**BAB V**

**PENGUJIAN, HASIL DAN KESIMPULAN**

1. **Metode Pengujian**

**5.1.1 Metode Black-box Testing**

Pengujian black-box adalah pengujian berkaitan dengan pengujian yang dilakukan pada interface perangkat lunak. Walaupun dirancang untuk menguak kesalahan, pengujian black-box digunakan untuk memperlihatkan bahwa fungsi- fungsi yang ada pada perangkat lunak bisa beroperasi, bahwa inputan diterima dengan baik dan output dihasilkan secara tepat, serta integritas informasi eksternal dipelihara dengan baik. Black-box testing menguji beberapa aspek dasar sebuah sistem dengan memperhatikan sedikit struktur logika internal pada perangkat lunak.

1. **Lingkungan Pengujian**

**5.2.1 Tools dan *Environtment* Pengujian**

Dalam Pengujian Sistem Informasi Penyewaan *Studio* Dan Perangkat VR(VR & Streaming Cafe) Terintegrasi *Payment Gateway* akan menggunkan tool sebagai berikut:

* 1. Kebutuhan Perangkat Keras

Laptop *DELL Inspiron* 3000 dengan *processor Intel Core i3 6006U, RAM 12GB, SSD 240GB, HDD 1TB*

* 1. Kebutuhan Perangkat Lunak
     1. PHP versi 8 ke atas sebagai *script language* untuk *website.*
     2. *Laravel Framework* versi 8 ke atas sebagai *framework website.*
     3. *MySQL* sebagai DBMS (*Database Management System*).
     4. *Apache* sebagai *software web server*
     5. *Postman* sebagai *tool* untuk pengecekan keberhasilan API
     6. *Visual Studio Code* sebagai *code editor*

Selain *tools* tersebut, terdapat beberapa teori yang mendukung

dalam pembuatan sistem, seperti berikut ini:

1. *REST-API*

*REST API* merupakan salah satu dari desain arsitektur yang terdapat di dalam *API* itu sendiri. Dan cara kerja dari *RESTful API* yaitu *REST client* akan Melakukan akses pada data/*resource* pada *REST server* dimana masing-masing *resource*. Atau data/*resource* tersebut akan dibedakan oleh sebuah *global* *ID* atau *URIs* (*Universal Resource Identifiers*). Jadi, Nantinya data yang diberikan oleh *REST server* itu bisa berupa *format text, JSON atau XML* (Firmansyah Romadhoni et al., 2020).

1. JSON (*JavaScript Object Notation*)

JSON *(JavaScript Object Notation*) adalah sebuah format untuk menyimpan dan menukar informasi yang dapat dibaca oleh manusia. Filenya hanya memuat teks dan berekstensikan .json (Nadia A. et al.,2021)

1. Payment Gateway

*Payment Gateway* adalah media pembayaran yang disediakan oleh suatu layanan *marketplace* yang mampu memberikan otorisasi pemrosesan suatu kartu kredit ataupun pembayaran langsung pada klien dalam suatu kegiatan bisnis *online* (Ibnu et al.,2021).

1. *Laravel*

*Laravel* adalah *framework* aplikasi web kontemporer, *open source* dan digunakan secara luas untuk perancangan aplikasi web yang cepat dan mudah. Laravel dibuat oleh Taylor Otwell pada tahun 2011. *Framework* ini dibuat untuk pengembangan aplikasi website dimana mengikuti arsitektur MVC (*model view controller*) (Hanry Ham et al., 2018).

**5.2.2 Material Pengujian**

Dalam Pengujian Sistem Informasi Penyewaan *Studio* Dan Perangkat VR

(VR & Streaming Cafe) Terintegrasi *Payment Gateway* material pengujian yang diuji adalah pada fitur utama yaitu pembayaran dengan *Payment Gateway* yang menggunakan teknologi dari *Midtrans*.

**5.2.3 Pelaku Pengujian**

Dalam Pengujian Sistem Informasi Penyewaan *Studio* Dan Perangkat VR

(VR & Streaming Cafe) Terintegrasi *Payment Gateway* dilakukan oleh penulis secara mandiri.

1. **Prosedur Pengujian**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Object** | **Butir Uji** | **Teknik Pengujian** | **Jadwal** |
| ARV1 | Melakukan *login* | Mendeteksi peran yang sesuai dan masuk ke dalam sistem | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV2 | Melakukan *register* | Menambahkan peran baru ke dalam sistem | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV3 | Menampilkan *dashboard admin* | Menampilkan data pada *dashboard admin* | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV4 | Menampilkan *dashboard user* | Menampilkan data pada *dashboard user* | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV5 | Menampilkan data studio | Menampilkan data studio dari database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV6 | Menambahkan data studio | Menambahkan data studio dan tersimpan ke database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV7 | Mengedit data studio | Menyimpan data perubahan studio | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV8 | Menghapus data studio | Menghapus data studio yang dipilih, dan berhasil terhapus di database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV9 | Menampilkan detail studio | Menampilkan detail data studio dari database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV10 | Menampilkan data perangkat VR | Menampilkan data perangkat VR dari database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV11 | Menambahkan data perangkat VR | Menambahkan data perangkat VR dan tersimpan ke database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV12 | Mengedit data perangkat VR | Menyimpan data perubahan perangkat VR | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV13 | Menghapus data perangkat VR | Menghapus data perangkat VR yang dipilih, dan  berhasil terhapus di database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV14 | Menampilkan detail perangkat VR | Menampilkan detail data perangkat VR dari database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV15 | Menampilkan data artikel | Menampilkan data artikel dari database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV16 | Menambahkan data artikel | Menambahkan data artikel dan tersimpan ke database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV17 | Mengedit data artikel | Menyimpan data perubahan artikel | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV18 | Menghapus data artikel | Menghapus data artikelyang dipilih, dan  berhasil terhapus di database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV19 | Menampilkan detail artikel | Menampilkan detail data artikel dari database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV20 | Menampilkan data resepsionis | Menampilkan data respsionis dari database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV21 | Menambahkan data resepsionis | Menambahkan data resepsionis dan tersimpan ke database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV22 | Mengedit data resepsionis | Menyimpan data perubahan resepsionis | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV23 | Menghapus data resepsionis | Menghapus data resepsionis yang dipilih, dan  berhasil terhapus di database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV24 | Menampilkan detail resepsionis | Menampilkan detail data resepsionis dari database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV25 | Menampilkan data user | Menampilkan data user dari database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV26 | Menambahkan data user | Menambahkan data user dan tersimpan ke database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV27 | Mengedit data user | Menyimpan data perubahan user | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV28 | Menghapus data user | Menghapus data user yang dipilih, dan  berhasil terhapus di database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV29 | Menampilkan profil user | Menampilkan profil user dari database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV30 | Menambahkan profil user | Menambahkan profil user dan tersimpan ke database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV31 | Mengedit profil user | Menyimpan data perubahan profil user | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV32 | Menampilkan detail profil user | Menampilkan detail profil user dari database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV33 | Menampilkan data testimonial | Menampilkan data testimonial dari database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV34 | Menambahkan data testimonial | Menambahkan data testimonial dan tersimpan ke database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV35 | Mengedit data testimonial | Menyimpan data perubahan testimonial | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV36 | Menghapus data testimonial | Menghapus data testimonial yang dipilih, dan berhasil terhapus di database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV37 | Menambahkan perangkat VR ke *Cart* | Menambahkan perangkat VR ke Cart dan tersimpan ke database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV38 | Melakukan *checkout* data *cart* | Menambahkan data order perangkat VR dan tersimpan ke database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV39 | Menambahkan transaksi sewa perangkat VR | Menambahkan data transaksi sewa perangkat VR dan tersimpan ke database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV40 | Menambahkan transaksi sewa studio | Menambahkan data transaksi sewa studio dan tersimpan ke database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV41 | Melakukan verifikasi pengajuan sewa studio | Menyimpan data perubahan status verifikasi pengajuan sewa studio | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV42 | Melakukan pengecekan ketersediaan studio dalam waktu tertentu | Pengecekan data sewa studio dari database pada waktu tertentu | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV43 | Menampilkan kalender data sewa studio | Menampilkan data sewa studio dari database pada kalender | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV44 | Menampilkan data transaksi sewa perangkat VR | Menampilkan data transaksi sewa perangkat VR dari database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV45 | Menampilkan data transaksi sewa studio | Menampilkan data transaksi sewa studio dari database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV46 | Menampilkan detail transaksi sewa perangkat VR | Menampilkan detail transaksi sewa perangkat VR dari database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV47 | Menampilkan detail transaksi sewa studio | Menampilkan detail transaksi sewa studio dari database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV48 | Mencetak *invoice* transaksi sewa perangkat VR | Mencetak data transaksi sewa perangkat VR dari database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV49 | Mencetak *invoice* transaksi sewa studio | Mencetak data transaksi sewa studio dari database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV50 | Menambahkan denda sewa perangkat VR | Menambahkan data denda sewa perangkat VR dan tersimpan ke database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV51 | Menambahkan denda sewa studio | Menambahkan data denda sewa studio dan tersimpan ke database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV52 | Menampilkan data denda perangkat VR | Menampilkan data denda perangkat VR dari database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV53 | Menampilkan data denda studio | Menampilkan data denda studio dari database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV54 | Menghapus data denda perangkat VR | Menghapus data denda perangkat VR yang dipilih, dan berhasil terhapus di database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV55 | Menghapus data denda studio | Menghapus data studio yang dipilih, dan berhasil terhapus di database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV56 | Melakukan konfirmasi pengembalian perangkat VR | Menyimpan data perubahan status konfirmasi pengembalian perangkat VR | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV57 | Melakukan konfirmasi pengembalian studio | Menyimpan data perubahan status pengembalian studio | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV58 | Melakukan pembayaran sewa perangkat VR dengan metode pembayaran yang dipilih | Pembayaran transaksi sewa perangkat VR dan terkirim ke *payment gateway* | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV59 | Melakukan pembayaran sewa studio dengan metode pembayaran yang dipilih | Pembayaran transaksi sewa studio dan terkirim ke *payment gateway* | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV60 | Melakukan pembayaran denda sewa perangkat VR dengan metode pembayaran yang dipilih | Pembayaran denda sewa perangkat VR dan terkirim ke *payment gateway* | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV61 | Melakukan pembayaran denda sewa studio dengan metode pembayaran yang dipilih | Pembayaran denda sewa studio dan terkirim ke *payment gateway* | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV62 | Melakukan *logout* | Keluar dari sistem dan kembali ke halaman *login* | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV63 | Menampilkan data *wishlist* | Menampilkan data *wishlist* dari database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV64 | Menambahkan *wishlist* | Menambahkan data *wishlist* dan tersimpan ke database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV65 | Menghapus *wishlist* | Menghapus data *wishlist* yang dipilih, dan berhasil terhapus di database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |
| ARV66 | Menghapus data *Cart* | Menghapus data *cart* yang dipilih, dan berhasil terhapus di database | Blackbox | Jumat, 24 Juni 2022 |

