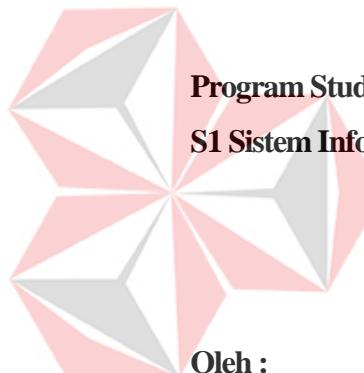




**PENGUJIAN *QUALITY ASSURANCE* APLIKASI SPLENDID BERBASIS
ANDROID PADA PT GARASILABS MANIVESTA**

KERJA PRAKTIK



Program Studi
S1 Sistem Informasi

Oleh :

IRVAN ALFARIDZI DWI PARASTOWO

17.41010.0073

UNIVERSITAS
Dinamika

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2020

**PENGUJIAN *QUALITY ASSURANCE* APLIKASI SPLENDID BERBASIS
ANDROID PADA PT GARASILABS MANIVESTA**

Diajukan sebagian salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Komputer



Disusun Oleh :
Nama : Irvan Alfaridzi Dwi Parastowo
NIM : 17410100073
Program : S1 (Strata Satu)
Jurusan : Sistem Informasi

UNIVERSITAS
Dinamika

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2020

LEMBAR PENGESAHAN

PENGUJIAN *QUALITY ASSURANCE APLIKASI SPLENDID BERBASIS ANDROID PADA PT GARASILABS MANIVESTA*

Laporan Kerja Praktik oleh

Irvan Alfaridzi Dwi Parastowo

NIM : 17410100073

Telah dipraksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 8 Juli 2020



Pembimbing

Henry
Bambang S

Digitally signed by
Henry Bambang S
Date: 2020.07.24
21:18:50 +07'00'

Disetujui :

Penyelia

Ir. Henry Bambang Setyawan, M.M.
NIDN. 0725055701

Andrew Hadinyoto, B.Sc.

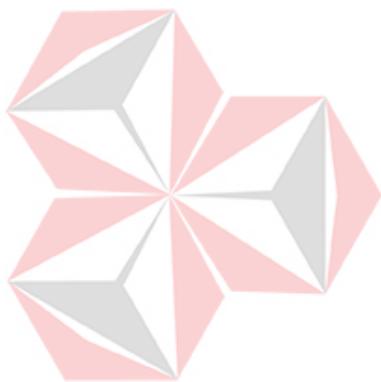
Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Anjik
Sukmaaji

Digitally signed
by Anjik Sukmaaji
Date: 2020.07.25
04:51:41 +07'00'

Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0731057301



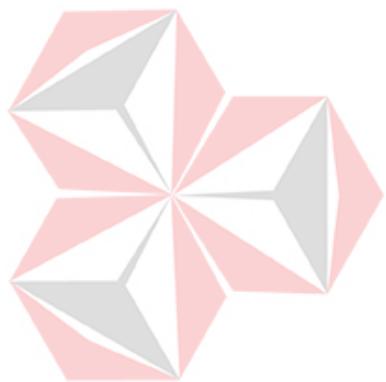
Berawal dari mimpi,

Berlanjut kerja rodi,

Berhimpun dan menikmati

- Irwan Alfaridzi -

UNIVERSITAS
Dinamika



*Daku persembahkan kepada
Keluarga tersayang,
Serta teman dan sahabat yang
Datang maupun Menetap.*

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Irwan Alfaridzi Dwi Parastowo
NIM : 17410100073
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **PENGUJIAN *QUALITY ASSURANCE* APLIKASI SPLENDID BERBASIS ANDROID PADA PT GARASILABS MANIVESTA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 8 Juli 2020

Yang menyatakan


Irvan Alfaridzi Dwi Parastowo
NIM : 17410100073

ABSTRAK

PT Garasilabs Manivesta merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang pembuatan *software* yang inovatif dalam penyelesaian masalah bisnis sehari-hari. Salah satu aplikasi yang saat ini sedang dibangun dan dikembangkan untuk *client* adalah Aplikasi Splendid berbasis android. Proses pengembangan Aplikasi Splendid yang dilakukan saat ini belum sampai pada tahap pengujian aplikasi, sedangkan pengujian aplikasi adalah hal yang sangat penting karena merupakan salah satu Jaminan Kualitas (*Quality Assurance*) bagi *client* sehingga dapat terpenuhinya *client satisfaction*. Dan dengan terpenuhinya *client satisfaction* akan berpengaruh positif terhadap *client loyalty*.

Berdasarkan hal tersebut maka akan dilakukan pengujian Apikasi Splendid dengan menggunakan metode *Black Box Testing* yang berfokus pada spesifikasi fungsional dan metode *User Acceptance Testing* (UAT) yang digunakan untuk mengetahui apakah Aplikasi Splendid yang telah dibuat dapat diterima oleh *client*.

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan bersama PT Garasilabs Manivesta maka dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Splendid yang dibangun dapat berfungsi sesuai dengan fitur utama. Hasil yang diperoleh dari *Black Box Testing* adalah status *pass* sebesar 93% dan masih terdapat 6 (enam) *Test Case* dengan status *fail*, sedangkan hasil yang diperoleh dari *User Acceptance Testing* adalah 31% responden menjawab sangat setuju, 65% responden menjawab setuju, 4% responden menjawab tidak setuju, dan 0% menjawab sangat tidak setuju.

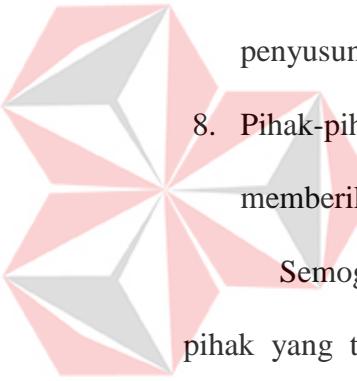
Kata kunci: *Quality Assurance, Black Box Testing, dan User Acceptance Testing*

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan Kerja Praktik dan menyelesaikan pembuatan laporan dari Kerja Praktik ini. Laporan ini disusun berdasarkan Kerja Praktik dan hasil studi yang dilakukan selama kurang lebih 1 (satu) bulan di PT Garasilabs Manivesta. Kerja Praktik ini membahas tentang pengujian Aplikasi Splendid pada PT Garasilabs Manivesta yang merupakan sebuah aplikasi berbasis android.

Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan banyak masukan, nasihat, saran, kritik, dan dukungan moral maupun materil kepada penulis. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Papa dan Mama tercinta serta keluarga yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah dan aktivitas penulis.
2. Bapak Dr. Jusak selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dinamika yang telah membantu dalam proses penempatan dan memberikan izin kepada penulis untuk melakukan Kerja Praktik.
3. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan Kerja Praktik.

- 
4. Bapak Ir. Bambang Henry Setyawan, M. M. selaku dosen pembimbing dalam kegiatan Kerja Praktik yang telah membimbing, mendukung, dan memberikan motivasi kepada penulis dalam proses Kerja Praktik.
 5. Bapak Andrew Hadinyoto, B.Sc. selaku penyelia PT Garasilabs Manivesta yang telah memberikan dukungan serta kesempatan dalam melakukan Kerja Praktik kepada penulis.
 6. Bapak Julianto Lemantara, S.Kom., M.Eng selaku dosen wali penulis yang telah mengarahkan dan memberikan motivasi kepada penulis dalam melakukan Kerja Praktik.
 7. Teman-teman tercinta yang memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan laporan ini.
 8. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan bimbingan serta nasehat dalam proses Kerja Praktik ini.

Penulis menyadari bahwa Kerja Praktik yang dikerjakan ini masih banyak terdapat kekurangan sehingga kritik yang bersifat membangun dan saran dari semua pihak sangatlah diharapkan agar aplikasi ini dapat diperbaiki menjadi lebih baik lagi. Semoga laporan Kerja Praktik ini dapat diterima dan bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.

Surabaya, 8 Juli 2020

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	6
2.1 Latar Belakang Perusahaan.....	6
2.2 Identitas Perusahaan	7
2.3 Sejarah Perusahaan	7
2.4 Visi Perusahaan	8
2.5 Misi Perusahaan.....	8
2.6 Struktur Organisasi	9
BAB III LANDASAN TEORI.....	11
3.1 <i>Application Software</i>	11
3.2 <i>Platform Android</i>	11
3.3 <i>Platform Website</i>	12
3.4 Aplikasi Splendid.....	12
3.5 Pengujian	13
3.6 <i>Black Box Testing</i>	16
3.7 <i>User Acceptance Testing</i>	17

BAB IV DISKRIPSI PEKERJAAN	18
4.1 Desain Uji Coba.....	18
4.2 Hasil Uji Coba <i>Black Box Testing</i>	31
4.3 Solusi Hasil Uji Coba <i>Black Box Testing</i>	44
4.4 Uji Coba <i>User Acceptance Testing</i> (UAT).....	46
4.5 Hasil Uji Coba <i>User Acceptance Testing</i> (UAT)	48
4.6 Pembahasan	55
BAB V PENUTUP.....	57
5.1 Kesimpulan.....	57
5.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4. 1. 1 Tabel Desain Uji Coba <i>Login</i>	18
Tabel 4. 1. 2 Tabel Desain Uji Coba <i>Forgot Password</i>	19
Tabel 4. 1. 3 Tabel Desain Uji Coba <i>Home</i>	20
Tabel 4. 1. 4 Tabel Desain Uji Coba <i>Check In</i>	20
Tabel 4. 1. 5 Tabel Desain Uji Coba <i>Check Out</i>	21
Tabel 4. 1. 6 Tabel Uji Coba <i>Notification</i>	22
Tabel 4. 1. 7 Tabel Desain Uji Coba <i>Activity</i>	23
Tabel 4. 1. 8 Tabel Desain Uji Coba <i>Account</i>	24
Tabel 4. 1. 9 Tabel Desain Uji Coba <i>Edit Profile</i>	24
Tabel 4. 1. 10 Tabel Desain Uji Coba <i>Schedule</i>	25
Tabel 4. 1. 11 Tabel Desain Uji Coba <i>Leave</i>	26
Tabel 4. 1. 12 Tabel Desain Uji Coba <i>Content</i>	28
Tabel 4. 1. 13 Tabel Desain Uji Coba <i>Organization</i>	29
Tabel 4. 1. 14 Tabel Desain Uji Coba <i>Logout</i>	29
Tabel 4. 1. 15 Tabel Desain Uji Coba <i>Change Language</i>	29
Tabel 4. 1. 16 Tabel Desain Uji Coba <i>Platfrom Website</i>	30
Tabel 4. 2. 1 Tabel Hasil Pengujian <i>Login</i>	31
Tabel 4. 2. 2 Tabel Hasil Pengujian <i>Forgot Password</i>	32
Tabel 4. 2. 3 Tabel Hasil Pengujian <i>Home</i>	33
Tabel 4. 2. 4 Tabel Hasil Pengujian <i>Check In</i>	33

Tabel 4. 2. 5 Tabel Hasil Pengujian <i>Check Out</i>	34
Tabel 4. 2. 6 Tabel Hasil Pengujian <i>Notification</i>	35
Tabel 4. 2. 7 Tabel Hasil Pengujian <i>Activity</i>	36
Tabel 4. 2. 8 Tabel Hasil Pengujian <i>Account</i>	37
Tabel 4. 2. 9 Tabel Hasil Pengujian <i>Edit Profile</i>	37
Tabel 4. 2. 10 Tabel Hasil Pengujian <i>Schedule</i>	39
Tabel 4. 2. 11 Tabel Hasil Pengujian <i>Leave</i>	39
Tabel 4. 2. 12 Tabel Hasil Pengujian <i>Content</i>	41
Tabel 4. 2. 13 Tabel Hasil Pengujian <i>Organization</i>	42
Tabel 4. 2. 14 Tabel Hasil Pengujian <i>Logout</i>	43
Tabel 4. 2. 15 Tabel Hasil Pengujian <i>Change Language</i>	43
Tabel 4. 2. 16 Tabel Hasil Pengujian <i>Platform Website</i>	43
Tabel 4. 3. 1 Tabel Solusi Hasil Pengujian	44
Tabel 4. 4 Tabel Bobot Nilai	46

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2. 1 Logo PT Garasilabs Manivesta	6
Gambar 2. 3 Peta lokasi PT Garasilabs Manivesta	8
Gambar 2. 6 Struktur Organisasi PT Garasilabs Manivesta	9



DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

- Lampiran 1. Form KP-3 Surat Balasan **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2. Form KP-5 Acuan Kerja..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 3. Form KP-5 Garis Besar Rencana Kerja Mingguan **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4. Form KP-6 Log Harian dan Catatan Perubahan Acuan Kerja... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 5. Form KP-6 Log Harian dan Catatan Perubahan Acuan Kerja... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 6. Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik .**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 7. Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik .**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 8. Kartu Bimbingan Kerja Praktik..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 9. Biodata Penulis **Error! Bookmark not defined.**



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi khususnya pada bidang telekomunikasi berkembang secara pesat. Banyak orang menggunakan *smartphone* sebagai alat komunikasi sehari-hari. Selain sebagai alat komunikasi, *smartphone* juga dapat membantu segala kebutuhan dalam bentuk aplikasi seperti kalender, buku agenda, kalkulator, catatan, dan aplikasi pengolah kata (*word processing*). Dalam sebuah *smartphone* pasti membutuhkan sebuah sistem operasi untuk menjalankan berbagai aplikasi yang terdapat didalamnya. Sistem operasi android bersifat *open source* sehingga membantu pengembangan dalam membangun sebuah aplikasi yang berguna pada *smartphone*. Menurut *International Data Corporation*, sistem operasi yang banyak digunakan yaitu android. Google mengumumkan bahwa saat ini ada 2,5 miliar jumlah pengguna android aktif (United Tronik, 2019).

