

1. Identifikasi Test Case

Informasi Laporan			
Tanggal Pengujian	11 Februari 2025		
Penguji	Vicky		
Lingkup Pengujian	Fitur Pemesanan Makanan pada Aplikasi FoodFast		
Versi Aplikasi	1.0		
Test Case			
ID Uji	TC-001		
Deskripsi Test Case	Login Pengguna		
Kondisi Awal	Aplikasi terbuka pada halaman login		
Tujuan Pengujian	Memastikan pengguna bisa login kedalam aplikasi		
Langkah Uji			
1. Buka aplikasi FoodFast. 2. Masukkan email dan password yang sudah terdaftar dengan benar. 3. Klik tombol “Login”			
Data yang Diperlukan	Hasil yang Diharapkan	Hasil Aktual	Status (Lulus / Gagal)
Email dan Password yang sudah terdaftar	Pengguna berhasil login dan diarahkan ke halaman utama	Pengguna berhasil login, halaman utama muncul	Lulus
ID Uji	TC-002		
Deskripsi Test Case	Pencarian Restoran		
Kondisi Awal	Pengguna sudah login dan berada di halaman utama		
Tujuan Pengujian	Memastikan fitur pencarian restoran berfungsi dengan benar		
Langkah Uji			
1. Masukkan nama restoran pada kolom pencarian. 2. Klik tombol “Cari”. 3. Pilih restoran			
Data yang Diperlukan	Hasil yang Diharapkan	Hasil Aktual	Status (Lulus / Gagal)
Nama restoran yang valid dan terdaftar dalam sistem	Restoran yang dicari muncul dalam daftar hasil pencarian	Restoran yang dicari muncul sesuai nama dan lokasi	Lulus
ID Uji	TC-003		
Deskripsi Test Case	Pemilihan makanan dan penambahan ke keranjang		
Kondisi Awal	Pengguna sudah memilih restoran		
Tujuan Pengujian	Memastikan pengguna dapat memilih makanan dan menambahkannya ke dalam keranjang		
Langkah Uji			
1. Pilih restoran yang tersedia. 2. Pilih menu makanan yang ingin dibeli.			

3. Klik tambahkan ke keranjang.			
Data yang Diperlukan	Hasil yang Diharapkan	Hasil Aktual	Status (Lulus / Gagal)
Nama restoran yang memiliki menu aktif	Makanan berhasil ditambahkan ke keranjang, keranjang bertambah 1 item	Item berhasil ditambahkan ke keranjang, jumlah item di keranjang bertambah 1	Lulus
ID Uji	TC-004		
Deskripsi Test Case	Proses Checkout dan Pembayaran		
Kondisi Awal	Pengguna sudah menambahkan item di keranjang		
Tujuan Pengujian	Memastikan sistem checkout dan pembayaran berfungsi tanpa error		
Langkah Uji			
1. Klik pada ikon keranjang belanja 2. Pilih “Checkout” 3. Pilih metode pembayaran (transfer bank) 4. Klik tombol “Bayar” 5. Verifikasi pembayaran			
Data yang Diperlukan	Hasil yang Diharapkan	Hasil Aktual	Status (Lulus / Gagal)
Akun e-wallet atau bank dengan saldo yang cukup	Pembayaran berhasil diproses dan pesanan dikonfirmasi	Pembayaran tidak diproses dan muncul pesan kesalahan “Pembayaran Gagal – Coba Lagi” meskipun saldo mencukupi	Gagal (1 Bug)
ID Uji	TC-005		
Deskripsi Test Case	Penerimaan Notifikasi Pesanan		
Kondisi Awal	Pengguna sudah melakukan pembayaran dan transaksi selesai		
Tujuan Pengujian	Memastikan notifikasi pesanan muncul setelah pembayaran berhasil		
Langkah Uji			
1. Lakukan pembayaran dengan metode yang valid. 2. Tunggu beberapa detik setelah konfirmasi pembayaran.			
Data yang Diperlukan	Hasil yang Diharapkan	Hasil Aktual	Status (Lulus / Gagal)
-	Notifikasi tentang pesanan muncul, berisi detail pesanan	Tidak ada notifikasi yang muncul setelah beberapa menit	Gagal (2 Bug)
ID Uji	TC-006		
Deskripsi Test Case	Pembayaran gagal dengan Saldo tidak cukup		
Kondisi Awal	Akun pengguna dengan saldo e-wallet yang tidak cukup		
Tujuan Pengujian	Memastikan sistem menangani kegagalan akibat saldo tidak mencukupi		