Tabel 5.1 Tabel Prosedur Pengujian

1. **Hasil Uji dan Kesimpulan**

1. Melakukan login

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV1 |
| Nama Butir Uji | Mendeteksi peran yang sesuai dan masuk ke dalam sistem |
| Deskripsi | Mendeteksi apakah peran yang sesuai dapat masuk ke dalam sistem |
| Kondisi Awal | - |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. Ketikkan *email* dan *password* pada form 2. Klik tombol *sign in* jika data sudah selesai diketik secara lengkap dan benar | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data peran terdeteksi dan masuk ke dalam sistem | Apabila form tidak diisi dengan lengkap maka tidak dapat melakukan *login* |
| Kesimpulan | |
| Peran yang sesuai dapat masuk ke dalam sistem dan menampilkan halaman *dashboard* | |

Tabel 5.2 Tabel Uji Login

1. Melakukan register

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV2 |
| Nama Butir Uji | Menambahkan peran baru ke dalam sistem |
| Deskripsi | Memeriksa apakah peran baru yang ditambahkan dapat masuk ke dalam sistem |
| Kondisi Awal | - |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. Ketikkan username, *email*, *password* pada form 2. Klik tombol *sign in* jika data sudah selesai diketik secara lengkap dan benar | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data peran terekam ke dalam sistem | Apabila form tidak diisi dengan lengkap maka tidak dapat melakukan register |
| Kesimpulan | |
| Peran dapat ditambbahkan ke dalam sistem dan menampilkan halaman *dashboard* | |

Tabel 5.3 Tabel Uji Register

1. Menampilkan dashboard admin

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV3 |
| Nama Butir Uji | Menampilkan data pada *dashboard admin* |
| Deskripsi | Memeriksa apakah *dashboard admin* menampilkan data |
| Kondisi Awal | Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| * + - 1. Admin mengakses menu dashboard       2. Sistem menampilkan informasi berupa data pembayaran seperti transaksi pending, transaksi berhasil dan denda | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Sistem dapat menampilkan akumulasi data pembayaran dan perangkat disewa | Ketika data belum ada maka sistem hanya dapat menampilkan akumulasi bernilai nol, dan ketika belum bisa login maka admin tidak mendapatkan hak akses untuk melihat halaman  dashboard |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menampilkan akumulasi data pembayaran dan perangkat disewa pada *dashboard admin* | |

Tabel 5.4 Tabel Uji Menampilkan Dashboard Admin

1. Menampilkan dashboard user

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV4 |
| Nama Butir Uji | Menampilkan data pada *dashboard user* |
| Deskripsi | Memeriksa apakah *dashboard user* menampilkan data |
| Kondisi Awal | - |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. User mengakses menu dashboard  2. Sistem menampilkan informasi berupa data akumulasi pengeluaran bulanan, pengeluaran setiap jenis layanan, riwayat transaksi | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Sistem menampilkan informasi berupa data akumulasi pengeluaran bulanan, pengeluaran setiap jenis layanan, riwayat transaksi | Ketika data belum ada maka sistem hanya dapat menampilkan akumulasi bernilai nol, dan ketika belum bisa login maka admin tidak mendapatkan hak akses untuk melihat halaman  dashboard Tombol Simpan dapat di-klik jika field nama, jenis kelamin, tempat, tanggal lahir, alamat, dan kota sudah terisi  Pada database grid, data baru ditempatkan di record terakhir |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menampilkan akumulasi data pembayaran dan riwayat transaksi pada *dashboard user* | |

Tabel 5.5 Tabel Uji Menampilkan Dashboard User

1. Menampilkan data studio

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV5 |
| Nama Butir Uji | Menampilkan data studio dari database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah sistem dapat menampilkan data studio dari database |
| Kondisi Awal | Admin/User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. Admin/User sudah berhasil melakukan login ke sistem  2. Admin/User mengakses menu Studio | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Sistem dapat menampilkan data studio dari database | - |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menampilkan data studio dari database | |

Tabel 5.6 Tabel Uji Menampilkan Data Studio

1. Menambahkan data studio

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV6 |
| Nama Butir Uji | Menambahkan data studio dan tersimpan ke database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data studio yang ditambahkan tersimpan ke database |
| Kondisi Awal | Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. Admin mengakses menu studio  2. Sistem menampilkan daftar studio yang ada di website berupa list  3. Admin menekan tombol tambah  4. Sistem menampilkan form berupa form data studio untuk menambahkan data baru studio  5. Admin mengisi form tersebut secara lengkap  6. Sistem mengecek data terlebih dahulu apakah data yang diinput sudah lengkap  7. Apabila semua data yang diperlukan belum dilengkapi maka akan kembali ke langkah ke 4 | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Sistem dapat menambahkan data studio dan tersimpan ke database | Apabila semua data yang diperlukan belum dilengkapi maka akan kembali ke langkah ke 4 |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menambahkan data studio dan tersimpan ke database | |