PT Garasilabs Manivesta merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang pembuatan *software* yang inovatif dalam membantu klien dalam mengembangkan bisnisnya. PT Garasilabs Manivesta berdiri sejak 17 Januari 2013 dan berlokasi di Graha Bumi Surabaya lantai 5-01 jalan Basuki Rachmat 106-128 Surabaya. Garasilabs mengandung 2 (dua) kata yaitu “Garasi” dan “Labs”. Garasi secara sejarah telah menjadi tempat kelahiran inovasi dan Labs memiliki konotasi sebagai eksperimental dan selalu berani dalam menghadapi tantangan baru. Tujuan PT Garasilabs Manivesta adalah untuk menjadi perusahaan Indonesia yang inovatif dalam menyelesaikan masalah bisnis sehari-



hari pada suatu perusahaan. PT Garasilabs Manivesta memiliki produk aplikasi yang membantu menjawab permasalahan perusahaan dan melihat peluang banyaknya pengguna *smartphone*, salah satunya Aplikasi Splendid berbasis android. Aplikasi Splendid merupakan aplikasi *Human Resources (HR) Modern* yang berfokus untuk membuat kerja pada perusahaan menjadi optimal. Aplikasi Splendid membantu keterlibatan dari pihak *Management* dan Karyawan secara efektif dan cocok untuk segala bisnis serta organisasi seperti perkantoran, manufaktur, perusahaan *outsourcing*, *team sales*, *food and beverage*, dan karyawan *remote*. Fitur yang terdapat pada Aplikasi Splendid antara lain Jadwal Kerja Karyawan, Presensi Karyawan, Cuti Karyawan, dan Berita Karyawan (PT Garasilabs Manivesta, 2020). Dalam pengembangan Aplikasi Splendid ini diketahui bahwa terdapat masalah yaitu belum adanya tahapan pengujian aplikasi. Pengujian aplikasi sangat perlu untuk dilakukan karena dengan adanya pengujian ini aplikasi dapat dijamin validitas dan keakuratannya. Hal ini dapat menjadi jaminan kualitas (*Quality Assurance*) bagi *client* sehingga dapat terpenuhinya *client satisfaction* yang akan berpengaruh positif terhadap *client loyalty*. Pengujian berfungsi untuk mengetahui *bug* atau *error* yang terdapat pada aplikasi. Selain itu pengujian juga membantu mengecek apakah *output* informasi yang dihasilkan aplikasi telah sesuai dengan apa yang diinginkan. Pengujian dilakukan sebelum aplikasi diberikan kepada *client* dan sebelum dilakukan proses *launching*.

Apabila pengujian aplikasi tidak dilakukan sebelum proses *launching* maka *bug* ataupun *error* tidak dapat diketahui terlebih dahulu. Akibatnya aplikasi tidak dapat berfungsi dengan baik ketika dipakai oleh *client*. Hal tersebut akan

membuat *client* merasa kecewa karena aplikasi tidak dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. Kekecewaan *client* tersebut dapat memengaruhi kredibilitas perusahaan dikarenakan aplikasi yang dibangun belum sepenuhnya dapat digunakan dengan baik.

Dari permasalahan di atas maka perlu dilakukan pengujian yang bertujuan untuk *Quality Assurance* terhadap Aplikasi Splendid. Salah satu metode yang digunakan dalam pengujian adalah metode *Black Box Testing* karena penerapannya yang mudah dengan hanya berfokus pada spesifikasi fungsional (Jaya, 2018). Selain menggunakan metode *Black Box Testing*, pengujian juga dilakukan dengan menggunakan metode *User Acceptance Testing* (UAT) untuk mengetahui apakah Aplikasi Splendid yang telah dibuat sudah sesuai dengan yang diinginkan dan dapat diterima oleh *client*. Pengujian ini diharapkan dapat membantu PT Garasilabs Manivesta dalam memecahkan permasalahan yang terjadi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka rumusan masalah dalam Kerja Praktik ini adalah bagaimana melakukan pengujian yang bertujuan untuk *Quality Assurance* dengan menggunakan metode *Black Box Testing* dan *User Acceptance Testing* (UAT) pada Aplikasi Splendid berbasis android?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka penulis membatasi pokok permasalahan yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Pengujian yang dilakukan sesuai fitur yang ada pada Aplikasi Splendid yaitu pengujian pada fitur Jadwal Kerja Karyawan, Presensi Kerja Karyawan, Cuti Kerja Karyawan, dan Berita Karyawan dengan menggunakan *platform* berbasis android.
2. Pengujian pada Aplikasi Splendid dilakukan dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program.
3. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *Black Box Testing* dan *User Acceptance Testing* (UAT).

1.4 Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah maka tujuan dari Kerja Praktik ini adalah melakukan pengujian yang bertujuan untuk *Quality Assurance* pada Aplikasi Splendid berbasis android dengan menggunakan metode *Black Box Testing* dan *User Acceptance Testing* (UAT).

1.5 Manfaat

Manfaat dilakukannya pengujian ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu dalam melakukan evaluasi Aplikasi Splendid apakah fitur utama telah berfungsi dengan baik.
2. Mengetahui *error* atau *bug* yang terdapat pada Aplikasi Splendid berbasis android.
3. Memudahkan dalam proses pengembangan Aplikasi Splendid berbasis android dalam implementasi di perusahaan.
4. Untuk mengetahui penerimaan *user* atau *client* ketika menggunakan Aplikasi Splendid berbasis android.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan pemahaman menyeluruh terhadap masalah yang dibahas maka sistematika penulisan dibagi ke dalam beberapa bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang PT Garasilabs Manivesta, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan yang ingin dicapai, manfaat yang didapatkan dengan adanya pengujian aplikasi yang dibuat serta sistematika penulisan proposal.

BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI

Bab ini menjelaskan tentang PT Garasilabs Manivesta mulai dari visi & misi perusahaan, dan struktur organisasi.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini berisi pembahasan terkait teori yang dianggap berhubungan dengan Kerja Praktik yang dilakukan dan menjadi acuan dalam menyelesaikan masalah.

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini menjelaskan tentang uraian langkah-langkah yang digunakan dalam melakukan pengujian Aplikasi Splendid berbasis android yang membahas keseluruhan hasil pengujian beserta rekomendasi saran berupa matriks pengujian.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dari pengujian pada Aplikasi Splendid berbasis android terkait dengan tujuan yang ingin dicapai dan permasalahan serta saran bermanfaat untuk pengembangan aplikasi.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Latar Belakang Perusahaan

PT Garasilabs Manivesta merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang pembuatan *software* yang inovatif dalam membantu *client* dalam mengembangkan bisnisnya. PT Garasilabs Manivesta berdiri sejak 17 Januari 2013 dan berlokasi di Graha Bumi Surabaya lantai 5-01 Jalan Basuki Rachmat 106-128 Surabaya. Garasilabs mengandung 2 (dua) kata yaitu “Garasi” dan “Labs”. Garasi secara sejarah telah menjadi tempat kelahiran inovasi dan Labs memiliki konotasi sebagai eksperimental dan selalu berani dalam menghadapi tantangan baru. Tujuan PT Garasilabs Manivesta adalah untuk menjadi perusahaan Indonesia yang inovatif dalam menyelesaikan masalah bisnis sehari-hari pada suatu perusahaan melalui pembuatan sebuah *software* atau aplikasi.

Sebagai perusahaan yang telah mapan, PT Garasilabs Manivesta mempunyai logo yang dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Logo PT Garasilabs Manivesta

Sampai dengan saat ini PT Garasilabs Manivesta telah membuat beberapa aplikasi diantaranya yaitu CMS dengan *custom build* menggunakan *liquid template language*, FLOW APP berbasis android, Tocco Studio *application & website* mengenai *travel*, Arina Aplikasi Data Karyawan, Arina Job Application, dan Time Track. *Client* dari PT Garasilabs Manivesta antara lain Armada (CMS) perusahaan daerah Surabaya – Magelang, Arina (Time Track) dengan pengguna aplikasi sejumlah 6000 – 8000 di daerah Surabaya, Tocco Studio perusahaan Singapura, dan Bokuda LLP perusahaan Singapura.

2.2 Identitas Perusahaan

Nama Instansi : PT Garasilabs Manivesta

Alamat : Jl. Basuki Rachmat 106-128 Surabaya, Jawa Timur, Indonesia.

No. Telepon : (031) 5349707

Website : garasilabs.com

Email : meet@garasilabs.com

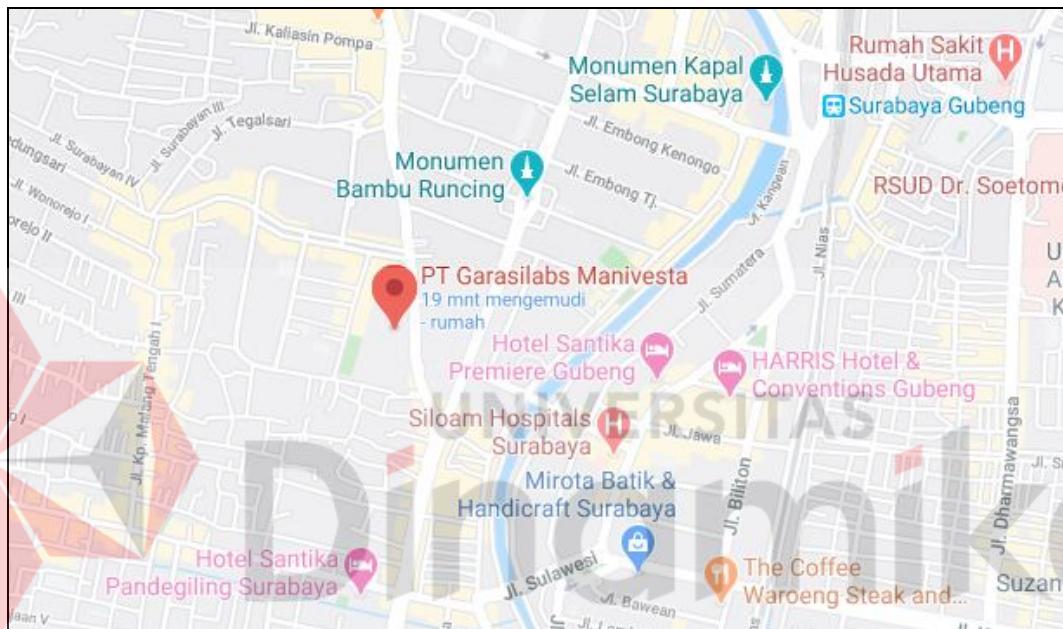


UNIVERSITAS
dinamika

2.3 Sejarah Perusahaan

PT Garasilabs Manivesta berdiri pada 17 Januari 2013 dan berlokasi di Garaha Bumi Surabaya lantai 5-01 Jalan Basuki Rachmat 106-128. Peta dari lokasi PT Garasilabs Manivesta dapat dilihat pada Gambar 2.3. PT Garasilabs Manivesta adalah perusahaan yang bergerak pada bidang pembuatan *software* yang inovatif dalam membantu *client* mengembangkan bisnisnya. PT Garasilabs Manivesta didirikan oleh Andrew Hadinyoto dan Caroline Gondokusumo. Andrew memiliki latar belakang pendidikan dan teknologi TI dengan rentang pengalaman dari Singapura dan Amerika Serikat. Andrew adalah seorang dosen

Temasek Polytechnic Singapura dan Republic Polytechnic Singapura selama lebih kurang 10 tahun. Selain itu, Andrew juga bekerja sebagai DevOps for Second Life (Aplikasi Dunia Virtual) yang menangani ribuan server Linux. Caroline adalah pendiri Penyelia Layanan Internet D ~ NET serta beberapa perusahaan teknologi lain yang berfokus pada teknologi nirkabel.



Gambar 2. 3 Peta lokasi PT Garasilabs Manivesta

2.4 Visi Perusahaan

PT Garasilabs Manivesta memiliki visi yaitu “Perusahaan inovatif yang membantu menyelesaikan permasalahan bisnis dengan pemikiran baru”.

