rencana Pembangunan Masuk	Menampilkan list Rencana Pembangunan Masuk	V		-
		Klik aksi 'Iya'	Mengubah status verifikasi dan menampilkan list rencana pembangunan masuk	V		
		Klik aksi 'Tidak ,'	Mengubah status verifikasi dan menampilkan form alas an ditolak	V		
		Klik Simpan	Menampilkan pop-up "data berhasil disimpan"	V		-
		Klik Batal	Menampilkan halaman Rencana Pembangunan masuk	V		-
			Menutup form Alasan ditolak	V		-
			Menampilkan halaman Rencana Pembangunan masuk	V		-

1.1.1.2. Variable di Fitur Rencana pembangunan masuk

No	Fitur	Variable	Aksi	Hasil Jika Tidak Sesuai	Kesimpulan		Keterangan
					Berhasil	Tidak	
1	Rencana pembangunan masuk	Alasan ditolak	Diberi inputan huruf, angka, dan simbol	-	V		-

LINK GITHUB

<https://github.com/0fakhri/bangun.in>