Tabel 5.7 Tabel Uji Menambahkan Data Studio

1. Mengedit data studio

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV7 |
| Nama Butir Uji | Menyimpan data perubahan studio |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data perubahan studio tersimpan |
| Kondisi Awal | Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. Admin mengakses menu studio  2. Sistem menampilkan daftar studio yang ada di website berupa list  3. Admin memilih button edit pada salah satu tampilan untuk mengubah data  4. Sistem menampilkan form mengenai informasi yang akan diubah  5. Admin mengisikan data baru untuk mengubah data yang lama  6. Sistem mengecek data terlebih dahulu apakah sudah lengkap  7.Apabila data sudah lengkap maka sistem akan menampilkan data baru tersebut di halaman studio | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Sistem dapat menyimpan data perubahan studio | Apabila semua data yang diperlukan belum dilengkapi maka akan kembali ke langkah ke 5 |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menyimpan data perubahan studio | |

Tabel 5.8 Tabel Uji Mengedit Data Studio

1. Menghapus data studio

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV8 |
| Nama Butir Uji | Menghapus data studio yang dipilih, dan berhasil terhapus di database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data studio yang dipilih berhasil terhapus di database |
| Kondisi Awal | Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. Admin mengakses menu studio  2. Admin menekan tombol hapus di samping kotak  3. Sistem menampilkan pop up untuk mengonfirmasi kembali untuk melanjutkan proses penghapusan data atau tidak  4. Jika memilih pilihan untuk melanjutkannya  5. Sistem akan menghapus data yang sesuai  6. Apabila sudah terhapus maka akan kembali akan  ditampilkan halaman studio | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Sistem dapat menghapus data studio yang dipilih, dan berhasil terhapus di database | Jika dalam pemilihan pop up memilih tidak, maka akan ditampilkan halaman studio dan kembali ke langkah 2 |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menghapus data studio yang dipilih, dan berhasil terhapus di database | |

Tabel 5.9 Tabel Uji Menghapus Data Studio\

1. Menampilkan detail studio

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV9 |
| Nama Butir Uji | Menampilkan detail data studio dari database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah sistem dapat menampilkan detail data studio dari database |
| Kondisi Awal | User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. User mengakses menu layanan sewa studio  2. User menekan tombol show di samping kotak  3. Sistem menampilkan detail studio | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Sistem dapat menampilkan detail studio dario database | - |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menampilkan detail studio dario database | |

Tabel 5.10 Tabel Uji Menampilkan Detail Studio

1. Menampilkan data perangkat VR

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV10 |
| Nama Butir Uji | Menampilkan data perangkat VR dari database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah sistem dapat menampilkan data perangkat VR dari database |
| Kondisi Awal | Admin sudah berhasil melakukan login ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. Admin sudah berhasil melakukan login ke sistem  2. Admin mengakses menu  Perangkat VR | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Sistem dapat menampilkan data perangkat VR dari database | - |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menampilkan data perangkat VR dari database | |

Tabel 5.11 Tabel Uji Menampilkan Data Perangkat VR

1. Menambahkan data perangkat VR

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV11 |
| Nama Butir Uji | Menambahkan data perangkat VR dan tersimpan ke database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data perangkat VR yang ditambahkan tersimpan ke database |
| Kondisi Awal | Admin sudah berhasil melakukan login ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. Admin mengakses menu Perangkat VR  2. Sistem menampilkan daftar perangkat VR yang ada di website berupa list  3. Admin menekan tombol tambah  4. Sistem menampilkan form berupa form data perangkat VR untuk menambahkan data baru Perangkat VR  5. Admin mengisi form tersebut secara lengkap  6. Sistem mengecek data terlebih dahulu apakah data yang diinput sudah lengkap  7. Apabila data sudah lengkap maka sistem menambahkan user di database | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data perangkat VR yang ditambahkan tersimpan ke database | Apabila semua data yang diperlukan belum dilengkapi maka akan kembali ke langkah ke 4 |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menyimpan data perangkat VR yang ditambahkan ke database | |

Tabel 5.12 Tabel Uji Menambahkan Data Perangkat VR

1. Mengedit data perangkat VR

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV12 |
| Nama Butir Uji | Menyimpan data perubahan perangkat VR |
| Deskripsi | Memeriksa apakah perubahan data perangkat VR dapat tersimpan ke database |
| Kondisi Awal | Admin sudah berhasil melakukan login ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. Admin mengakses menu Perangat VR  2. Sistem menampilkan daftar perangkat VR yang ada di website berupa list  3. Admin memilih button edit pada salah satu tampilan untuk mengubah data  4. Sistem menampilkan form mengenai informasi yang akan diubah  5. Admin mengisikan data baru untuk mengubah data yang lama  6. Sistem mengecek data terlebih dahulu apakah sudah lengkap  7. Apabila data sudah lengkap maka sistem akan menampilkan data baru tersebut di halaman perangkat VR | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Perubahan data perangkat VR dapat tersimpan ke database | Apabila semua data yang diperlukan belum dilengkapi maka akan kembali ke langkah ke 5 |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menyimpan perubahan data perangkat VR ke database | |

Tabel 5.13 Tabel Uji Mengedit Data Perangkat VR

1. Menghapus data perangkat VR

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV13 |
| Nama Butir Uji | Menghapus data perangkat VR yang dipilih dan berhasil terhapus di database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data perangkat VR yang dipilih dapat berhasil terhapus di database |
| Kondisi Awal | Admin sudah berhasil melakukan login ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. Admin mengakses menu Perangkat VR  2. Admin menekan tombol hapus di samping kotak  3. Sistem menampilkan pop up untuk mengonfirmasi kembali untuk melanjutkan proses penghapusan data atau tidak  4. Jika memilih pilihan untuk melanjutkannya  5. Sistem akan menghapus data yang sesuai  6. Apabila sudah terhapus maka akan kembali akan ditampilkan halaman Perangkat VR | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data perangkat VR yang dipilih dapat berhasil terhapus di database | Jika dalam pemilihan pop up memilih tidak, maka akan ditampilkan halaman Perangkat VR dan kembali ke langkah 2 |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menghapus data perangkat VR yang dipilih dan berhasil terhapus di database | |

Tabel 5.14 Tabel Uji Menghapus Data Perangkat VR

1. Menampilkan detail perangkat VR

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV14 |
| Nama Butir Uji | Menampilkan detail data perangkat VR dari database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah detail data perangkat VR dapat ditampilkan dari database |
| Kondisi Awal | User sudah berhasil melakukan login ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. User mengakses menu layanan sewa Perangkat VR  2. User menekan tombol show di samping kotak  3. Sistem menampilkan detail perangkat VR | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Detail data perangkat VR dapat ditampilkan dari database | - |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menampilkan detail data perangkat VR dari database | |

Tabel 5.15 Tabel Uji Menampilkan Detail Perangkat VR

1. Menampilkan data artikel

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV15 |
| Nama Butir Uji | Menampilkan data artikel dari database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data artikel dapat ditampilkan dari database |
| Kondisi Awal | Admin sudah berhasil melakukan login ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. Admin sudah berhasil melakukan login ke sistem  2. Admin mengakses menu Artikel | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data artikel dapat ditampilkan dari database | - |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menampilkan data artikel dari database | |

Tabel 5.16 Tabel Uji Menampilkan Data Artikel

1. Menambahkan data artikel

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV16 |
| Nama Butir Uji | Menambahkan data artikel dan tersimpan ke database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data artikel dapat tersimpan ke database |
| Kondisi Awal | Admin sudah berhasil melakukan login ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. Admin mengakses menu artikel  2. Sistem menampilkan daftar artikel yang ada di website berupa list  3. Admin menekan tombol tambah  4. Sistem menampilkan form berupa form data artikel untuk menambahkan data baru artikel  5. Admin mengisi form tersebut secara lengkap  6. Sistem mengecek data terlebih dahulu apakah data yang diinput sudah lengkap | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data artikel dapat tersimpan ke database | Apabila semua data yang diperlukan belum dilengkapi maka akan kembali ke langkah ke 4 |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menambahkan data artikel dan tersimpan ke database | |