Langkah Uji			
1. Pilih metode pembayaran dengan e-wallet 2. Pastikan saldo e-wallet tidak cukup 3. Klik “Bayar” 4. Verifikasi respons sistem			
Data yang Diperlukan	Hasil yang Diharapkan	Hasil Aktual	Status (Lulus / Gagal)
Akun pengguna dengan saldo e-wallet yang tidak cukup	Sistem menampilkan pesan kesalahan bahwa saldo tidak cukup	Sistem menampilkan error “Saldo tidak cukup” dengan jelas	Lulus
ID Uji	TC-007		
Deskripsi Test Case	Koneksi internet terputus saat pemesanan		
Kondisi Awal	Pengguna sudah login dan berada di halaman checkout		
Tujuan Pengujian	Memastikan aplikasi menanggapi dengan benar jika koneksi internet terputus selama proses checkout		
Langkah Uji			
1. Login ke aplikasi. 2. Cari restoran. 3. Pilih makanan dan checkout. 4. Matikan koneksi internet. 5. Lakukan pembayaran tanpa koneksi.			
Data yang Diperlukan	Hasil yang Diharapkan	Hasil Aktual	Status (Lulus / Gagal)
Akun pengguna yang valid	Sistem menampilkan pesan error bahwa pembayaran tidak dapat diproses	Pesan kesalahan muncul, transaksi dibatalkan, dan tidak ada pesanan yang tercatat	Lulus

2. Analisis Potensi Bug

Potensi Bug 1: Pembayaran tetap diproses meski gagal

- **Penyebab**

Tidak ada validasi yang memadai untuk memeriksa status pembayaran sebelum pesanan dikonfirmasi.

- **Dampak**

Pengguna akan menerima notifikasi pesanan meskipun pembayaran gagal, yang bisa menyebabkan kebingungan dan ketidaknyamanan.

- **Saran Perbaikan**

- Implementasi logika yang memeriksa status pembayaran dan hanya mengonfirmasi pesanan jika pembayaran berhasil. Lakukan callback atau webhook dengan payment gateway untuk memeriksa status transaksi.

- Tampilkan pesan kesalahan yang lebih jelas kepada pengguna jika pembayaran gagal.

Potensi Bug 2: Notifikasi tidak muncul setelah pembayaran berhasil

- **Penyebab**
Kemungkinan ada masalah dengan integrasi sistem notifikasi atau timeout dalam pengiriman pesan setelah pembayaran selesai.
- **Dampak**
Pengguna tidak menerima update atau konfirmasi tentang status pesanan mereka, yang mengarah pada ketidakpastian.
- **Saran Perbaikan**
 - Pastikan ada pengaturan yang memonitor status transaksi dan memastikan pengiriman notifikasi tidak tertunda.
 - Gunakan retry mechanism jika notifikasi gagal dikirim.

Potensi Bug 3: Aplikasi Crash Ketika Menambahkan Banyak Item ke Keranjang

- **Penyebab**
Sistem aplikasi tidak mampu menangani data dalam jumlah besar dengan efisien (memory leak atau pembatasan kapasitas).
- **Dampak**
Pengguna akan mengalami crash atau aplikasi menjadi tidak responsif, yang menyebabkan pengalaman pengguna buruk.
- **Saran Perbaikan**
 - Lakukan optimasi dalam pengelolaan data di aplikasi, terutama dalam menangani item di keranjang.
 - Lakukan uji beban untuk memastikan aplikasi dapat menangani jumlah item yang lebih banyak.