2.5 Misi Perusahaan

Untuk mencapai visi tersebut PT Garasilabs Manivesta mempunyai Misi, yaitu:

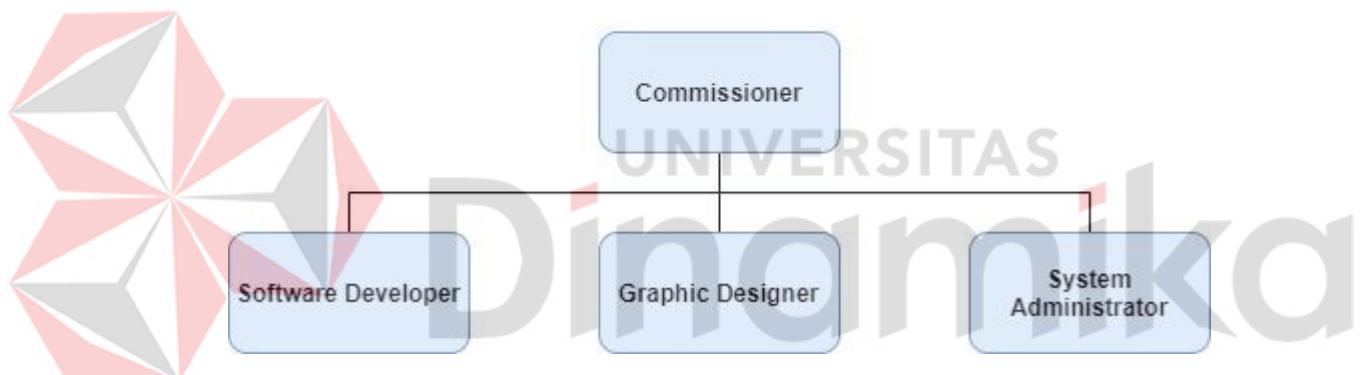
- Selalu *up to date* dalam menggunakan teknologi bermanfaat terbaru untuk menyelesaikan masalah khususnya masalah bisnis.

- Terus bertanya “Apakah ada cara yang lebih baik dan lebih sederhana untuk melakukannya?”

2.6 Struktur Organisasi

PT Garasilabs Manivesta mempunyai struktur organisasi dikepalai oleh 1 (satu) orang yaitu Commissioner. Commissioner tersebut adalah Bapak Andrew Hadinyoto. Di bawah struktural Commissioner terdapat Divisi. Struktur Organisasi PT Garasilabs Manivesta dapat dilihat pada Gambar 2.6.

Struktur Organisasi PT Garasilabs Manivesta



Gambar 2. 6 Struktur Organisasi PT Garasilabs Manivesta

Pada Struktur Organisasi tersebut dapat dilihat bahwa PT Garasilabs Manivesta dipimpin oleh Commissioner yaitu Bapak Andrew Hadinyoto. Commissioner bertugas mengawasi jalannya PT Garasilabs Manivesta secara berkala, serta mempunyai kewajiban untuk mengevaluasi tentang hasil yang diperoleh PT Garasilabs Manivesta.

Di bawah Comissioner terdapat 3 (tiga) Divisi yaitu Software Developer, Graphic Designer, dan System Administrator. Software Developer bertugas untuk mengembangkan, menciptakan, dan memodifikasi *software* atau program serta

melakukan analisis kebutuhan pengguna, merancang dan mengembangkan solusi *software*.

Graphic Designer bertugas untuk memahami dan melaksanakan kebutuhan *client* dalam hal desain.

System Administrator bertugas untuk melakukan administrasi terhadap sistem, melakukan pemeliharaan sistem, memiliki kewenangan mengatur hak akses terhadap sistem, serta hal-hal lain yang berhubungan dengan pengaturan operasional sebuah sistem.



BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Application Software

Application Software atau program aplikasi dibuat oleh seseorang atau sekelompok orang *programmer* menggunakan suatu bahasa pemrograman dengan memakai prosedur matematis yang kemudian berfungsi sebagai sarana untuk mengolah, membuat, dan menghasilkan suatu data (Widodo, 2006). *Software Application* adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tetapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna. Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media (Wilman & Farhan, 2014).

3.2 Platform Android

Android merupakan sistem operasi yang dikembangkan untuk perangkat *mobile* berbasis *linux*. Pada awalnya sistem operasi ini ini dikembangkan oleh Android Inc. yang kemudian dibeli oleh *Google* pada tahun 2005. Android merupakan *open source* sehingga setiap orang dapat membuat aplikasi untuk Android. Dalam usaha mengembangkan Android, pada tahun 2007 dibentuklah Open Handset Alliance (OHA), sebuah konsorsium dari beberapa perusahaan yaitu Texas Instruments, Broadcom Corporation, Google, HTC, Intel, LG, Marvell Technology Group, Motorola, Nvidia, Qualcomm, Samsung Electronics,

Sprint Nextel, dan T-Mobile dengan tujuan untuk mengembangkan standar terbuka untuk perangkat *mobile*. Pada tanggal 9 Desember 2008, diumumkan bahwa 14 orang anggota baru akan bergabung dengan proyek Android termasuk PacketVideo, ARM Holdings, Atheros Communication, Asustek Computer Inc, Garmin Ltd, Softbank, Sony Ericsson, Toshiba Corp, dan Vodafone Group Plc (Maiyana, 2018).

3.3 *Platform Website*

Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*Hypertext Transfer Protokol*) dan untuk mengakses menggunakan perangkat lunak yang disebut browser (Hasugian, 2018). *Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman atau *hyperlink*. Bersifat statis apabila isi informasi *website* tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik *website*. Bersifat dinamis apabila isi informasi *website* selalu berubah-ubah dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna *website* (Nurmi).

3.4 *Applikasi Splendid*

Applikasi Splendid adalah merupakan aplikasi *Human Resources* (HR) *Modern* yang berfokus untuk membuat kerja pada perusahaan menjadi optimal.

Aplikasi Splendid membantu keterlibatan dari pihak *Management* dan *Employee* secara efektif. Aplikasi Splendid diperuntukkan untuk segala bisnis dan organisasi contohnya perkantoran, manufaktur, perusahaan *outsourcing*, *team sales*, *food and beverage*, dan karyawan *remote*. Fitur utama yang dimiliki Aplikasi Splendid antara lain Jadwal Kerja Karyawan, Presensi Karyawan, Cuti Karyawan, dan Berita Karyawan. Selain itu Aplikasi Splendid memiliki fitur lain antara lain *Admin Panel*, sistem melacak aktivitas, dan multi bahasa. *Admin Panel* berfungsi untuk mengatur tim, jadwal, dan *management* lainnya dengan *user interface* yang modern. Sistem melacak aktivitas berupa *monitor* aktivitas karyawan. Multi bahasa yang menyediakan pilihan berbagai bahasa (PT Garasilabs Manivesta, 2020).

3.5 Pengujian

Pengujian adalah suatu set aktivitas yang direncanakan dan sistematis untuk menguji atau mengevaluasi kebenaran yang diinginkan. Aktivitas pengujian terdiri dari satu set atau sekumpulan langkah dimana dapat menempatkan desain kasus uji yang spesifik. Kualitas perangkat lunak bergantung pada kepuasan pelanggan dan kualitas sebuah perangkat lunak harus dijaga dengan sejumlah alasan sebagai berikut:

1. Dapat bertahan hidup di dunia bisnis perangkat lunak
2. Dapat bersaing dengan perangkat lunak lainnya
3. Penting untuk pemasaran global
4. Mengefektifkan biaya agar tidak banyak membuang perangkat lunak karena kegagalan pemasaran atau produksi

5. Mempertahankan pelanggan dan meningkatkan keuntungan (Cholifah, Yulianingsih, & Sagita, 2018).

Pengujian *software*/aplikasi sangat diperlukan untuk memastikan apakah *software*/aplikasi yang sudah/sedang dibuat dapat berjalan sesuai dengan fungsionalitas yang diterapkan. Pengembang atau penguji *software* harus menyiapkan sesi khusus untuk menguji program yang sudah dibuat agar kesalahan ataupun kekurangan dapat dideteksi sejak awal dan dikoreksi secepatnya. Pengujian atau *testing* sendiri merupakan elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan merupakan bagian yang tidak terpisah dari siklus hidup pengembangan *software* seperti halnya analisis, desain, dan pengkodean. Pengujian *software* haruslah dilakukan dalam proses rekayasa perangkat lunak atau *software engineering*. Sejumlah strategi pengujian *software* telah diusulkan dalam literatur. Semuanya menyediakan *template* untuk pengujian bagi pembuat *software*. Dalam hal ini, semuanya harus memiliki karakteristik umum berapa:

1. *Testing* dimulai pada level modul dan bekerja keluar ke arah integrasi pada sistem berbasiskan komputer
2. Teknik *testing* yang berbeda sesuai dengan poin-poin yang berbeda pada waktunya
3. *Testing* diadakan oleh pembuat/pengambang *software* dan untuk proyek yang besar oleh *group testing* yang *independent*
4. *Testing* dan *Debugging* adalah aktivitas yang berbeda tetapi *debugging* harus diakomodasikan pada setiap strategi *testing* (Mustaqbal, Firdaus, & Rahmadi, 2015).

Pengujian *software* adalah satu elemen dari sebuah topik yang lebih luas yang sering diartikan sebagai Verifikasi dan Validasi (V&V). Verifikasi menunjuk kepada kumpulan aktivitas yang memastikan bahwa *software* telah mengimplementasikan sebuah fungsi spesifik. Validasi menunjuk kepada sebuah kumpulan berbeda dari aktivitas yang memastikan bahwa *software* yang telah dibangun dapat ditelusuri terhadap kebutuhan *customer* (Mustaqbal, Firdaus, & Rahmadi, 2015).

Definisi V&V meliputi banyak aktivitas SQA (*Software Quality Assurance*) termasuk *review* teknis formal, kualitas dan audit konfigurasi, *monitor performance*. Terdapat beberapa tipe yang berbeda dalam pengujian *software* yang meliputi studi kelayakan dan simulasi (Mustaqbal, Firdaus, & Rahmadi, 2015):

1. Metode *software engineering* menyediakan dasar dari mutu yang mana yang akan dipakai.
2. Metode *Analysyst, Design, and Construction* berupa tindakan untuk meningkatkan kualitas dengan menyediakan teknik yang seragam dan hasil yang sesuai dengan keinginan.
3. Metode *Formal Technical Reviews* menolong untuk memastikan kualitas kerja produk merupakan hasil konsekuensi dari setiap langkah *software engineering*.
4. Metode *Measurement* diberlakukan pada setiap elemen dari konfigurasi *software*.

5. Metode *Standards and Procedures* membantu untuk memastikan keseragaman dan formalitas dari SQA untuk menguatkan dasar “filosofis kualitas total”.
6. Metode *testing* menyediakan cara terakhir dari tingkat kualitas mana yang dapat dicapai dan dengan praktis dapat mengetahui letak *error* (Mustaqbal, Firdaus, & Rahmadi, 2015).

3.6 *Black Box Testing*

Black Box Testing merupakan teknik pengujian perangkat lunak yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. *Black Box Testing* bekerja dengan mengabaikan struktur kontrol sehingga perhatiannya difokuskan pada informasi domain. *Black Box Testing* memungkinkan pengembangan *software* untuk membuat himpunan kondisi *input* yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program (Jaya, 2018). Keuntungan penggunaan metode *Black Box Testing* yaitu:

1. Penguji tidak perlu memiliki pengetahuan tentang bahasa pemrograman tertentu.
2. Pengujian dilakukan dari sudut pandang pengguna. Ini membantu untuk mengungkapkan ambiguitas atau inkonsistensi dalam spesifikasi persyaratan.
3. *Programmer* dan *tester* keduanya saling bergantung satu sama lain (Jaya, 2018).

Selain memiliki kelebihan, metode *Black Box Testing* memiliki kekurangan antara lain:

1. Uji sulit didesain tanpa spesifikasi yang jelas.

2. Kemungkinan memiliki pengulangan tes yang sudah dilakukan oleh *Programmer*.
3. Beberapa bagian *back end* tidak diuji sama sekali (Jaya, 2018).

Pengujian perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program untuk mengetahui apakah fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Metode *Black Box Testing* merupakan salah satu metode yang mudah digunakan karena hanya memerlukan batas bawah dan batas atas dari data yang diharapkan. Estimasi banyaknya data uji dapat dihitung melalui banyaknya *field* data entri yang akan diuji, aturan entri yang harus dipenuhi serta kasus batas atas dan batas bawah yang memenuhi. Dan dengan metode ini dapat diketahui jika fungsionalitas masih dapat menerima masukan data yang tidak diharapkan maka menyebabkan data yang disimpan kurang *valid* (Cholifah, Yulianingsih, & Sagita, 2018).

3.7 *User Acceptance Testing*

User Acceptance Testing atau uji penerimaan pengguna adalah suatu proses pengujian oleh pengguna yang dimaksudkan untuk menghasilkan dokumen yang dijadikan bukti bahwa *software* yang telah dikembangkan dapat diterima oleh pengguna, apabila hasil pengujian atau *testing* sudah bisa dianggap memenuhi kebutuhan dari pengguna (Wahyuningsih & Wibawa, 2017). Tahap pengujian dilakukan untuk memperoleh gambaran penerimaan pengguna (*User Acceptance*) terhadap sistem yang digunakan. Teknik pengujian *User Acceptance Testing* menggunakan indikator-indikator pengujian meliputi tingkat kemudahan dan kepuasan pengguna aplikasi berdasarkan variabel-variabel pada sistem Triage (Wardhono, Marji, & Kusuma, 2015).