Tabel 5.17 Tabel Uji Menambahkan Data Artikel

1. Mengedit data artikel

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV17 |
| Nama Butir Uji | Menyimpan data perubahan artikel |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data perubahan artikel dapat tersimpan di database |
| Kondisi Awal | Admin sudah berhasil melakukan login ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. Admin mengakses menu artikel  2. Sistem menampilkan daftar artikel yang ada di website berupa list  3. Admin memilih button edit pada salah satu tampilan untuk mengubah data  4. Sistem menampilkan form mengenai informasi yang akan diubah  5. Admin mengisikan data baru untuk mengubah data yang lama  6. Sistem mengecek data terlebih dahulu apakah sudah lengkap  7. Apabila data sudah lengkap maka sistem akan menampilkan data baru tersebut di halaman artikel | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data perubahan artikel dapat tersimpan di database | Apabila semua data yang diperlukan belum dilengkapi maka akan kembali ke langkah ke 5 |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menyimpan data perubahan artikel | |

Tabel 5.18 Tabel Uji Mengedit Data Artikel

1. Menghapus data artikel

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV18 |
| Nama Butir Uji | Menghapus data artikel yang dipilih, dan berhasil terhapus di database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data artikel yang dipilih dapat berhasil terhapus di database |
| Kondisi Awal | Admin sudah berhasil melakukan login ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. Admin mengakses menu artikel  2. Admin menekan tombol hapus di samping kotak  3. Sistem menampilkan pop up untuk mengonfirmasi kembali untuk melanjutkan proses penghapusan data atau tidak  4. Jika memilih pilihan untuk melanjutkannya  5. Sistem akan menghapus data yang sesuai  6. Apabila sudah terhapus maka akan kembali akan ditampilkan halaman artikel | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data artikel yang dipilih dapat berhasil terhapus di database | Jika dalam pemilihan pop up memilih tidak, maka akan ditampilkan halaman studio dan kembali ke langkah 2 |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menghapus data artikel yang dipilih | |

Tabel 5.19 Tabel Uji Menghapus Data Artikel

1. Menampilkan detail artikel

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV19 |
| Nama Butir Uji | Menampilkan detail data artikel dari database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah detail data artikel dapat ditampilkan dari database |
| Kondisi Awal | User sudah berhasil melakukan login ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. User mengakses menu artikel  2. User menekan tombol show di samping kotak  3. Sistem menampilkan detail artikel | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Detail data artikel dapat ditampilkan dari database | - |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menampilkan detail artikel dari database | |

Tabel 5.20 Tabel Uji Menampilkan Detail Artikel

1. Menampilkan data resepsionis

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV20 |
| Nama Butir Uji | Menampilkan data respsionis dari database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data respsionis dari database dapat ditampilkan |
| Kondisi Awal | Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. Admin sudah berhasil melakukan login ke sistem  2. Admin mengakses menu Resepsionis | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data respsionis dari database dapat ditampilkan | - |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menampilkan data respsionis dari database | |

Tabel 5.21 Tabel Uji Menampilkan Data Resepsionis

1. Menambahkan data resepsionis

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV21 |
| Nama Butir Uji | Menambahkan data resepsionis dan tersimpan ke database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data resepsionis dapat tersimpan ke database |
| Kondisi Awal | Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. Admin mengakses menu resepsionis  2. Sistem menampilkan daftar studio yang ada di website berupa list  3. Admin menekan tombol tambah  4. Sistem menampilkan form berupa form data resepsionis untuk menambahkan data baru resepsionis  5. Admin mengisi form tersebut secara lengkap  6. Sistem mengecek data terlebih dahulu apakah data yang diinput sudah lengkap | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data resepsionis dapat tersimpan ke database | Apabila semua data yang diperlukan belum dilengkapi maka akan kembali ke langkah ke 4 |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menambahkan data resepsionis dan tersimpan ke database | |

Tabel 5.22 Tabel Uji Menambahkan Data Resepsionis

1. Mengedit data resepsionis

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV22 |
| Nama Butir Uji | Menyimpan data perubahan resepsionis |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data perubahan resepsionis dapat tersimpan di database |
| Kondisi Awal | Admin sudah berhasil melakukan login ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. Admin mengakses menu resepsionis  2. Sistem menampilkan daftar studio yang ada di website berupa list  3. Admin memilih button edit pada salah satu tampilan untuk mengubah data  4. Sistem menampilkan form mengenai informasi yang akan diubah  5. Admin mengisikan data baru untuk mengubah data yang lama  6. Sistem mengecek data terlebih dahulu apakah sudah lengkap  7. Apabila data sudah lengkap maka sistem akan menampilkan data baru tersebut di halaman resepsioniis | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data perubahan resepsionis dapat tersimpan di database | Apabila semua data yang diperlukan belum dilengkapi maka akan kembali ke langkah ke 5 |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menyimpan data perubahan resepsionis | |

Tabel 5.23 Tabel Uji Mengedit Data Resepsionis

1. Menghapus data resepsionis

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV23 |
| Nama Butir Uji | Menghapus data resepsionis yang dipilih, dan berhasil terhapus di database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data resepsionis yang dipilih dapat berhasil terhapus di database |
| Kondisi Awal | Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. Admin mengakses menu resepsionis  2. Admin menekan tombol hapus di samping kotak  3. Sistem menampilkan pop up untuk mengonfirmasi kembali untuk melanjutkan proses penghapusan data atau tidak  4. Jika memilih pilihan untuk melanjutkannya  5. Sistem akan menghapus data yang sesuai  6. Apabila sudah terhapus maka akan kembali akan ditampilkan halaman resepsionis | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data resepsionis yang dipilih dapat berhasil terhapus di database | Jika dalam pemilihan pop up memilih tidak, maka akan ditampilkan halaman studio dan kembali ke langkah 2 |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menghapus data resepsionis yang dipilih, dan berhasil terhapus di database | |

Tabel 5.24 Tabel Uji Menghapus Data Resepsionis

1. Menampilkan detail resepsionis

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV24 |
| Nama Butir Uji | Menampilkan detail data resepsionis dari database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah detail data resepsionis dapat ditampilkan dari database |
| Kondisi Awal | Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. Admin mengakses menu resepsionis  2. Admin menekan tombol show di samping kotak  3. Sistem menampilkan detail resepsionis | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Detail data resepsionis dapat ditampilkan dari database | - |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menampilkan detail data resepsionis dari database | |

Tabel 5.25 Tabel Uji Menampilkan Detail Resepsionis

1. Menampilkan data user

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV25 |
| Nama Butir Uji | Menampilkan data user dari database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data user dapat ditampilkan dari database |
| Kondisi Awal | User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. Admin sudah berhasil melakukan login ke sistem  2. Admin mengakses menu User | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data user dapat ditampilkan dari database | - |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menampilkan data user dari database | |

Tabel 5.14 Tabel Uji Menampilkan Data User

1. Menambahkan data user

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV26 |
| Nama Butir Uji | Menambahkan data user dan tersimpan ke database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data user dapat tersimpan ke database |
| Kondisi Awal | Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. Admin mengakses menu user  2. Sistem menampilkan daftar studio yang ada di website berupa list  3. Admin menekan tombol tambah  4. Sistem menampilkan form berupa form data user untuk menambahkan data baru user  5. Admin mengisi form tersebut secara lengkap  6. Sistem mengecek data terlebih dahulu apakah data yang diinput sudah lengkap | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data user dapat tersimpan ke database | Apabila semua data yang diperlukan belum dilengkapi maka akan kembali ke langkah ke 4 |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menambahkan data user dan tersimpan ke database | |

