

ABSTRAK

Wushu secara harfiah berarti seni bertempur atau bela diri. Wushu diturunkan dari seni bela diri tradisional China namun telah melalui berbagai upaya standarisasi sehingga diakui menjadi salah satu cabang olah raga internasional. Proses penjurian pada kompetisi wushu cukup rumit, membutuhkan waktu dan ketelitian ekstra. Tim Juri untuk sebuah pertandingan wushu terdiri dari tujuh orang. Terdiri dari tiga orang juri Panel A, tiga orang juri Panel B dan satu orang Juri Kepala. Juri Panel B bertugas menilai keseluruhan pertandingan, Juri Panel A bertugas menilai kualitas jurus yang diperagakan peserta, sedangkan Juri Kepala bertugas menilai keseluruhan pertandingan dan merangkum seluruh kode kesalahan[LID15].

Tugas akhir dilakukan untuk mengetahui kesalahan apa saja yang terdapat pada aplikasi penilaian pertandingan wushu taolu sehingga aplikasi dapat diperbaiki sebelum dipakai oleh pengguna. Pertama – tama dilakukan studi literatur mengenai pengujian perangkat lunak dan *Black-Box Testing*, selanjutnya berdasarkan hasil studi literatur dan eksplorasi tersebut dilakukan analisis terhadap aplikasi. Hasil dari analisis aplikasi berupa requirement aplikasi. Setelah mengetahui metode dan rincian yang terdapat pada aplikasi, selanjutnya dibuat test case untuk menguji aplikasi penjurian wushu taolu.

Hasil akhir dari tugas akhir ini adalah laporan hasil pengujian pada aplikasi penjurian wushu taolu dengan menggunakan metode *pengujian Black-box Testing*, yaitu *Equivalence Partitioning* dan *Boundary Value Analysis*.

Kata kunci : Wushu, pengujian *Black-box Testing*, *Equivalence Partitioning*, *Boundary Value Analysis*.

ABSTRACT

Wushu literally means fighting or martial arts. Wushu is derived from traditional Chinese martial arts, but has gone through various standardization efforts thus recognized to be one of international sport. The judging process in the wushu competition is quite complicated, requiring extra time and accuracy. Jury for a wushu competition consisted of seven people. Consisting of three judges Panel A, Panel B three judges and one head of the jury. Jury Panel B assigned to evaluate the whole match, the Jury Panel A charge of assessing the quality of the exhibited stance competition participants, while the head of the jury in charge of assessing the overall game and summarizes the error code [LID15].

This final task is performed to determine any errors contained in the application matches votes wushu taolu so applications can be repaired before being used by user. First of all carried out a study of the literature on software testing and Black-Box Testing, then based on the results of the exploratory study of literature and conducted an analysis of the application. The results of the analysis of the application form application requirements. After learning methods and the details contained from application, and then made the test case to test the application judging wushu taolu.

The end result of this thesis is to report the test results in the application judging wushu taolu testing using the Black-box testing method, especially Equivalence Partitioning and Boundary Value Analysis.

Keywords: Wushu, Black-box Testing, Equivalence Partitioning, Boundary Value Analysis.