BAB IV

DISKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Desain Uji Coba

Desain uji coba dilakukan untuk memastikan fungsionalitas Aplikasi Splendid sesuai dengan hasil yang diharapkan yaitu fungsi dari fitur utama serta fitur-fitur yang lain dapat berjalan dengan baik dan berhasil. Uji fungsionalitas yang diterapkan menggunakan metode *Black Box Testing*. Desain uji coba Aplikasi Splendid dapat dilihat pada Tabel 4.1.1 sampai dengan Tabel 4.1.16.

Tabel 4. 1. 1 Tabel Desain Uji Coba *Login*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
1.	Menginputkan <i>email</i> benar dan <i>password</i> salah	<i>Email:</i> irvanalfaridzi@gmail.com <i>Password :</i> irvan123alfa	<i>Login</i> berhasil dan masuk ke dalam aplikasi
2.	Menginputkan <i>email</i> salah dan <i>password</i> benar	<i>Email:</i> irvan@gmail.com <i>Password:</i> irvan123alfa	<i>Login</i> gagal dan muncul pesan “ <i>Email not found</i> ”
3.	Menginputkan <i>email</i> salah dan <i>password</i> salah	<i>Email irvan@gmail.com</i> <i>Password:</i> irvan123	<i>Login</i> gagal dan muncul pesan “ <i>Email not found</i> ”
4.	Menginputkan <i>email</i> benar dan <i>password</i> salah	<i>Email:</i> irvanalfaridzi@gmail.com <i>Password:</i> irvan123	<i>Login</i> gagal dan muncul pesan “ <i>Login</i> gagal untuk otentikasi irvanalfaridzi@gmail.com”
5.	<i>Login</i> 1 (satu) akun pada 2 (dua)	<i>Email:</i> irvanalfaridzi@gmail.com <i>Password:</i> irvan123alfa	<i>Login</i> gagal dan muncul pesan “Anda telah <i>login</i> pada perangkat lainnya”

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
	perangkat		

Tabel 4. 1. 2 Tabel Desain Uji Coba *Forgot Password*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
6.	Klik <i>forgot password</i>	Menekan tombol <i>forgot password</i>	Tampilan <i>forgot password</i> muncul
7.	Menginputkan <i>email</i> salah pada <i>forgot password</i>	<i>Email:</i> irvanalf@gmail.comn	<i>Reset password</i> gagal dan muncul pesan “Pengguna tidak ditemukan”
8.	Menginputkan <i>email</i> benar pada <i>forgot password</i>	<i>Email:</i> irvanalfaridzi@gmail.com	<i>Reset password</i> berhasil dan muncul pesan “Silahkan buka <i>Email</i> ”
9.	Melihat <i>inbox email</i> untuk <i>reset password</i>	Membuka <i>inbox email</i> irvanalfaridzi@gmail.com	<i>Email</i> untuk merubah <i>password</i> berhasil masuk dan terdapat <i>link reset password</i>
10.	Menginputkan <i>new password</i> berupa angka saja	<i>New password:</i> 12345	<i>Reset password</i> gagal dan muncul pesan “Masukkan <i>password</i> varian”
11.	Menginputkan <i>new password</i> berupa huruf sama	<i>New password:</i> aaaaaa	<i>Reset password</i> gagal dan muncul pesan “Masukkan <i>password</i> varian”
12.	Menginputkan <i>password</i> varian	<i>New password:</i> alfa123irvan	<i>Reset password</i> berhasil
13.	Melakukan <i>login</i> dengan inputan <i>password</i> yang baru	<i>Email:</i> irvanalfaridzi@gmail.com <i>Password:</i> alfa123irvan	<i>Login</i> dengan <i>password</i> baru berhasil

Tabel 4. 1. 3 Tabel Desain Uji Coba *Home*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
14.	Klik <i>text My Schedule</i> pada <i>card check in</i>	Menekan <i>text My Schedule</i>	Menuju ke <i>My Schedule</i>
15.	Klik tombol <i>Visit In</i>	Menekan tombol <i>Visit In</i>	Menuju ke tampilan <i>Visit In</i>
16.	Klik <i>text Check In at Check In at Garasilabs</i>	Menekan <i>text Check In at Garasilabs</i>	Menuju ke tampilan <i>Attendance Detail</i>
17.	Klik menu <i>About App</i>	Menekan menu pada <i>toolbar</i> yaitu <i>About App</i>	Menuju ke tampilan <i>About App</i>
18.	Klik <i>icon bookmark</i> pada konten berita pada <i>Home</i>	Menekan <i>icon bookmark</i>	<i>Icon bookmark</i> berubah warna menjadi hijau
19.	Klik <i>icon favorite</i> pada konten berita pada <i>Home</i>	Menekan <i>icon favorite</i>	<i>Icon favorite</i> berubah menjadi warna merah

Tabel 4. 1. 4 Tabel Desain Uji Coba *Check In*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
20.	Melakukan <i>Check In</i> tepat waktu	Menekan tombol <i>Check In</i> sebelum jam masuk	<i>Check In</i> berhasil
21.	Melakukan <i>Check In</i> tidak tepat waktu	Menekan tombol <i>Check In</i> dengan memasukkan inputan alasan terlambat	<i>Check In</i> berhasil
22.	Melakukan <i>Check In</i> dengan	Menekan tombol <i>Check In</i> dengan memilih tempat <i>Check In</i> sesuai	<i>Check In</i> berhasil

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
	tempat sesuai pada <i>Schedule</i>	dengan <i>Schedule</i> yaitu lokasi Garasilabs	
23.	Melakukan <i>Check In</i> dengan tempat tidak sesuai pada <i>Schedule</i>	Menekan tombol <i>Check In</i> dengan memilih tempat <i>check in</i> sesuai dengan <i>Schedule</i> yaitu lokasi Universitas Dinamika	<i>Check In</i> gagal dan muncul pesan lokasi harus sesuai dengan <i>Schedule</i>
24.	Menggunakan pilihan Grab pada fitur <i>Route Me There</i>	Menekan <i>icon Grab</i> setelah menekan tombol <i>Route Me There</i>	Berhasil membuka Aplikasi Grab dengan lokasi awal langsung terhubung dengan lokasi yang dipilih sebelumnya
25.	Menggunakan pilihan Gojek pada fitur <i>Route Me There</i>	Menekan <i>icon Gojek</i> setelah menekan tombol <i>Route Me There</i>	Berhasil membuka Aplikasi Gojek dengan lokasi awal langsung terhubung dengan lokasi yang dipilih sebelumnya

Tabel 4. 1. 5 Tabel Desain Uji Coba *Check Out*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
26.	<i>Check Out</i> dengan memilih lokasi yang bukan di lokasi Garasilabs	Menekan tombol <i>Check Out</i> dengan memilih lokasi tidak sesuai dengan <i>Schedule</i>	Tidak dapat memilih lokasi (Aplikasi langsung mengambil lokasi yang sekarang)
27.	Melakukan <i>urgent check out</i>	Menekan tombol <i>Check Out</i> ketika belum waktunya melakukan <i>check out</i> dengan memasukkan inputan alasan melakukan <i>urgent</i>	<i>Urgent Check Out</i> berhasil dilakukan.

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
		<i>check out</i>	
28.	Melakukan <i>urgent check out</i> dengan memilih tempat yang tidak sesuai dengan <i>Schedule</i>	Menekan tombol <i>Check Out</i> ketika belum waktunya melakukan <i>check out</i> dengan memasukkan inputan alasan melakukan <i>urgent check out</i> dan memilih lokasi Universitas Dinamika	<i>Urgent Check Out</i> gagal dan muncul pesan “Lokasi harus sama dengan <i>Schedule</i> ”

Tabel 4. 1. 6 Tabel Uji Coba *Notification*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
29.	Menandai (<i>pin</i>) notifikasi pada <i>tab Notification</i>	Menekan tombol <i>pin</i> pada <i>tab Notification</i>	Notifikasi yang dipin muncul pada tampilan <i>tab Pinned</i>
30.	Melakukan <i>unpin</i> notifikasi pada <i>tab Pinned</i>	Menekan tombol <i>pin</i> pada <i>tab Pinned</i>	Notifikasi yang di <i>unpin</i> hilang dari tampilan <i>tab Pinned</i>
31.	Menandai (<i>pin</i>) lebih dari 1 (satu) notifikasi pada <i>tab Notification</i>	Menekan tombol <i>pin</i> lebih dari 1 (satu) notifikasi pada <i>tab Notification</i>	Notifikasi yang dipin muncul pada tampilan <i>tab Pinned</i> sesuai dengan notifikasi yang dipin
32.	Melakukan <i>unpin</i> lebih dari 1 (satu) notifikasi pada <i>tab Pinned</i>	Menekan tombol <i>unpin</i> lebih dari 1 (satu) notifikasi pada <i>tab Pinned</i>	Notifikasi yang di <i>unpin</i> hilang dari tampilan pada <i>tab Pinned</i>

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
33.	Menghapus satu notifikasi pada tab <i>Notification</i>	Menekan tombol hapus pada <i>dialog</i> yang muncul ketika menekan lama <i>card</i> notifikasi	Notifikasi yang dipilih terhapus
34.	Menghapus semua notifikasi pada tab <i>Notification</i>	Memilih semua notifikasi lalu menekan tombol hapus	Semua notifikasi terhapus

Tabel 4. 1. 7 Tabel Desain Uji Coba *Activity*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
35.	Masuk pada menu <i>Attendance</i> pada menu <i>Activity</i>	Menekan tombol <i>Attendance</i>	Masuk pada tampilan <i>Attendance</i> dan muncul daftar kehadiran
36.	Masuk pada tampilan <i>leave</i>	Menekan tombol <i>leave</i>	Menampilkan tampilan <i>leave</i> dan muncul daftar cuti atau <i>leave</i>
37.	Masuk pada tampilan <i>item card history</i>	Menekan tombol <i>history</i> pada <i>item card</i>	Menampilkan detail <i>history</i>
38.	Memunculkan detail <i>filter history</i>	Menekan tombol <i>filter</i> dan memilih tanggal atau periode sesuai dengan yang diinginkan	Menampilkan daftar <i>history</i> sesuai dengan tanggal atau periode yang dipilih
39.	Memunculkan detail dari total <i>leaves applied or taken</i>	Menekan tombol <i>details</i> pada <i>card</i>	Menampilkan detail daftar total <i>leaves applied or taken</i>
40.	Memunculkan daftar cuti	Menekan teks <i>Change Year</i>	Menampilkan daftar cuti sesuai dengan tahun yang dipilih

Tabel 4. 1. 8 Tabel Desain Uji Coba Account

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
41.	Melihat <i>photo profile</i>	Menekan <i>photo profile</i>	Menampilkan <i>photo profile</i>
42.	Mengubah isian pada <i>profile</i>	Menekan <i>icon edit</i>	Menampilkan tampilan <i>edit profile</i>
43.	Melihat detail menu <i>more</i>	Menekan <i>icon more</i>	Menampilkan menu lainnya
44.	Melakukan <i>scan</i> kontak karyawan lain	Membuka <i>icon scan</i> dan melakukan <i>scan</i> pada <i>barcode</i> karyawan lain	Berhasil melakukan <i>scan</i> pada <i>barcode</i> karyawan lain dan memunculkan tampilan kotak pada <i>smartphone</i>

Tabel 4. 1. 9 Tabel Desain Uji Coba Edit Profile

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
45.	Melakukan simpan dengan tidak mengganti <i>photo profile</i>	Menekan tombol <i>save</i> pada <i>edit profile</i> dengan tidak mengganti <i>photo profile</i>	<i>Photo profile</i> tetap atau tidak terganti
46.	Menginputkan <i>alphabet</i> pada <i>textt field mobile</i>	Mobile: 0822dhdhfgnjff	Muncul pesan <i>error</i> dan ketika tombol <i>save</i> ditekan data tidak tersimpan
47.	Menginputkan <i>alphabet</i> pada <i>textt field phone</i>	Phone: 0822dhdhfgnjff	Muncul pesan <i>error</i> dan ketika tombol <i>save</i> ditekan data tidak tersimpan
48.	Menginputkan <i>emoji</i> pada <i>text field mobile</i>	Mobile: ☺☺☺☺☺	Muncul pesan <i>error</i> dan ketika tombol <i>save</i> ditekan data tidak tersimpan
49.	Menginputkan	Phone: ☺☺☺☺☺	Muncul pesan <i>error</i> dan

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
	<i>emoji</i> pada <i>text field phone</i>		ketika tombol <i>save</i> ditekan data tidak tersimpan
50.	Menginputkan jumlah nomor pada <i>text field mobile</i> melebihi jumlah normal (lebih dari 13)	<i>Mobile</i> : 08223038337909	Muncul pesan <i>error</i> dan ketika tombol <i>save</i> ditekan data tidak tersimpan
51.	Menginputkan jumlah nomor pada <i>text field phone</i> melebihi jumlah normal (lebih dari 13)	<i>Phone</i> : 08223038337909	Muncul pesan <i>error</i> dan ketika tombol <i>save</i> ditekan data tidak tersimpan
52.	Menginputkan foto pada <i>get image</i> melebih batas maksimal (10 foto)	Menekan tombol <i>get image</i> dan memilih foto untuk <i>upload</i>	<i>Button get image</i> tidak dapat ditekan
53.	Mengubah <i>photo profile</i>	Menekan <i>photo profile</i> lalu memilih foto pada <i>gallery smartphone</i>	<i>Photo profile</i> berubah sesuai gambar yang dipilih