Tabel 5.27 Tabel Uji Menambahkan Data User

1. Mengedit data user

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV27 |
| Nama Butir Uji | Menyimpan data perubahan user |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data perubahan user dapat tersimpan di database |
| Kondisi Awal | Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. Admin mengakses menu user  2. Sistem menampilkan daftar user yang ada di website berupa list  3. Admin memilih button edit pada salah satu tampilan untuk mengubah data  4. Sistem menampilkan form mengenai informasi yang akan diubah  5. Admin mengisikan data baru untuk mengubah data yang lama  6. Sistem mengecek data terlebih dahulu apakah sudah lengkap  7. Apabila data sudah lengkap maka sistem akan menampilkan data baru tersebut di halaman user | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data perubahan user dapat tersimpan di database | Apabila semua data yang diperlukan belum dilengkapi maka akan kembali ke langkah ke 5 |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menyimpan data perubahan user | |

Tabel 5.28 Tabel Uji Mengedit Data User

1. Menghapus data user

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV28 |
| Nama Butir Uji | Menghapus data user yang dipilih, dan  berhasil terhapus di database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data user yang dipilih dapat berhasil terhapus di database |
| Kondisi Awal | Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. Admin mengakses menu user  2. Admin menekan tombol hapus di samping kotak  3. Sistem menampilkan pop up untuk mengonfirmasi kembali untuk melanjutkan proses penghapusan data atau tidak  4. Jika memilih pilihan untuk melanjutkannya  5. Sistem akan menghapus data yang sesuai  6. Apabila sudah terhapus maka akan kembali akan  ditampilkan halaman user | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data user yang dipilih dapat berhasil terhapus di database | Jika dalam pemilihan pop up memilih tidak, maka akan  ditampilkan halaman studio dan kembali ke langkah 2 |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menghapus data user yang dipilih, dan berhasil terhapus di database | |

Tabel 5.29 Tabel Uji Menghapus Data User

1. Menampilkan profil user

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV29 |
| Nama Butir Uji | Menampilkan profil user dari database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah profil user dapat ditampilkan dari database |
| Kondisi Awal | User sudah berhasil melakukan login ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. User mengakses menu profil  2. Sistem menampilkan detail profil user | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Profil user dapat ditampilkan dari database | Jika user belum menginputkan data profil maka user akan menuju form profil user |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menampilkan profil user dari database | |

Tabel 5.30 Tabel Uji Menampillkan Profil User

1. Menambahkan profil user

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV30 |
| Nama Butir Uji | Menambahkan profil user dan tersimpan ke database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah profil user dapat tersimpan ke database |
| Kondisi Awal | User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. User mengakses menu profil  2. Sistem menampilkan detail profil user  3. User mengklik tombol isi profil  4. User mengisi form profil  5. Sistem memvalidasi form apabila form belum diisi dengan benar maka akan kembali ke langkah No. 4 | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Profil user dapat tersimpan ke database | Jika user sudah menginputkan data profil maka user tidak akan menuju langkah No. 4 |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menambahkan profil user dan tersimpan ke database | |

Tabel 5.31 Tabel Uji Menambahkan Profil User

1. Mengedit profil user

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV31 |
| Nama Butir Uji | Menyimpan data perubahan profil user |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data perubahan profil user dapat tersimpan di database |
| Kondisi Awal | User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. User mengakses menu profil  2. Sistem menampilkan detail profil user  3. User mengklik tombol edit profil  4. User mengisi form profil  5. Sistem memvalidasi form apabila form belum diisi dengan benar maka akan kembali ke langkah No. 4 | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data perubahan profil user dapat tersimpan di database | Jika user sudah menginputkan data profil maka user tidak akan menuju langkah No. 4 |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menyimpan data perubahan profil user | |

Tabel 5.32 Tabel Uji Mengedit Profil User

1. Menampilkan detail profil user

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV32 |
| Nama Butir Uji | Menampilkan detail profil user dari database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah detail profil user dapat ditampilkan dari database |
| Kondisi Awal | Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. Admin mengakses menu user  2. Admin menekan tombol show di samping kotak  3. Sistem menampilkan detail user | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Detail profil user dapat ditampilkan dari database | - |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menampilkan detail profil user dari database | |

Tabel 5.33 Tabel Uji Menampilkan Detail Profil User

1. Menampilkan data testimonial

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV33 |
| Nama Butir Uji | Menampilkan data testimonial dari database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data testimonial dapat ditampilkan dari database |
| Kondisi Awal | User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. User sudah berhasil melakukan login ke sistem  2. User mengakses menu testimonial | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data testimonial dapat ditampilkan dari database | - |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menampilkan data testimonial dari database | |

Tabel 5.34 Tabel Uji Menampilkan Data Testimonial

1. Menambahkan data testimonial

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV34 |
| Nama Butir Uji | Menambahkan data testimonial dan tersimpan ke database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data testimonial dapat tersimpan ke database |
| Kondisi Awal | User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. User mengakses menu testimonial  2. Sistem menampilkan daftar testimonial yang ada di website berupa list  3. User menekan tombol tambah  4. Sistem menampilkan form berupa form data testimonial untuk menambahkan data testimonial  5. User mengisi form tersebut secara lengkap  6. Sistem mengecek data terlebih dahulu apakah data yang diinput sudah lengkap | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data testimonial dapat tersimpan ke database | Apabila semua data yang diperlukan belum dilengkapi maka akan kembali ke langkah ke 4 |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menambahkan data testimonial dan tersimpan ke database | |

Tabel 5.35 Tabel Uji Menambahkan Data Testimonial

1. Mengedit data testimonial

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV35 |
| Nama Butir Uji | Menyimpan data perubahan testimonial |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data perubahan testimonial dapat tersimpan di database |
| Kondisi Awal | User sudah berhasil melakukan login ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. User mengakses menu testimonial  2. Sistem menampilkan daftar testimonial yang ada di website berupa list  3. User memilih button edit pada salah satu tampilan untuk mengubah data  4. Sistem menampilkan form mengenai informasi yang akan diubah  5. User mengisikan data baru untuk mengubah data yang lama  6. Sistem mengecek data terlebih dahulu apakah sudah lengkap  7. Apabila data sudah lengkap maka sistem akan menampilkan data baru tersebut di halaman testimonial | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data perubahan testimonial dapat tersimpan di database | Apabila semua data yang diperlukan belum dilengkapi maka akan kembali ke langkah ke 5 |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menyimpan data perubahan testimonial | |

Tabel 5.36 Tabel Uji Mengedit Data Testimonial

1. Menghapus data testimonial

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV36 |
| Nama Butir Uji | Menghapus data testimonial yang dipilih, dan berhasil terhapus di database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data testimonial yang dipilih dapat berhasil terhapus di database |
| Kondisi Awal | User sudah berhasil melakukan login ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. User mengakses menu testimonial  2. User menekan tombol hapus di samping kotak  3. Sistem menampilkan pop up untuk mengonfirmasi kembali untuk melanjutkan proses penghapusan data atau tidak  4. Jika memilih pilihan untuk melanjutkannya  5. Sistem akan menghapus data yang sesuai  6. Apabila sudah terhapus maka akan kembali akan  ditampilkan halaman testimonial | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data testimonial yang dipilih dapat berhasil terhapus di database | Jika dalam pemilihan pop up memilih tidak, maka akan ditampilkan halaman testimonial dan kembali ke langkah 2 |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menghapus data testimonial yang dipilih, dan berhasil terhapus di database | |

Tabel 5.37 Tabel Uji Menghapus Data Testimonial

1. Menambahkan perangkat VR ke Cart

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV37 |
| Nama Butir Uji | Menambahkan perangkat VR ke Cart dan tersimpan ke database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah perangkat VR dapat ditambahkan ke Cart dan tersimpan ke database |
| Kondisi Awal | User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. User mengakses menu layanan sewa Perangkat VR  2. Sistem menampilkan daftar perangkat VR yang ada di website berupa list  3. User mengisi jumlah perangkat VR dan menekan tombol sewa sekarang  4. Sistem mengecek data terlebih dahulu apakah data yang diinput sudah lengkap  5. Apabila data yang dimasukkan sudah benar maka data akan masuk ke database | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Perangkat VR dapat ditambahkan ke Cart dan tersimpan ke database | Apabila semua data yang diperlukan belum dilengkapi maka akan kembali ke langkah ke 4 |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menambahkan perangkat VR ke Cart dan tersimpan ke database | |

Tabel 5.38 Tabel Uji Menambahkan Perangkat VR Ke Cart

1. Melakukan checkout data cart

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV38 |
| Nama Butir Uji | Menambahkan data order perangkat VR dan tersimpan ke database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data order perangkat VR dapat tersimpan ke database |
| Kondisi Awal | User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem  2. User mengakses *cart*  3. Cart menampilkan data perangkat VR  4. User mengklik *checkout cart* | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data order perangkat VR dapat tersimpan ke database | - |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menambahkan data order perangkat VR dan tersimpan ke database | |

Tabel 5.39 Tabel Uji Melakukan Checkout Data Cart

1. Menambahkan transaksi sewa perangkat VR

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV39 |
| Nama Butir Uji | Menambahkan data transaksi sewa perangkat VR dan tersimpan ke database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data transaksi sewa perangkat VR dapat tersimpan ke database |
| Kondisi Awal | User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem  2. User melakukan checkout data cart  3. User mengisi form penyewaan perangkat VR  4. Sistem melakukan validasi form  5. Apabila data sudah benar, data transaksi perangkat VR terinput ke database | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data transaksi sewa perangkat VR dapat tersimpan ke database | Apabila form belum terisi dengan lengkap maka akan kembali ke langkah No.3 |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menambahkan data transaksi sewa perangkat VR dan tersimpan ke database | |

Tabel 5.40 Tabel Uji Menambahkan Transaksi Sewa Perangkat VR

1. Menambahkan transaksi sewa studio

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV40 |
| Nama Butir Uji | Menambahkan data transaksi sewa studio dan tersimpan ke database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data transaksi sewa studio dapat tersimpan ke database |
| Kondisi Awal | User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem  2. User masuk ke halaman layanan sewa studio  3. User memilih studio yang akan disewa  4. User mengklik sewa sekarang  5. User mengisi form sewa studio  6. Sistem melakukan validasi data yang diinput  7. Apabila data sudah benar, data transaksi studio terinput ke database | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data transaksi sewa studio dapat tersimpan ke database | Apabila form belum terisi dengan lengkap maka akan kembali ke langkah No.5 |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menambahkan data transaksi sewa studio dan tersimpan ke database | |

Tabel 5.41 Tabel Uji Menambahkan Transaksi Sewa Studio

1. Melakukan verifikasi pengajuan sewa studio

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV41 |
| Nama Butir Uji | Menyimpan data perubahan status verifikasi pengajuan sewa studio |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data perubahan status verifikasi pengajuan sewa studio dapat tersimpan ke database |
| Kondisi Awal | Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem  2. User masuk ke halaman transaksi sewa studio  3. Admin mengklik tombol verifikasi  4. Admin memverifikasi pengajuan sewa studio | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data perubahan status verifikasi pengajuan sewa studio dapat tersimpan ke database | - |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menyimpan data perubahan status verifikasi pengajuan sewa studio | |

Tabel 5.42 Tabel Uji Melakkukan Verifikasi Pengajuan Studio

1. Melakukan pengecekan ketersediaan studio dalam waktu tertentu

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV42 |
| Nama Butir Uji | Pengecekan data sewa studio dari database pada waktu tertentu |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data sewa studio dapat dicek dari database pada waktu tertentu |
| Kondisi Awal | User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem  2. User masuk ke halaman layanan sewa studio  3. User memilih studio yang akan disewa  4. User mengisi form waktu mulai dan waktu berakhir  5. Sistem melakukan validasi data yang diinput  6. Apabila data sudah benar, maka akan muncul alert informasi | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data sewa studio dapat dicek dari database pada waktu tertentu | Apabila form belum terisi dengan lengkap atau ada kesalahan isi maka akan kembali ke langkah No.4 |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat melakukan pengecekan ketersediaan studio dalam waktu tertentu | |

Tabel 5.43 Tabel Uji Melakukan Pengecekan Studio Dalam Waktu Tertentu

1. Menampilkan kalender data sewa studio

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV43 |
| Nama Butir Uji | Menampilkan data sewa studio dari database pada kalender |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data sewa studio dari database dapat ditampilkan pada kalender |
| Kondisi Awal | User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. User sudah berhasil melakukan login ke sistem  2. User masuk ke halaman layanan sewa studio  3. User memilih studio yang akan disewa  4. Sistem menampilkan kalender jadwal sewa studio yang dipilih | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data sewa studio dari database dapat ditampilkan pada kalender | - |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menampilkan kalender data sewa studio | |

Tabel 5.44 Tabel Uji Menampilkan Kalender Data Sewa Studio

1. Menampilkan data transaksi sewa perangkat VR

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV44 |
| Nama Butir Uji | Menampilkan data transaksi sewa perangkat VR dari database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data transaksi sewa perangkat VR dapat ditampilkan dari database |
| Kondisi Awal | User/Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. User/Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem  2. User/Admin masuk ke halaman transaksi sewa perangkat VR  3. Sistem menampilkan data transaksi sewa perangkat VR | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data transaksi sewa perangkat VR dapat ditampilkan dari database | - |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menampilkan data transaksi sewa perangkat VR | |

Tabel 5.45 Tabel Uji Menampilkan Data Transaksi Sewa Perangkat VR

1. Menampilkan data transaksi sewa studio

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV45 |
| Nama Butir Uji | Menampilkan data transaksi sewa studio dari database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data transaksi sewa studio dapat ditampilkan dari database |
| Kondisi Awal | User/Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. User/Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem  2. User/Admin masuk ke halaman transaksi sewa studio  3. Sistem menampilkan data transaksi sewa studio | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data transaksi sewa studio dapat ditampilkan dari database | - |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menampilkan data transaksi sewa studio | |

Tabel 5.46 Tabel Uji Menampilkan Data Transaksi Sewa Studio

1. Menampilkan detail transaksi sewa perangkat VR

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV46 |
| Nama Butir Uji | Menampilkan detail transaksi sewa perangkat VR dari database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah detail transaksi sewa perangkat VR dapat ditampilkan dari database |
| Kondisi Awal | User/Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. User/Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem  2. User/Admin masuk ke halaman transaksi sewa perangkat VR  3. Sistem menampilkan data transaksi sewa perangkat VR  4. User/Admin mengklik tombol view pada data yang ingin dipilih  5. Sistem menampilkan detail transaksi sewa perangkat VR | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Detail transaksi sewa perangkat VR dapat ditampilkan dari database | - |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menampilkan detail transaksi sewa perangkat VR | |

Tabel 5.47 Tabel Uji Menampilkan Detail Transaksi Sewa Perangkat VR

1. Menampilkan detail transaksi sewa studio

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV47 |
| Nama Butir Uji | Menampilkan detail transaksi sewa studio dari database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah detail transaksi sewa studio dapat ditampilkan dari database |
| Kondisi Awal | User/Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. User/Admin sudah berhasil melakukan login ke sistem  2. User/Admin masuk ke halaman transaksi sewa studio  3. Sistem menampilkan data transaksi sewa studio  4. User/Admin mengklik tombol view pada data yang ingin dipilih  5. Sistem menampilkan detail transaksi sewa studio | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Detail transaksi sewa studio dapat ditampilkan dari database | - |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menampilkan detail transaksi sewa studio | |

Tabel 5.48 Tabel Uji Menampilkan Detail Transaksi Sewa Studio

1. Mencetak invoice transaksi sewa perangkat VR

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV48 |
| Nama Butir Uji | Mencetak data transaksi sewa perangkat VR dari database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data transaksi sewa perangkat VR dapat ditampilkan dari database |
| Kondisi Awal | User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem  2. User masuk ke halaman transaksi sewa perangkat VR  3. Sistem menampilkan data transaksi sewa perangkat VR  4. User mengklik tombol view pada data yang ingin dipilih  5. Sistem menampilkan detail transaksi sewa perangkat VR  6. User mengklik tombol Invoice | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data transaksi sewa perangkat VR dapat ditampilkan dari database | - |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat mencetak invoice transaksi sewa perangkat VR | |