Tabel 4. 1. 10 Tabel Desain Uji Coba *Schedule*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
54.	Melihat kelander pada <i>toolbar</i>	Menekan <i>icon calender</i> pada <i>toolbar</i>	Menampilkan keseluruhan jadwal kerja
55.	Melihat	Menekan <i>text</i> lokasi pada	Menampilkan detail lokasi

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
	lokasi pada <i>item card</i> pada <i>Schedule</i>	<i>item card</i>	
56.	Menggunakan fitur <i>route me there</i>	Menakan <i>teks route me there</i>	Menampilkan <i>google maps</i>
57.	Menuju tampilan <i>Home</i> Aplikasi Splendid ketika tidak terdapat jadwal	Menekan <i>icon home</i>	Pada <i>card Schedule</i> tidak ada jadwal

Tabel 4. 1. 11 Tabel Desain Uji Coba *Leave*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
58.	Melihat detail pada <i>card leave</i>	Menekan <i>item card leave</i>	Menampilkan detail <i>leave</i>
59.	Masuk pada menu pengajuan cuti	Menekan tombol <i>leave</i> atau ajukan cuti	Menuju tampilan pengajuan cuti
60.	Memilih tanggal cuti	Menekan <i>teks Select a date</i>	Menuju tampilan pemilihan tanggal cuti
61.	Melakukan ubah tanggal cuti	Menekan <i>teks ubah tanggal</i>	Menuju tampilan pemilihan tanggal
62.	Melakukan pengajuan cuti dengan pemilihan tanggal yang	Menekan tombol kirim	Muncul <i>warning</i> atau pesan bahwa harus memilih tanggal terlebih dahulu

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
	belum diisi		
63.	Mengajukan cuti dengan sisa cuti 0 (nol) hari	Menekan tombol kirim dengan mengisi inputan pengajuan cuti sesuai yang dibutuhkan	Muncul <i>warning</i> atau pesan bahwa harus memilih tanggal terlebih dahulu
64.	Mengajukan cuti pada hari libur	Memilih tanggal cuti pada hari libur atau tanggal merah	Pada pemilihan tanggal cuti hari libur tidak dapat dipilih
65.	Menagajukan cuti hari terusan dan melewati hari libur	Memilih tanggal cuti hari terusan dan melewati hari libur atau tanggal merah	Hari libur tidak terhitung cuti
66.	Menginputkan angka saja pada <i>reason leave</i>	<i>Reason leave:</i> 12764282345	Muncul peringatan untuk memberikan alasan yang lebih jelas atau muncul pesan “tidak boleh memasukkan inputan angka saja”
67.	Mengajukan cuti dengan memilih 2 jenis cuti dengan tanggal yang sama	Memilih cuti sakit dan cuti libur pada tanggal 10 Maret 2020	Muncul pesan <i>error</i> karena tanggal yang dipilih sama dengan pangajuan cuti yang sebelumnya
68.	Menginputkan berupa enter pada <i>reason leave</i>	<i>Reason leave:</i> [enter]	Muncul pesan <i>error</i>
69.	Mengajukan cuti dengan memilih tanggal cuti tahunan melewati cuti yang sebelumnya dipilih	Cuti sebelumnya memilih tanggal 3-4 Februari 2020, cuti tahunan memilih tanggal 1-5 Februari 2020	Muncul pesan peringatan bahwa tanggal yang dipilih melewati cuti lainnya

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
70.	Menginputkan spasi saja pada <i>reason leave</i>	<i>Reason leave: [spasi]</i>	Muncul pesan <i>error</i>

Tabel 4. 1. 12 Tabel Desain Uji Coba Content

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
71.	Melihat konten <i>Welcome to Splendid</i>	Menekan <i>card content Welcome to Splendid</i>	Menampilkan konten <i>Welcome to Splendid</i>
72.	Menandai konten	Menekan <i>icon bookmark</i> pada konten <i>Welcome to Splendid</i>	<i>Icon bookmark</i> pada konten <i>Welcome to Splendid</i> berubah warna menjadi hijau dan <i>card</i> tersebut muncul pada tab tampilan <i>Bookmark</i>
73.	Melihat <i>email</i> <i>Welcome to Splendid</i> pada <i>teks email</i>	Menekan <i>teks email</i> pada konten <i>Welcome to Splendid</i>	Merujuk pada <i>email</i> melalui aplikasi <i>email</i>
74.	Melihat nomor telepon pada konten <i>Welcome to Splendid</i>	Menekan <i>teks nomor telepon</i> pada konten <i>Welcome to Splendid</i>	Merujuk pada nomor telepon melalui aplikasi <i>phone</i>
75.	Melihat konten <i>news</i>	Menekan <i>card</i> konten <i>news</i>	Menampilkan isi konten <i>news</i>
76.	Menandai konten <i>news</i>	Menekan <i>icon bookmark</i> pada konten <i>news</i>	<i>Icon bookmark</i> pada konten <i>news</i> berubah warna menjadi hijau dan <i>card</i> tersebut muncul pada tab tampilan <i>Bookmark</i>
77.	Melakukan <i>uncheck</i> pada <i>card</i> konten yang	Menekan <i>icon bookmark</i> pada <i>card</i> konten yang	<i>Icon bookmark</i> pada <i>card</i> konten kembali berwarna

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
	<i>card</i> konten	berwarna hijau	putih dan hilang dari <i>tab News</i>

Tabel 4. 1. 13 Tabel Desain Uji Coba *Organization*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
78.	Melihat <i>member</i> pada fitur <i>organization</i>	Menekan bagian <i>member</i> pada <i>organization</i>	Menampilkan <i>list user</i>
79.	Melihat informasi salah satu <i>user</i>	Menekan bagian <i>user</i> pada <i>list user</i>	Menampilkan <i>profile user</i>
80.	Menghubungi kontak karyawan atau <i>user</i>	Menekan <i>icon contact</i> lalu memilih <i>icon Whatsapp</i>	Menampilkan Aplikasi <i>Whatsapp</i>

Tabel 4. 1. 14 Tabel Desain Uji Coba *Logout*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
81.	Melakukan proses <i>logout</i>	Menekan tombol <i>logout</i> pada menu <i>More</i>	Berhasil <i>logout</i> dan menampilkan halaman <i>login</i>

Tabel 4. 1. 15 Tabel Desain Uji Coba *Change Language*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
82.	Mengganti bahasa pada	Menekan fitur ganti bahasa pada fitur <i>More</i>	Bahasa pada Aplikasi Splendid berhasil terganti

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
	Aplikasi Splendid berbasis android	dengan memilih dari bahasa menjadi <i>English</i>	sesuai dengan pilihan bahasa

Selain pengujian dilakukan pada *platform android* pengujian juga dilakukan dengan melakukan integrasi pada *platform website*. Berikut adalah desain uji coba *platform website*.

Tabel 4. 1. 16 Tabel Desain Uji Coba *Platfrom Website*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
83.	Melihat jabatan yang telah diubah pada <i>platform website</i> terintegrasi pada Aplikasi Splendid	Membuka <i>profile</i> pada Aplikasi Splendid	Jabatan berubah sesuai dengan perubahan yang dilakukan pada <i>platform website</i>
84.	Melihat jadwal kerja yang telah dihapus pada <i>platform website</i> terintegrasi pada Aplikasi Splendid	Menekan <i>text My Schedule</i> untuk melihat jadwal kerja	Informasi jadwal kerja tidak ada atau kosong karena telah dihapus pada <i>platform website</i>
85.	Melihat lokasi pada Aplikasi Splendid	Menekan <i>location</i> dan memilih <i>location</i> yang baru	Lokasi baru muncul dan dapat dipilih

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
	yang telah ditambahkan pada <i>platform website</i>		

4.2 Hasil Uji Coba *Black Box Testing*

Dari Tabel Desain Uji Coba sebelumnya maka dapat dilihat hasil pengujian pada Tabel 4.2.1 sampai dengan Tabel 4.2.16.

Tabel 4. 2. 1 Tabel Hasil Pengujian *Login*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
1.	Menginputkan <i>email</i> benar dan <i>password</i> salah	<i>Email:</i> irvanalfaridzi@gmail.com <i>Password:</i> irvan123alfa	<i>Login</i> berhasil dan masuk ke dalam aplikasi	Pass
2.	Menginputkan <i>email</i> salah dan <i>password</i> benar	<i>Email:</i> irvan@gmail.com <i>Password:</i> irvan123alfa	<i>Login</i> gagal dan muncul pesan “ <i>Email not found</i> ”	Pass
3.	Menginputkan <i>email</i> salah dan <i>password</i> salah	<i>Email:</i> irvan@gmail.com <i>Password:</i> irvan123	<i>Login</i> gagal dan muncul pesan “ <i>Email not found</i> ”	Pass
4.	Menginputkan <i>email</i> benar dan <i>password</i> salah	<i>Email:</i> irvanalfaridzi@gmail.com <i>Password:</i> irvan123	<i>Login</i> gagal dan muncul pesan “ <i>Login</i> gagal untuk otentifikasi irvanalfaridzi-@gmail.com”	Pass
5.	<i>Login</i> 1 (satu) akun pada 2 (dua)	<i>Email:</i> irvanalfaridzi@gmail.com <i>Password:</i> irvan123alfa	<i>Login</i> gagal dan muncul pesan “Anda telah <i>login</i> ”	Pass

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
	perangkat		pada perangkat lainnya”	

Tabel 4. 2. 2 Tabel Hasil Pengujian *Forgot Password*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
6.	Klik <i>forgot password</i>	Menekan tombol <i>forgot password</i>	Tampilan <i>forgot password</i> muncul	Pass
7.	Menginputkan <i>email</i> salah pada <i>forgot password</i>	<i>Email:</i> irvanalf@gmail.com	<i>Reset password</i> gagal dan muncul pesan “Pengguna tidak ditemukan”	Pass
8.	Menginputkan <i>email</i> benar pada <i>forgot password</i>	<i>Email:</i> irvanalfaridzi@gmail.com	<i>Reset password</i> berhasil dan muncul pesan “Silahkan buka Email”	Pass
9.	Melihat <i>inbox email</i> untuk <i>reset password</i>	Membuka <i>inbox email</i> irvanalfaridzi@gmail.com	<i>Email</i> untuk merubah password berhasil masuk dan terdapat <i>link reset password</i>	Pass
10.	Menginputkan <i>new password</i> berupa angka saja	<i>New password:</i> 12345	<i>Reset password</i> gagal dan muncul pesan “Masukkan password varian”	Pass
11.	Menginputkan <i>new password</i> berupa huruf sama	<i>New password:</i> aaaaaa	<i>Reset password</i> gagal dan muncul pesan “Masukkan password varian”	Pass
12.	Menginputkan <i>password</i> varian	<i>New password:</i> alfa123irvan	<i>Reset password</i> berhasil	Pass
13.	Melakukan <i>login</i> dengan menginputkan	<i>Email:</i> irvanalfaridzi@gmail.com <i>Password:</i> alfa123irvan	<i>Login</i> dengan <i>password</i> baru berhasil	Pass

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
	password yang baru			

Tabel 4. 2. 3 Tabel Hasil Pengujian *Home*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
14.	Klik <i>text MY SCHEDULE</i> pada <i>card check in</i>	Menekan <i>text MY SCHEDULE</i>	Menuju ke tampilan <i>Schedule</i>	Pass
15.	Klik tombol <i>Visit In</i>	Menekan tombol <i>Visit In</i>	Menuju ke tampilan <i>Visit In</i>	Pass
16.	Klik <i>text Check In at Garasilabs</i>	Menekan <i>text Check In at Garasilabs</i>	Menuju ke tampilan <i>Attendance Detail</i>	Pass
17.	Klik menu <i>About App</i>	Menekan menu pada <i>toolbar</i> yaitu <i>About App</i>	Menuju ke tampilan <i>About App</i>	Pass
18.	Klik <i>icon bookmark</i> pada konten berita pada <i>Home</i>	Menekan <i>icon bookmark</i>	<i>Icon bookmark</i> berubah warna menjadi hijau	Pass
19.	Klik <i>icon favorite</i> pada konten berita pada <i>Home</i>	Menekan <i>icon favorite</i>	<i>Icon favorite</i> berubah menjadi warna merah	Pass

Tabel 4. 2. 4 Tabel Hasil Pengujian *Check In*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
20.	Melakukan <i>Check In</i> tepat waktu	Menekan tombol <i>Check In</i> sebelum jam masuk	<i>Check In</i> berhasil	Pass

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
21.	Melakukan <i>Check In</i> tidak tepat waktu	Menekan tombol <i>Check In</i> dengan menginputkan alasan terlambat	<i>Check In</i> berhasil	Pass
22.	Melakukan <i>Check In</i> dengan tempat sesuai pada <i>Schedule</i>	Menekan tombol <i>Check In</i> dengan memilih tempat <i>check in</i> sesuai dengan <i>Schedule</i> yaitu lokasi Garasilabs	<i>Check In</i> berhasil	Pass
23.	Melakukan <i>Check In</i> dengan tempat tidak sesuai pada <i>Schedule</i>	Menekan tombol <i>Check In</i> dengan memilih tempat <i>check in</i> sesuai dengan <i>Schedule</i> yaitu lokasi Universitas Dinamika	<i>Check In</i> gagal dan muncul pesan lokasi harus sesuai dengan <i>Schedule</i>	Pass
24.	Menggunakan pilihan Grab pada fitur <i>Route Me There</i>	Menekan icon Grab setelah menekan tombol <i>Route Me There</i>	Berhasil membuka Aplikasi Grab dengan lokasi awal langsung terhubung dengan lokasi yang dipilih sebelumnya	Pass
25.	Menggunakan pilihan Gojek pada fitur <i>Route Me There</i>	Menekan icon Gojek setelah menekan tombol <i>Route Me There</i>	Berhasil membuka Aplikasi Gojek dengan lokasi awal langsung terhubung dengan lokasi yang dipilih sebelumnya	Pass

Tabel 4. 2. 5 Tabel Hasil Pengujian *Check Out*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
26.	<i>Check Out</i> dengan memilih lokasi yang bukan di lokasi Garasilabs	Menekan tombol <i>Check Out</i> dengan memilih lokasi tidak sesuai dengan <i>Schedule</i>	Tidak dapat memilih lokasi (Aplikasi langsung mengambil lokasi yang sekarang)	Pass

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
27.	Melakukan <i>urgent check out</i>	Menekan tombol <i>Check Out</i> ketika belum waktunya melakukan <i>check out</i> dengan memasukkan inputan alasan melakukan <i>urgent check out</i>	<i>Urgent Check Out</i> berhasil dilakukan.	Pass
28.	Melakukan <i>urgent check out</i> dengan memilih tempat yang tidak sesuai dengan <i>Schedule</i>	Menekan tombol <i>Check Out</i> ketika belum waktunya melakukan <i>check out</i> dengan memasukkan inputan alasan melakukan <i>urgent check out</i> dan memilih lokasi Universitas Dinamika	<i>Urgent Check Out</i> gagal dan muncul pesan “Lokasi harus sama dengan <i>Schedule</i> ”	Pass

Tabel 4. 2. 6 Tabel Hasil Pengujian *Notification*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
29.	Menandai (<i>pin</i>) notifikasi pada <i>tab notification</i>	Menekan tombol <i>pin</i> pada <i>tab Notification</i>	Notifikasi yang dipin muncul pada tampilan <i>tab Pinned</i>	Pass
30.	Melakukan <i>unpin</i> notifikasi pada <i>tab Pinned</i>	Menekan tombol <i>pin</i> pada <i>tab Pinned</i>	Notifikasi yang di <i>unpin</i> hilang dari tampilan <i>tab Pinned</i>	Pass
31.	Menandai (<i>pin</i>) lebih dari 1 (satu) notifikasi pada <i>tab Notification</i>	Menekan tombol <i>pin</i> lebih dari 1 (satu) notifikasi pada <i>tab Notification</i>	Notifikasi yang dipin muncul pada tampilan <i>tab Pinned</i> sesuai dengan notifikasi yang dipin	Pass

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
32.	Melakukan <i>unpin</i> lebih dari 1 (satu) notifikasi pada <i>tab Pinned</i>	Menekan tombol <i>unpin</i> lebih dari 1 (satu) notifikasi pada <i>tab Pinned</i>	Notifikasi yang di <i>unpin</i> hilang dari tampilan pada <i>tab Pinned</i>	Pass
33.	Menghapus satu notifikasi pada <i>tab Notification</i>	Menekan tombol hapus pada <i>dialog</i> yang muncul ketika menekan lama <i>card</i> notifikasi	Notifikasi yang dipilih terhapus	Pass
34.	Menghapus semua notifikasi pada <i>tab Notification</i>	Memilih semua notifikasi lalu menekan tombol hapus	Semua notifikasi terhapus	Pass

Tabel 4. 2. 7 Tabel Hasil Pengujian Activity

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
35.	Masuk pada menu <i>Attendance</i> pada menu <i>Activity</i>	Menekan tombol <i>Attendance</i>	Masuk pada tampilan <i>Attendance</i> dan muncul daftar kehadiran	Pass
36.	Masuk pada tampilan <i>leave</i>	Menekan tombol <i>leave</i>	Menampilkan tampilan <i>leave</i> dan muncul daftar cuti atau <i>leave</i>	Pass
37.	Masuk pada tampilan <i>item card history</i>	Menekan tombol <i>history</i> pada <i>item card</i>	Menampilkan detail <i>history</i>	Pass
38.	Memunculkan <i>filter history</i>	Menekan tombol <i>filter</i> dan memilih tanggal atau periode sesuai dengan yang diinginkan	Menampilkan daftar <i>history</i> sesuai dengan tanggal atau periode yang	Pass

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
			dipilih	
39.	Memunculkan detail dari total <i>leaves applied or taken</i>	Menekan tombol <i>details</i> pada <i>card</i>	Menampilkan detail daftar total <i>leaves applied or taken</i>	Pass
40.	Memunculkan daftar cuti	Menekan teks <i>Change Year</i>	Menampilkan daftar cuti sesuai dengan tahun yang dipilih	Pass

Tabel 4. 2. 8 Tabel Hasil Pengujian *Account*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
41.	Melihat <i>photo profile</i>	Menekan <i>photo profile</i>	Menampilkan <i>photo profile</i>	Pass
42.	Mengubah isian pada <i>profile</i>	Menekan <i>icon edit</i>	Menampilkan tampilan <i>edit profile</i>	Pass
43.	Melihat detail menu <i>more</i>	Menekan <i>icon more</i>	Menampilkan menu lainnya	Pass
44.	Melakukan <i>scan</i> kontak karyawan lain	Membuka <i>icon scan</i> dan melakukan <i>scan</i> pada <i>barcode</i> karyawan lain	Berhasil melakukan <i>scan</i> pada <i>barcode</i> karyawan lain dan memunculkan tampilan kotak pada <i>smartphone</i>	Pass

Tabel 4. 2. 9 Tabel Hasil Pengujian *Edit Profile*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
45.	Melakukan simpan dengan tidak	Menekan tombol <i>save</i> pada <i>edit profile</i> dengan tidak	<i>Photo profile</i> tetap atau tidak terganti	Pass

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
	mengganti <i>photo profile</i>	mengganti <i>photo profile</i>		
46.	Menginputkan <i>alphabet</i> pada <i>textt field mobile</i>	Mobile: 0822dhdhfgnjjf	Muncul pesan <i>error</i> dan ketika tombol <i>save</i> ditekan data tidak tersimpan	Pass
47.	Menginputkan <i>alphabet</i> pada <i>textt field phone</i>	Phone: 0822dhdhfgnjjf	Muncul pesan <i>error</i> dan ketika tombol <i>save</i> ditekan data tidak tersimpan	Pass
48.	Menginputkan <i>emoji</i> pada <i>text field mobile</i>	Mobile: 😊😊😊😊😊	Muncul pesan <i>error</i> dan ketika tombol <i>save</i> ditekan data tidak tersimpan	Pass
49.	Menginputkan <i>emoji</i> pada <i>text field phone</i>	Phone: 😊😊😊😊😊	Muncul pesan <i>error</i> dan ketika tombol <i>save</i> ditekan data tidak tersimpan	Pass
50.	Menginputkan jumlah nomor pada <i>text field mobile</i> melebihi jumlah normal (lebih dari 13)	Mobile: 08223038337909	Muncul pesan <i>error</i> dan ketika tombol <i>save</i> ditekan data tidak tersimpan	Fail
51.	Menginputkan jumlah nomor pada <i>text field phone</i> melebihi jumlah normal (lebih dari 13)	Phone: 08223038337909	Muncul pesan <i>error</i> dan ketika tombol <i>save</i> ditekan data tidak tersimpan	Fail
52.	Menginputkan foto pada <i>get</i>	Menekan tombol <i>get image</i> dan memilih	Button <i>get image</i> tidak dapat	Pass

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
	<i>image</i> melebih batas maksimal (10 foto)	foto untuk <i>upload</i>	ditekan	
53.	Mengubah <i>photo profile</i>	Menekan <i>photo profile</i> lalu memilih foto pada <i>gallery smartphone</i>	<i>Photo profile</i> berubah sesuai gambar yang dipilih	Pass

Tabel 4. 2. 10 Tabel Hasil Pengujian *Schedule*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
54.	Melihat kelander pada toolbar	menekan <i>icon calender</i> pada <i>toolbar</i>	Menampilkan keseluruhan jadwal kerja	Pass
55.	Melihat lokasi pada <i>item card</i> pada <i>Schedule</i>	Menekan <i>text lokasi</i> pada <i>item card</i>	Menampilkan detail lokasi	Pass
56.	Menggunakan fitur <i>route me there</i>	Menakan <i>teks route me there</i>	Menampilkan <i>google maps</i>	Pass
57.	Menuju tampilan <i>Home</i> Aplikasi Splendid ketika tidak terdapat jadwal	Menekan <i>icon home</i>	Pada <i>card Schedule</i> tidak ada jadwal	Pass

Tabel 4. 2. 11 Tabel Hasil Pengujian *Leave*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
58.	Melihat detail	Menekan <i>item card leave</i>	Menampilkan	Pass

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
	pada <i>card leave</i>		detail <i>leave</i>	
59.	Masuk pada menu pengajuan cuti	Menekan tombol <i>leave</i> atau ajukan cuti	Menuju tampilan pengajuaj cuti	Pass
60.	Memilih tanggal cuti	Menekan <i>teks Select a date</i>	Menuju tampilan pemilihan tanggal cuti	Pass
61.	Melakukan ubah tanggal cuti	Menekan <i>teks</i> ubah tanggal	Menuju tampilan pemilihan tanggal	Pass
62.	Melakukan pengajuan cuti dengan pemilihan tanggal yang belum diisi	Menekan tombol kirim	Muncul <i>warning</i> atau pesan bahwa harus memilih tanggal terlebih dahulu	Pass
63.	Mengajukan cuti dengan sisa cuti 0 (nol) hari	Menekan tombol kirim dengan mengisi inputan pengajuan cuti sesuai yang dibutuhkan	Muncul <i>warning</i> atau pesan bahwa harus memilih tanggal terlebih dahulu	Pass
64.	Mengajukan cuti pada hari libur	Memilih tanggal cuti pada hari libur atau tanggal merah	Pada pemilihan tanggal cuti hari libur tidak dapat dipilih	Pass
65.	Menagajukan cuti hari terusan dan melewati hari libur	Memilih tanggal cuti hari terusan dan melewati hari libur atau tanggal merah	Hari libur tidak terhitung cuti	Pass
66.	Menginputkan angka saja pada <i>reason leave</i>	<i>Reason leave:</i> 12764282345	Muncul peringatan untuk memberikan alasan yang lebih jelas atau muncul pesan “tidak boleh memasukkan inputan angka saja”	Fail

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
67.	Mengajukan cuti dengan memilih 2 jenis cuti dengan tanggal yang sama	Memilih cuti sakit dan cuti libur pada tanggal 10 Maret 2020	Muncul pesan <i>error</i> karena tanggal yang dipilih sama dengan pangajuan cuti yang sebelumnya	<i>Fail</i>
68.	Menginputkan berupa enter pada <i>reason leave</i>	<i>Reason leave: [enter]</i>	Muncul pesan <i>error</i>	<i>Pass</i>
69.	Mengajukan cuti dengan memilih tanggal cuti tahunan melewati cuti yang sebelumnya dipilih	Cuti sebelumnya memilih tanggal 3-4 Februari 2020, cuti tahunan memilih tanggal 1-5 Februari 2020	Muncul pesan peringatan bahwa tanggal yang dipilih melewati cuti lainnya	<i>Pass</i>
70.	Menginputkan spasi saja pada <i>reason laeve</i>	<i>Reason leave: [spasi]</i>	Muncul pesan <i>error</i>	<i>Fail</i>

Tabel 4. 2. 12 Tabel Hasil Pengujian Content

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
71.	Melihat konten <i>Welcome to Splendid</i>	Menekan <i>card content Welcome to Splendid</i>	Menampilkan konten <i>Welcome to Splendid</i>	<i>Pass</i>
72.	Menandai konten	Menekan <i>icon bookmark</i> pada konten <i>Welcome to Splendid</i>	<i>Icon bookmark</i> pada konten <i>Welcome to Splendid</i> berubah warna menjadi	<i>Pass</i>