Tabel 5.49 Tabel Uji Mencetak Invoice Transaksi Sewa Perangkat VR

1. Mencetak invoice transaksi sewa studio

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV49 |
| Nama Butir Uji | Mencetak data transaksi sewa studio dari database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data transaksi sewa studio dapat ditampilkan dari database |
| Kondisi Awal | User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem  2. User masuk ke halaman transaksi sewa studio  3. Sistem menampilkan data transaksi sewa studio  4. User mengklik tombol view pada data yang ingin dipilih  5. Sistem menampilkan detail transaksi sewa studio  6. User mengklik tombol Invoice | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data transaksi sewa studio dapat ditampilkan dari database | - |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat mencetak invoice transaksi sewa studio | |

Tabel 5.50 Tabel Uji Mencetak Invoice Transaksi Sewa Studio

1. Menambahkan denda sewa perangkat VR

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV50 |
| Nama Butir Uji | Menambahkan data denda sewa perangkat VR dan tersimpan ke database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data denda sewa perangkat VR dapat tersimpan ke database |
| Kondisi Awal | Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem  2. Admin masuk ke halaman pengembalian sewa perangkat VR   1. Sistem menampilkan data transaksi sewa perangkat VR 2. Admin mengklik tombol view pada data yang ingin dipilih 3. Sistem menampilkan detail transaksi sewa perangkat VR 4. Admin mengklik tombol Tambah Denda 5. Admin mengisikan besaran denda dalam rupiah 6. Sistem melakukan validasi   9. Sistem menambahkan denda ke dalam database | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data denda sewa perangkat VR dapat tersimpan ke database | Apabila ada kesalahan pengisian maka akan kembali ke No.7 |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menambhakan denda sewa perangkat VR | |

Tabel 5.51 Tabel Uji Menambahkan Denda Sewa Perangkat VR

1. Menambahkan denda sewa studio

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV51 |
| Nama Butir Uji | Menambahkan data denda sewa studio dan tersimpan ke database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data denda sewa studio dapat tersimpan ke database |
| Kondisi Awal | Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem  2. Admin masuk ke halaman pengembalian sewa studio  3. Sistem menampilkan data transaksi sewa studio  4. Admin mengklik tombol view pada data yang ingin dipilih  5. Sistem menampilkan detail transaksi sewa studio  6. Admin mengklik tombol Tambah Denda  7. Admin mengisikan besaran denda dalam rupiah  8. Sistem melakukan validasi  9. Sistem menambahkan denda ke dalam database | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data denda sewa studio dapat tersimpan ke database | Apabila ada kesalahan pengisian maka akan kembali ke No.7 |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menambhakan denda sewa studio | |

Tabel 5.52 Tabel Uji Menambahkan Denda Sewa Studio

1. Menampilkan data denda perangkat VR

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV52 |
| Nama Butir Uji | Menampilkan data denda perangkat VR dari database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data denda perangkat VR dapat ditampilkan dari database |
| Kondisi Awal | User/Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. User/Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem  2. User/Admin masuk ke halaman denda  3. Sistem menampilkan data denda perangkat VR | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data denda perangkat VR dapat ditampilkan dari database | - |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menampilkan data denda perangkat VR | |

Tabel 5.27 Tabel Uji Menampilkan Data Denda Perangkat VR

1. Menampilkan data denda studio

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV53 |
| Nama Butir Uji | Menampilkan data denda studio dari database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data denda studio dapat ditampilkan dari database |
| Kondisi Awal | User/Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. User/Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem  2. User/Admin masuk ke halaman denda  3. Sistem menampilkan data denda studio | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data denda studio dapat ditampilkan dari database | - |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menampilkan data denda studio | |

Tabel 5.54 Tabel Uji Menampilkan Data Denda Studio

1. Menghapus data denda perangkat VR

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV54 |
| Nama Butir Uji | Menghapus data denda perangkat VR yang dipilih, dan berhasil terhapus di database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data denda perangkat VR yang dipilih dapat berhasil terhapus di database |
| Kondisi Awal | Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem  2. Admin masuk ke halaman denda  3. Sistem menampilkan data denda perangkat VR  4. Admin mengklik tombol hapus pada data yang ingin dihapus  5. Admin melakukan konfirmasi hapus  6. Sistem menghapus data denda perangkat VR dari database | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data denda perangkat VR yang dipilih dapat berhasil terhapus di database | Apabila admin tidak mengklik konfirmasi hapus maka data tidak terhapus dan kembali ke langkah No. 3 |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menghapus data denda perangkat VR | |

Tabel 5.55 Tabel Uji Menghapus Data Denda Perangkat VR

1. Menghapus data denda studio

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV55 |
| Nama Butir Uji | Menghapus data studio yang dipilih, dan berhasil terhapus di database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data studio yang dipilih dapat berhasil terhapus di database |
| Kondisi Awal | Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem  2. Admin masuk ke halaman denda  3. Sistem menampilkan data denda studio  4. Admin mengklik tombol hapus pada data yang ingin dihapus  5. Admin melakukan konfirmasi hapus  6. Sistem menghapus data denda studio dari database | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data studio yang dipilih dapat berhasil terhapus di database | Apabila admin tidak mengklik konfirmasi hapus maka data tidak terhapus dan kembali ke langkah No. 3 |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menghapus data denda studio | |

Tabel 5.56 Tabel Uji Menghapus Data Denda Studio

1. Melakukan konfirmasi pengembalian perangkat VR

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV56 |
| Nama Butir Uji | Menyimpan data perubahan status konfirmasi pengembalian perangkat VR |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data perubahan status konfirmasi pengembalian perangkat VR dapat disimpan di database |
| Kondisi Awal | Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem  2. Admin masuk ke pengembalian perangkat VR  3. Sistem menampilkan data perangkat VR sedang disewa  4. Admin mengklik tombol verifikasi pada data sewa perangkat VR yang ingin diverifikasi  5. Admin melakukan konfirmasi pengembalian  6. Sistem memverifikasi data pengembalian sewa perangkat VR | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data perubahan status konfirmasi pengembalian perangkat VR dapat disimpan di database | Apabila admin tidak mengklik konfirmasi pengembalian maka data tidak terhapus dan kembali ke langkah No. 3 |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat melakuakn konfirmasi pengembalian perangkat VR | |

Tabel 5.57 Tabel Uji Melakkukan Konfirmasi Pengembalian Perangkat VR

1. Melakukan konfirmasi pengembalian studio

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV57 |
| Nama Butir Uji | Menyimpan data perubahan status pengembalian studio |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data perubahan status pengembalian studio dapat disimpan di database |
| Kondisi Awal | Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. Admin sudah berhasil melakukan *login* ke sistem  2. Admin masuk ke pengembalian studio  3. Sistem menampilkan data studio sedang disewa  4. Admin mengklik tombol verifikasi pada data sewa studio yang ingin diverifikasi  5. Admin melakukan konfirmasi pengembalian  6. Sistem memverifikasi data pengembalian sewa studio | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data perubahan status pengembalian studio dapat disimpan di database | Apabila admin tidak mengklik konfirmasi pengembalian maka data tidak terhapus dan kembali ke langkah No. 3 |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat melakukan konfirmasi pengembalian studio | |