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
			hijau dan <i>card</i> tersebut muncul pada <i>tab</i> tampilan <i>Bookmark</i>	
73.	Melihat <i>email Welcome to Splendid</i> pada <i>teks email</i>	Menekan <i>teks email</i> pada konten <i>Welcome to Splendid</i>	Merujuk pada <i>email</i> melalui aplikasi <i>email</i>	Pass
74.	Melihat nomor telepon pada konten <i>Welcome to Splendid</i>	Menekan <i>teks</i> nomor telepon pada konten <i>Welcome to Splendid</i>	Merujuk pada nomor telepon melalui aplikasi <i>phone</i>	Pass
75.	Melihat konten <i>news</i>	Menekan <i>card</i> konten <i>news</i>	Menampilkan isi konten <i>news</i>	Pass
76.	Menandai konten <i>news</i>	Menekan <i>icon bookmark news</i>	<i>Icon bookmark</i> pada konten <i>news</i> berubah warna menjadi hijau dan <i>card</i> tersebut muncul pada <i>tab</i> tampilan <i>Bookmark</i>	Pass
77.	Melakukan <i>uncheck</i> pada <i>card</i> konten	Menekan <i>icon bookmark card</i> konten yang berwarna hijau	<i>Icon bookmark</i> pada <i>card</i> konten kembali berwarna putih dan hilang dari <i>tab News</i>	Pass

Tabel 4. 2. 13 Tabel Hasil Pengujian *Organization*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
78.	Melihat <i>member</i> pada fitur <i>organization</i>	Menekan bagian <i>member</i> pada <i>organization</i>	Menampilkan <i>list user</i>	Pass
79.	Melihat informasi salah satu <i>user</i>	Menekan bagian <i>user</i> pada <i>list user</i>	Menampilkan <i>profile user</i>	Pass

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
80.	Menghubungi kontak karyawan atau user	Menekan icon <i>contact</i> lalu memilih icon <i>Whatsapp</i>	Menampilkan Aplikasi <i>Whatsapp</i>	Pass

Tabel 4. 2. 14 Tabel Hasil Pengujian *Logout*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
81.	Melakukan proses <i>logout</i>	Menekan tombol <i>logout</i> pada menu <i>More</i>	Berhasil <i>logout</i> dan menampilkan halaman <i>login</i>	Pass

Tabel 4. 2. 15 Tabel Hasil Pengujian *Change Language*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
82.	Mengganti bahasa pada Aplikasi Splendid berbasis android	Menekan fitur ganti bahasa pada fitur <i>More</i> dengan memilih dari bahasa menjadi <i>English</i>	Bahasa pada Aplikasi Splendid berhasil terganti sesuai dengan pilihan bahasa	Pass

Tabel 4. 2. 16 Tabel Hasil Pengujian *Platform Website*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
83.	Melihat jabatan yang telah diubah pada <i>platform website</i> terintegrasi	Membuka <i>profile</i> pada Aplikasi Splendid	Jabatan berubah sesuai dengan perubahan yang dilakukan pada <i>platform website</i>	Pass

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Status
	pada Aplikasi Splendid			
84.	Melihat jadwal kerja yang telah diubah pada <i>platform website</i> terintegrasi pada Aplikasi Splendid	Menekan <i>text My Schedule</i> untuk melihat jadwal kerja	Infomasi jadwal kerja tidak ada atau kosong karena telah dihapus pada <i>platform website</i>	<i>Fail</i>
85.	Melihat lokasi pada Aplikasi Splendid yang telah ditambahkan pada <i>platform website</i>	Menekan <i>location</i> dan memilih <i>location</i> yang baru	Lokasi baru muncul dan dapat dipilih	<i>Pass</i>

4.3 Solusi Hasil Uji Coba *Black Box Testing*

Berdasarkan hasil pengujian sebelumnya terdapat beberapa *Test Case Id* yang memiliki status *fail*. *Fail* berarti ketika dilakukan pengujian dengan tujuan tertentu, hasil yang diharapkan tidak sesuai dengan apa yang diinginkan. Untuk itu diperlukan solusi untuk perbaikan pada Aplikasi Splendid. Berikut solusi yang diberikan untuk *Test Case Id* yang memiliki status *fail* yang dapat dilihat pada Tabel 4.3.1.

Tabel 4. 3. 1 Tabel Solusi Hasil Pengujian

Test Case ID	Tujuan	Solusi	Output yang diharapkan
50.	Menginputkan jumlah nomor	Mengubah pada <i>script coding</i> atau memberikan kondisi	Muncul pesan <i>error</i> dan ketika tombol

Test Case ID	Tujuan	Solusi	Output yang diharapkan
	pada <i>text field mobile</i> melebihi jumlah normal (lebih dari 13)	pada <i>script coding</i> untuk inputan pada <i>text field mobile</i> apabila lebih dari 13 maka akan muncul pesan <i>error</i> dan pada tombol <i>save</i> diberikan kondisi untuk tidak menyimpan data sebelum <i>text field mobile</i> berhasil diisi	<i>save</i> ditekan data tidak tersimpan
51.	Menginputkan jumlah nomor pada <i>text field phone</i> melebihi jumlah normal (lebih dari 13)	Mengubah pada <i>script coding</i> atau memberikan kondisi pada <i>script coding</i> untuk inputan pada <i>text field phone</i> apabila lebih dari 13 maka akan muncul pesan <i>error</i> dan pada tombol <i>save</i> diberikan kondisi untuk tidak menyimpan data sebelum <i>text field phone</i> berhasil diisi	Muncul pesan <i>error</i> dan ketika tombol <i>save</i> ditekan data tidak tersimpan
66.	Menginputkan angka saja pada <i>reason leave</i>	Mengubah pada <i>script coding</i> atau memberikan kondisi pada <i>script coding</i> untuk inputan pada <i>reason leave</i> berupa angka saja maka akan muncul peringatan untuk memberikan alasan yang lebih jelas atau muncul pesan “tidak boleh memasukkan inputan angka saja”	Muncul peringatan untuk memberikan alasan yang lebih jelas atau muncul pesan “tidak boleh memasukkan inputan angka saja”
67.	Mengajukan cuti dengan memilih 2 jenis cuti dengan tanggal yang sama	Mengubah pada <i>script coding</i> atau memberikan kondisi pada <i>script coding</i> untuk pemilihan tanggal cuti agar ketika tanggal telah terpilih pada jenis cuti A maka ketika mengajukan cuti B pada tanggal yang sama tidak bisa dan sistem akan memunculkan pesan <i>error</i>	Muncul pesan <i>error</i> karena tanggal yang dipilih sama dengan pangajuan cuti yang sebelumnya

Test Case ID	Tujuan	Solusi	Output yang diharapkan
70.	Menginputkan spasi saja pada <i>reason leave</i>	Mengubah pada <i>script coding</i> atau memberikan kondisi pada <i>script coding</i> untuk inputan pada <i>reason leave</i> berupa spasi saja maka akan muncul pesan <i>error</i>	Muncul pesan <i>error</i>
84.	Melihat jadwal kerja yang telah dihapus pada <i>platform website</i> terintegrasi pada Aplikasi Splendid	Mengubah pada <i>script coding</i> atau memberikan kondisi pada <i>script coding</i> untuk memunculkan pesan bahwa informasi jadwal kerja tidak ada ketika pada <i>platform website</i> terjadi penghapusan data jadwal kerja	Informasi jadwal kerja tidak ada atau kosong karena telah dihapus pada <i>platform website</i>

4.4 Uji Coba *User Acceptance Testing* (UAT)

Dalam melakukan uji *coba* menggunakan metode *User Acceptance Testing* perlu adanya sebuah bobot nilai sebagai acuan dalam mengisi kuisioner yang akan diberikan kepada *client* Aplikasi Splendid. Bobot nilai dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Tabel Bobot Nilai

No.	Jawaban	Kode Pilihan Jawaban	Bobot
1.	Sangat tidak setuju	A	1
2.	Tidak setuju	B	2
3.	Setuju	C	3
4.	Sangat Setuju	D	4

Berikut adalah pernyataan yang harus dijawab oleh *client* pada kuisioner.

1. Aplikasi Splendid menggunakan *platform android*.
2. Aplikasi Splendid berjalan sesuai proses presensi jadwal kerja.

- 
3. Aplikasi Splendid berjalan sesuai proses pengajuan cuti.
 4. Aplikasi Splendid telah memberikan berita tentang informasi perusahaan dengan jelas.
 5. Aplikasi Splendid memiliki pengelompokan menu yang sudah cukup baik.
 6. Aplikasi Splendid memiliki tampilan atau desain *platform android* cukup menarik.
 7. Aplikasi Splendid mempermudah proses presensi.
 8. Aplikasi Splendid mempermudah proses pegajuan cuti.
 9. Aplikasi Splendid mempermudah proses pencarian berita informasi perusahaan.
 10. Aplikasi Splendid mempercepat proses presensi.
 11. Aplikasi Splendid mempercepat proses pengajuan cuti.
 12. Aplikasi Splendid mempercepat proses pemberian berita informasi perusahaan.
 13. *Home* menampilkan infomasi yang dibutuhkan.
 14. Aplikasi Splendid mudah untuk dioperasikan.
 15. Informasi *check in* maupun *check out* yang mudah ditemukan.
 16. Informasi jadwal kerja yang mudah ditemukan.
 17. *Notification* menampilkan informasi yang dibutuhkan.
 18. *Notification* memberikan informasi yang *up to date*.
 19. *Activity* menampilkan informasi yang dibutuhkan.
 20. *Account* menampilkan infomasi yang dibutuhkan.

21. Aplikasi Splendid memberikan informasi jadwal kerja yang mudah dipahami.
22. Pemberitahuan tentang jadwal kerja baru dapat dilihat pada *notification*.
23. Mempermudah untuk melihat hasil pengajuan cuti.

4.5 Hasil Uji Coba *User Acceptance Testing* (UAT)

Penerapan uji coba menggunakan metode *User Acceptance Testing* (UAT) diberikan kepada *user internal* atau penguji dari dalam perusahaan. *User* tersebut yaitu penulis sendiri yang dalam perusahaan menjadi bagian dari tim *Quality Assurance*. Hasil pernyataan dan jawaban dapat dilihat pada tabel 4. 5. 1.

Tabel 4. 5. 1 Tabel Pernyataan dan Jawaban

No.	Penyataan	Jawaban				Jumlah Responden
		A	B	C	D	
1.	Aplikasi Splendid menggunakan <i>platform android</i> .	0	0	0	1	1
2.	Aplikasi Splendid berjalan sesuai proses presensi jadwal kerja.	0	0	1	0	1
3.	Aplikasi Splendid berjalan sesuai proses pengajuan cuti.	0	0	1	0	1
4.	Aplikasi Splendid telah memberikan berita tentang informasi perusahaan dengan jelas.	0	0	1	0	1
5.	Aplikasi Splendid memiliki pengelompokan menu yang sudah cukup baik.	0	1	0	0	1
6.	Aplikasi Splendid memiliki tampilan atau desain <i>platform android</i> cukup menarik.	0	0	0	1	1
7.	Aplikasi Splendid mempermudah proses presensi.	0	0	1	0	1

No.	Penyataan	Jawaban				Jumlah Responden
		A	B	C	D	
8.	Aplikasi Splendid mempermudah proses pengajuan cuti.	0	0	1	0	1
9.	Aplikasi Splendid mempermudah proses pencarian berita informasi perusahaan.	0	0	1	0	1
10.	Aplikasi Splendid mempercepat proses presensi.	0	0	0	1	1
11.	Aplikasi Splendid mempercepat proses pengajuan cuti.	0	0	0	1	1
12.	Aplikasi Splendid mempercepat proses pemberian berita informasi perusahaan.	0	0	0	1	1
13.	<i>Home</i> menampilkan infomasi yang dibutuhkan.	0	0	1	0	1
14.	Aplikasi Splendid mudah untuk dioperasikan.	0	0	1	0	1
15.	Informasi <i>check in</i> maupun <i>check out</i> yang mudah ditemukan.	0	0	0	1	1
16.	Informasi jadwal kerja yang mudah ditemukan.	0	0	1	0	1
17.	<i>Notification</i> menampilkan informasi yang dibutuhkan.	0	0	1	0	1
18.	<i>Notification</i> memberikan informasi yang <i>up to date</i> .	0	0	0	1	1
19.	<i>Activity</i> menampilkan informasi yang dibutuhkan.	0	0	1	0	1
20.	<i>Account</i> menampilkan infomasi yang dibutuhkan.	0	0	1	0	1
21.	Aplikasi Splendid memberikan informasi jadwal kerja yang mudah dipahami.	0	0	1	0	1
22.	Pemberitahuan tentang jadwal kerja baru dapat dilihat pada <i>notification</i> .	0	0	1	0	1
23.	Mempermudah untuk melihat hasil pengajuan cuti.	0	0	1	0	1

Tabel 4. 5. 2 Tabel Pernyataan dan Presentase

No.	Penyataan	Presentase

		A	B	C	D
1.	Aplikasi Splendid menggunakan <i>platform android</i> .	0	0	0	100%
2.	Aplikasi Splendid berjalan sesuai proses presensi jadwal kerja.	0	0	100%	0
3.	Aplikasi Splendid berjalan sesuai proses pengajuan cuti.	0	0	100%	0
4.	Aplikasi Splendid telah memberikan berita tentang informasi perusahaan dengan jelas.	0	0	100%	0
5.	Aplikasi Splendid memiliki pengelompokan menu yang sudah cukup baik.	0	100%	0	0
6.	Aplikasi Splendid memiliki tampilan atau desain <i>platform android</i> cukup menarik.	0	0	0	100%
7.	Aplikasi Splendid mempermudah proses presensi.	0	0	100%	0
8.	Aplikasi Splendid mempermudah proses pengajuan cuti.	0	0	100%	0
9.	Aplikasi Splendid mempermudah proses pencarian berita informasi perusahaan.	0	0	100%	0
10.	Aplikasi Splendid mempercepat proses presensi.	0	0	0	100%
11.	Aplikasi Splendid mempercepat proses pengajuan cuti.	0	0	0	100%
12.	Aplikasi Splendid mempercepat proses pemberian berita informasi perusahaan.	0	0	0	100%
13.	<i>Home</i> menampilkan infomasi yang dibutuhkan.	0	0	100%	0
14.	Aplikasi Splendid mudah untuk dioperasikan.	0	0	100%	0
15.	Informasi <i>check in</i> maupun <i>check out</i> yang mudah ditemukan.	0	0	0	100%
16.	Informasi jadwal kerja yang mudah ditemukan.	0	0	100%	0
17.	<i>Notification</i> menampilkan informasi yang dibutuhkan.	0	0	100%	0

No.	Penyataan	Presentase			
		A	B	C	D
18.	<i>Notification</i> memberikan informasi yang <i>up to date</i> .	0	0	0	100%
19.	<i>Activity</i> menampilkan informasi yang dibutuhkan.	0	0	100%	0
20.	<i>Account</i> menampilkan infomasi yang dibutuhkan.	0	0	100%	0
21.	Aplikasi Splendid memberikan informasi jadwal kerja yang mudah dipahami.	0	0	100%	0
22.	Pemberitahuan tentang jadwal kerja baru dapat dilihat pada <i>notification</i> .	0	0	100%	0
23.	Mempermudah untuk melihat hasil pengajuan cuti.	0	0	100%	0

Tabel 4. 5. 3 Tabel Nilai Pembobotan UAT

No.	Penyataan	Jawaban				Jumlah
		Ax1	Bx2	Cx3	Dx4	
1.	Aplikasi Splendid menggunakan <i>platform android</i> .	0	0	0	4	4
2.	Aplikasi Splendid berjalan sesuai proses presensi jadwal kerja.	0	0	3	0	3
3.	Aplikasi Splendid berjalan sesuai proses pengajuan cuti.	0	0	3	0	3
4.	Aplikasi Splendid telah memberikan berita tentang informasi perusahaan dengan jelas.	0	0	3	0	3
5.	Aplikasi Splendid memiliki pengelompokan menu yang sudah cukup baik.	0	2	0	0	2
6.	Aplikasi Splendid memiliki tampilan atau desain <i>platform android</i> cukup menarik.	0	0	0	4	4
7.	Aplikasi Splendid mempermudah proses presensi.	0	0	3	0	3
8.	Aplikasi Splendid mempermudah	0	0	3	0	3

No.	Penyataan	Jawaban				Jumlah
		Ax1	Bx2	Cx3	Dx4	
	proses pegajuan cuti.					
9.	Aplikasi Splendid mempermudah proses pencarian berita informasi perusahaan.	0	0	3	0	3
10.	Aplikasi Splendid mempercepat proses presensi.	0	0	0	4	4
11.	Aplikasi Splendid mempercepat proses pengajuan cuti.	0	0	0	4	4
12.	Aplikasi Splendid mempercepat proses pemberian berita informasi perusahaan.	0	0	0	4	4
13.	<i>Home</i> menampilkan infomasi yang dibutuhkan.	0	0	3	0	3
14.	Aplikasi Splendid mudah untuk dioperasikan.	0	0	3	0	3
15.	Informasi <i>check in</i> maupun <i>check out</i> yang mudah ditemukan.	0	0	0	4	4
16.	Informasi jadwal kerja yang mudah ditemukan.	0	0	3	0	3
17.	<i>Notification</i> menampilkan informasi yang dibutuhkan.	0	0	3	0	3
18.	<i>Notification</i> memberikan informasi yang <i>up to date</i> .	0	0	0	4	4
19.	<i>Activity</i> menampilkan informasi yang dibutuhkan.	0	0	3	0	3
20.	<i>Account</i> menampilkan infomasi yang dibutuhkan.	0	0	3	0	3
21.	Aplikasi Splendid memberikan informasi jadwal kerja yang mudah dipahami.	0	0	3	0	3
22.	Pemberitahuan tentang jadwal kerja baru dapat dilihat pada <i>notification</i> .	0	0	3	0	3
23.	Mempermudah untuk melihat hasil pengajuan cuti.	0	0	3	0	3

Tabel 4. 5. 4 Presentase Nilai

No.	Penyataan	Nilai Rata-Rata (Jumlah/Responden)	Presentase Nilai (n rata-rata/bobot x 100%)
1.	Aplikasi Splendid menggunakan <i>platform android</i> .	4	4/4 x 100% = 100%
2.	Aplikasi Splendid berjalan sesuai proses presensi jadwal kerja.	3	75%
3.	Aplikasi Splendid berjalan sesuai proses pengajuan cuti.	3	75%
4.	Aplikasi Splendid telah memberikan berita tentang informasi perusahaan dengan jelas.	3	75%
5.	Aplikasi Splendid memiliki pengelompokan menu yang sudah cukup baik.	2	50%
6.	Aplikasi Splendid memiliki tampilan atau desain <i>platform android</i> cukup menarik.	4	100%
7.	Aplikasi Splendid mempermudah proses presensi.	3	75%
8.	Aplikasi Splendid mempermudah proses pengajuan cuti.	3	75%
9.	Aplikasi Splendid mempermudah proses pencarian berita informasi perusahaan.	3	75%

No.	Penyataan	Nilai Rata-Rata (Jumlah/Responden)	Presentase Nilai (n rata-rata/bobot x 100%)
10.	Aplikasi Splendid mempercepat proses presensi.	4	100%
11.	Aplikasi Splendid mempercepat proses pengajuan cuti.	4	100%
12.	Aplikasi Splendid mempercepat proses pemberian berita informasi perusahaan.	4	100%
13.	<i>Home</i> menampilkan infomasi yang dibutuhkan.	3	75%
14.	Aplikasi Splendid mudah untuk dioperasikan.	3	75%
15.	Informasi <i>check in</i> maupun <i>check out</i> yang mudah ditemukan.	4	100%
16.	Informasi jadwal kerja yang mudah ditemukan.	3	75%
17.	<i>Notification</i> menampilkan informasi yang dibutuhkan.	3	75%
18.	<i>Notification</i> memberikan informasi yang <i>up to date</i> .	4	100%
19.	<i>Activity</i> menampilkan informasi yang dibutuhkan.	3	75%
20.	<i>Account</i> menampilkan infomasi yang	3	75%

No.	Penyataan	Nilai Rata-Rata (Jumlah/Responden)	Presentase Nilai (n rata-rata/bobot x 100%)
	dibutuhkan.		
21.	Aplikasi Splendid memberikan informasi jadwal kerja yang mudah dipahami.	3	75%
22.	Pemberitahuan tentang jadwal kerja baru dapat dilihat pada <i>notification</i> .	3	75%
23.	Mempermudah untuk melihat hasil pengajuan cuti.	3	75%

Tabel 4. 5. 5 Tabel Penilaian Berdasarkan Bobot

No.	Bobot	Nilai Rata-Rata (pernyataan/total)	Presentase Nilai (n rata-rata x 100%)
1.	Sangat Tidak Setuju	$0/23 = 0$	0
2.	Tidak Setuju	$1/23 = 0.04$	4%
3.	Setuju	$15/23 = 0.65$	65%
4.	Sangat Setuju	$7/23 = 0.31$	31%

4.6 Pembahasan

Pada hasil pengujian Aplikasi Splendid berbasis android pada PT Garasilabs Manivesta menggunakan metode *Black Box Testing* dan *User Acceptance Testing* didapatkan hasil bahwa:

1. Aplikasi Splendid dapat digunakan sesuai fitur utama yang dibuat yaitu Jadwal Kerja Karyawan, Presensi Karyawan, Cuti Karyawan, Dan Berita Karyawan.

2. Pengujian menggunakan metode *Black Box Testing* didapatkan nilai 93% karena dari total 85 *Test Case* terdapat 6 *Test Case* yang menghasilkan status *fail* sehingga belum bisa memberikan hasil yang diinginkan. Untuk itu perlu adanya perbaikan dari segi *source code* atau *code* pada Aplikasi Splendid.
3. Pengujian menggunakan metode *User Acceptance Testing* didapatkan hasil sebagai berikut: responden menjawab sangat tidak setuju 0, 4% responden menjawab tidak setuju, 65% responden menjawab setuju dan 31% menjawab sangat setuju.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pengujian *Black Box Testing*, hasil pengujian *User Acceptance Testing*, dan pembahasan Aplikasi Splendid berbasis android pada PT Garasilabs Manivesta maka kesimpulan yang didapat adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi Splendid yang dibangun oleh PT Garasilabs Manivesta dapat berfungsi sesuai fitur utama yang dibuat antara lain Jadwal Kerja Karyawan, Presensi Karyawan, Cuti Karyawan, Dan Berita Karyawan.
2. Hasil pengujian menggunakan metode *Black Box Testing* yang telah dilakukan dari total 85 *Test Case* terdapat 6 *Test Case* yang menghasilkan status *fail* yang berarti hasil yang diinginkan dari uji coba belum terpenuhi. Nilai yang didapat dari hasil uji coba sebesar 93%.
3. Hasil pengujian menggunakan metode *User Acceptance Testing* yang telah dilakukan didapatkan bahwa 31% responden menjawab sangat setuju, 65% responden menjawab setuju, 4% responden menjawab tidak setuju, dan 0% menjawab sangat tidak setuju.

5.2 Saran

Aplikasi Splendid berbasis android pada PT Garasilabs Manivesta ini masih memiliki kekurangan. Adapun saran yang dapat disampaikan kepada PT Garasilabs Manivesta adalah sebagai berikut:

1. Pada hasil pengujian menggunakan metode *Black Box Testing* masih terdapat *test case id* yang menghasilkan status *fail*. Untuk itu perlu tindak

lanjut atas status *fail* tersebut agar kinerja aplikasi sesuai dengan yang diharapkan.

2. Proses pengujian menggunakan metode *User Acceptance Testing* dalam pengisian kuisioner masih dilakukan dengan jumlah responden yang relatif sedikit. Untuk itu perlu adanya penambahan jumlah responden dalam pengisian kuisioner agar meningkatkan kualitas hasil pengujian *User Acceptance Testing* Aplikasi Splendid.
3. Untuk Aplikasi Splendid ini perlu dibuatkan modul yang berisi tata cara penggunaannya atau *User Guide*.
4. Perlu adanya validasi pada saat *user* melakukan *input* data agar *user* dapat segera mengetahui apabila terjadi kesalahan pada saat *input* data.
5. Aplikasi Splendid dapat diintegrasikan dengan aplikasi lainnya seperti Gojek atau Grab untuk memanjakan *user* dalam memenuhi kebutuhan lainnya seperti pulang ke rumah, memesan makanan, maupun pengiriman barang perusahaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Cholifah, W. N., Yulianingsih, & Sagita, S. M. (2018). PENGUJIAN BLACK BOX TESTING PADA APLIKASI ACTION & STRATEGY BERBASIS ANDROID DEGAN TEKNOLOGI PHONEGAP. *Jurnal String* Vol. 3 No. 2, 206-210.
- Hasugian, P. S. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi. *Journal of Informatic Pelita Nusantara*, 82-86.
- Jaya, T. S. (2018). Pengujian Aplikasi dengan Metode Black Box Testing Boundary Level Analysis. *Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, Vol. 3, No. 2, 45-48.
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika V4.II*, 54-67.
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. (2015). PENGUJIAN APLIKASI MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING BOUNDARY VALUE ANALYSIS (Studi Kasus: Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan* Vol. I, No. 3, 31-36.
- Nurmi, H. (n.d.). Membangun Website Sistem Informasi Dinas Pariwisata. *Jurnal Edik Informatika Penelitian Bidang Komputer Sains dan Pendidikan Informatika VI.i2*, 1-6.
- PT Garasilabs Manivesta. (2020). *Splendid*. Retrieved from Splendid: <https://splend.id/>
- United Tronik. (2019, 05 08). *GOOGLE UMUMKAN ADA 2,5 MILIAR JUMLAH PENGGUNA ANDROID AKTIF*. Retrieved from <https://blog.unitedtronik.co.id/>: <https://blog.unitedtronik.co.id/google-umumkan-ada-25-miliar-jumlah-pengguna-android-aktif/>
- W. R., & F. A. (2014). *Mengenal Berbagai Macam Software*. Serpong: Surya University.
- Wahyuningsih, Y., & Wibawa, S. C. (2017). Pengembangan Aplikasi Test Online Dengan Menggunakan Framework Codeigniter di SMK Darul Ma'wa Plumpang Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Kelas X. *Jurnal IT-Edu* Volume 02 Nomor 02, 36-46.

Wardhono, W. S., Marji, & Kusuma, L. P. (2015). Evaluasi User Acceptance Augmented Reality Triage Mobile Pada Sistem Kedaruratan Medis. *Seminar Teknologi dan Reakayasa (SENTRA)*, 218-223.

Widodo, T. W. (2006). Komputer dan Pengetahuan Program Aplikasi Musik Komputer. *Harmonia Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni*.