Tabel 5.58 Tabel Uji Melakukan Konfirmasi Pengembalian Studio

1. Melakukan pembayaran sewa perangkat VR dengan metode pembayaran yang dipilih

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV58 |
| Nama Butir Uji | Pembayaran transaksi sewa perangkat VR dan terkirim ke *payment gateway* |
| Deskripsi | Memeriksa apakah transaksi sewa perangkat VR dapat terbayar dan terkirim ke payment gateway |
| Kondisi Awal | User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem  2. User masuk ke halaman transaksi sewa perangkat VR  3. Sistem menampilkan data transaksi sewa perangkat VR  4. User mengklik tombol view pada data yang ingin dipilih  5. Sistem menampilkan detail transaksi sewa perangkat VR  6. User mengklik tombol bayar  7. User memilih metode pembayaran dan membayar  8. Sistem mengirimkan pembayaran ke *payment gateway*  9. *Payment gateway* melakukan validasi pembayaran  10. *Payment gateway* mengirimkan status pembayaran ke sistem | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Transaksi sewa perangkat VR dapat terbayar dan terkirim ke *payment gateway* | Apabila data pembayaran gagal divalidasi maka akan kembali ke langkah No. 6 |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat melakukan pembayaran sewa perangkat VR dengan metode pembayaran yang dipilih | |

Tabel 5.59 Tabel Uji Melakukan Pembayaran Sewa Perangkat VR Dengan Metode Pembayaran Yang Dipilih

1. Melakukan pembayaran sewa studio dengan metode pembayaran yang dipilih

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV59 |
| Nama Butir Uji | Pembayaran transaksi sewa studio dan terkirim ke *payment gateway* |
| Deskripsi | Memeriksa apakah transaksi sewa studio dapat terbayar dan terkirim ke *payment gateway* |
| Kondisi Awal | User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem  2. User masuk ke halaman transaksi sewa studio  3. Sistem menampilkan data transaksi sewa studio  4. User mengklik tombol view pada data yang ingin dipilih  5. Sistem menampilkan detail transaksi sewa studio  6. User mengklik tombol bayar  7. User memilih metode pembayaran dan membayar  8. Sistem mengirimkan pembayaran ke *payment gateway*  9. *Payment gateway* melakukan validasi pembayaran  10. *Payment gateway* mengirimkan status pembayaran ke sistem | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Transaksi sewa studio dapat terbayar dan terkirim ke *payment gateway* | Apabila data pembayaran gagal divalidasi maka akan kembali ke langkah No. 6 |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat melakukan pembayaran sewa studio dengan metode pembayaran yang dipilih | |

Tabel 5.60 Tabel Uji Melakukan Pembayaran Sewa Studio Dengan Metode Pembayaran Yang Dipilih

1. Melakukan pembayaran denda sewa perangkat VR dengan metode pembayaran yang dipilih

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV60 |
| Nama Butir Uji | Pembayaran denda sewa perangkat VR dan terkirim ke *payment gateway* |
| Deskripsi | Memeriksa apakah denda sewa perangkat VR dapat terbayar dan terkirim ke *payment gateway* |
| Kondisi Awal | User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem  2. User masuk ke halaman denda sewa perangkat VR  3. Sistem menampilkan data denda sewa perangkat VR  4. User mengklik tombol view pada data yang ingin dipilih  5. Sistem menampilkan detail denda sewa perangkat VR  6. User mengklik tombol bayar  7. User memilih metode pembayaran dan membayar  8. Sistem mengirimkan pembayaran ke *payment gateway*  9. *Payment gateway* melakukan validasi pembayaran  10. *Payment gateway* mengirimkan status pembayaran ke sistem | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Denda sewa perangkat VR dapat terbayar dan terkirim ke payment gateway | Apabila data pembayaran gagal divalidasi maka akan kembali ke langkah No. 6 |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat melakukan pembayaran denda sewa perangkat VR dengan metode pembayaran yang dipilih | |

Tabel 5.61 Tabel Uji Melakukan Pembayaran Denda Sewa Perangkat VR Dengan Metode Pembayaran Yang Dipilih

1. Melakukan pembayaran denda sewa studio dengan metode pembayaran yang dipilih

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV61 |
| Nama Butir Uji | Pembayaran denda sewa studio dan terkirim ke *payment gateway* |
| Deskripsi | Memeriksa apakah denda sewa studio dapat terbayar dan terkirim ke *payment gateway* |
| Kondisi Awal | User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem  2. User masuk ke halaman denda sewa studio  3. Sistem menampilkan data denda sewa studio  4. User mengklik tombol view pada data yang ingin dipilih  5. Sistem menampilkan detail denda sewa studio  6. User mengklik tombol bayar  7. User memilih metode pembayaran dan membayar  8. Sistem mengirimkan pembayaran ke *payment gateway*  9. *Payment gateway* melakukan validasi pembayaran  10. *Payment gateway* mengirimkan status pembayaran ke sistem | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Denda sewa studio dapat terbayar dan terkirim ke payment gateway | Apabila data pembayaran gagal divalidasi maka akan kembali ke langkah No. 6 |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat melakukan pembayaran denda sewa studio dengan metode pembayaran yang dipilih | |

Tabel 5.62 Tabel Uji Melakukan Pembayaran Denda Sewa Studio Dengan Metode Pembayaran Yang Dipilih

1. Melakukan logout

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV62 |
| Nama Butir Uji | Keluar dari sistem dan kembali ke halaman *login* |
| Deskripsi | Memeriksa apakah peran dapat keluar dari sistem dan kembali ke halaman login |
| Kondisi Awal | Admin/User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem  2. Admin/User mengklik tombol *logout* di navbar  3. Sistem melakukan *logout*  4. Sistem menampilkan halaman *landing page* | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Peran dapat keluar dari sistem dan kembali ke halaman login | - |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat melakukan *logout* | |

Tabel 5.63 Tabel Uji Melakukan Logout

1. Menampilkan data wishlist

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV63 |
| Nama Butir Uji | Menampilkan data *wishlist* dari database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data *wishlist* dapat ditampilkan dari database |
| Kondisi Awal | User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem  2. User masuk ke halaman *wishlist*  3. Sistem menampilkan data wishlist | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data *wishlist* dapat ditampilkan dari database | - |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menampilkan data *wishlist* | |

Tabel 5.64 Tabel Uji Menampilkan Data Wishlist

1. Menambahkan wishlist

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV64 |
| Nama Butir Uji | Menambahkan data *wishlist* dan tersimpan ke database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah data *wishlist* dapat tersimpan ke database |
| Kondisi Awal | User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem  2. User masuk ke halaman layanan sewa studio/perangkat VR  3. User mengklik view studio/perangkat VR yang dipilih  4. User mengklik tombol *wishlist*  5. Sistem menambahkan data wishlist ke database | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| Data *wishlist* dapat tersimpan ke database | - |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menambahkan *wishlist* | |

Tabel 5.65 Tabel Uji Menambahkan Wishlist

1. Menghapus wishlist

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV65 |
| Nama Butir Uji | Menghapus data *wishlist* yang dipilih, dan berhasil terhapus di database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah *wishlist* yang dipilih dapat berhasil terhapus di database |
| Kondisi Awal | User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem  2. User masuk ke halaman *wishlist*  3. User mengklik view studio/perangkat VR yang dipilih  4. User mengklik tombol *wishlist*  5. Sistem menghapus data wishlist dari database | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| *Wishlist* yang dipilih dapat berhasil terhapus di database | - |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menghapus *wishlist* | |

Tabel 5.66 Tabel Uji Menghapus Wishlist

1. Menghapus data *Cart*

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ARV65 |
| Nama Butir Uji | Menghapus data *cart* yang dipilih, dan berhasil terhapus di database |
| Deskripsi | Memeriksa apakah *cart* yang dipilih dapat berhasil terhapus di database |
| Kondisi Awal | User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem |
| Tanggal Pengujian | Jumat, 24 Juni 2022 |
| Penguji | Penulis |
| Skenario | |
| 1. User sudah berhasil melakukan *login* ke sistem  2. User masuk ke halaman *cart*  3. User mengklik tombol hapus perangkat VR yang dipilih  4. User melakukan konfirmasi hapus  5. Sistem menghapus data *cart* dari database | |
| Hasil | |
| Yang diharapkan | Hasil Pengamatan |
| *Cart* yang dipilih dapat berhasil terhapus di database | - |
| Kesimpulan | |
| Sistem dapat menghapus data *cart* | |

Tabel 5.67 Tabel Uji Menghapus Data Cart