

**PENYUSUNAN DOKUMEN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK  
PENJURIAN WUSHU TAOLU MENGGUNAKAN METODE  
*BLACK-BOX TESTING***

**(Studi Kasus: Sasana Satria Wushu Taolu Bandung)**

**TUGAS AKHIR**

Disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan Program Strata 1,  
di Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pasundan Bandung

oleh :

Gilang Julyana

NRP : 12.304.0109



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG**

**NOVEMBER 2016**

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	i
ABSTRAK .....	ii
ABSTRACT .....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR ISTILAH .....	viii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
DAFTAR SIMBOL .....	xii
BAB 1.....	1-1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1-1
1.2 Identifikasi Masalah .....	1-2
1.3 Tujuan Tugas Akhir.....	1-2
1.4 Lingkup Tugas Akhir .....	1-2
1.5 Metodologi Tugas Akhir .....	1-2
1.6 Sistematika Penulisan Laporan .....	1-4
BAB 2.....	2-1
2.1 Pengujian Perangkat Lunak.....	2-1
2.2 Siklus Pengujian Perangkat Lunak.....	2-2
2.2.1 <i>Requirement Analysis</i> .....	2-2
2.2.2 <i>Test Planning</i> .....	2-2
2.2.3 <i>Test Case Development</i> .....	2-2
2.2.4 <i>Environment Setup</i> .....	2-2
2.2.5 <i>Test Execution</i> .....	2-3
2.2.6 <i>Test Cycle Closure</i> .....	2-3
2.3 Jenis – Jenis Pengujian Perangkat Lunak.....	2-3
2.3.1 <i>Unit Testing</i> .....	2-3
2.3.2 <i>Integration Testing</i> .....	2-3
2.3.3 <i>Function and System Testing</i> .....	2-3
2.3.4 <i>Acceptance Testing</i> .....	2-4
2.3.5 <i>Regression Testing</i> .....	2-4
2.3.6 <i>Beta Testing</i> .....	2-5
2.3.7 <i>GUI Testing</i> .....	2-5

2.4	<i>Internal and external views of Testing</i>	2-5
2.5	<i>Black-box Testing</i>	2-6
2.5.1	<i>Equivalence Partitioning</i>	2-7
2.5.2	<i>Boundary Value Analysis</i>	2-7
BAB 3		3-1
Analisis Studi Kasus dan Perancangan <i>Test Case</i>		3-1
3.1	Kerangka Tugas Akhir	3-1
3.2	<i>Requirement Analysis</i>	3-2
3.2.1	Pengenalan Aplikasi Penjurian Wushu Taolu	3-2
3.3	Fungsi – fungsi pada aplikasi penjurian wushu taolu	3-4
3.4	Perancangan <i>Test Case</i>	3-6
3.4.1	<i>Equivalence Partitioning</i>	3-7
3.5	<i>Boundary Value Analysis</i>	3-10
3.6	<i>Test Case</i>	3-15
BAB 4		4-1
Pengujian Aplikasi Pada Studi Kasus		4-1
4.1	<i>Environment Setup</i>	4-1
4.1.1	Ruang Lingkup Perangkat Lunak	4-1
4.1.2	Ruang lingkup perangkat keras	4-1
4.1.3	File Pendukung Pengujian Perangkat Lunak	4-1
4.2	<i>Test Execution</i>	4-2
4.2.1	<i>Test Cycle Closure</i>	4-1
4.3	Rekomendasi Perbaikan fungsi aplikasi	4-10
BAB 5		5-1
Kesimpulan dan Saran		5-1
5.1	Kesimpulan	5-1
5.2	Saran	5-3

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

## DAFTAR ISTILAH

<b>NO</b>	<b>ISTILAH ASING</b>	<b>ISTILAH INDONESIA</b>
1.	Scoring Tools	Alat – alat skor
2.	Testing	Pengujian
3.	Error	Kesalahan
4.	defect	Cacat
5.	Source Code	Kode Sumber
6.	Software Requirement	Kebutuhan Perangkat Lunak
7.	Test Plan Requirement	Kebutuhan Kasus Uji
8.	Test Plan	Rencana Uji
9.	Test Case	Kasus Uji
10.	Pass	Berhasil
11.	Fail	Gagal

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi <i>Use case</i> .....	3-4
Tabel 3.2 Daftar <i>Requirement</i> Aplikasi Wushu Taolu.....	3-6
Tabel 3.3 <i>Equivalence Partitioning</i> pengambilan pertandingan.....	3-7
Tabel 3.4 <i>Equivalence Partitioning</i> mengelola data peserta pertandingan.....	3-7
Tabel 3.5 <i>Equivalence Partitioning</i> pengundian peserta pertandingan.....	3-7
Tabel 3.6 <i>Equivalence Partitioning</i> penilaian.....	3-8
Tabel 3.7 <i>Equivalence Partitioning</i> tampil hasil pertandingan.....	3-9
Tabel 3.8 <i>Equivalence Partitioning</i> pengelolaan datamaster.....	3-9
Tabel 3.9 <i>Equivalence Partitioning</i> menyimpan database.....	3-9
Tabel 3.10 <i>Equivalence Partitioning</i> timer penilaian.....	3-10
Tabel 3.11 BVA Pengambilan pertandingan.....	3-10
Tabel 3.12 BVA Mengelola data peserta pertandingan.....	3-11
Tabel 3.13 BVA Mengundi Peserta yang Akan Bertanding.....	3-11
Tabel 3.14 BVA melakukan penilaian.....	3-11
Tabel 3.15 BVA Menampilkan Hasil Penilaian.....	3-13
Tabel 3.16 BVA Mengelola Data Master.....	3-13
Tabel 3.17 BVA Menyimpan database.....	3-14
Tabel 3.18 BVA Timer penilaian.....	3-14
Tabel 3.19 Daftar Rancangan <i>Test Case</i> .....	3-14
Tabel 3.20 <i>Test Case</i> pengambilan Pertandingan berhasil disimpan.....	3-15
Tabel 3.21 <i>Test Case</i> data peserta pertandingan berhasil disimpan.....	3-17
Tabel 3.22 <i>Test Case</i> peserta pertandingan berhasil diundi.....	3-18
Tabel 3.23 <i>Test Case</i> Penilaian juri anggota.....	3-19
Tabel 3.24 <i>Test Case</i> Penilaian akhir oleh juri kepala.....	3-20
Tabel 3.25 <i>Test Case</i> hasil penilaian dapat ditampilkan.....	3-22
Tabel 3.26 <i>Test Case</i> Inputan data master berhasil disimpan.....	3-23
Tabel 3.27 <i>Test Case</i> database berhasil disimpan.....	3-24
Tabel 3.28 <i>Test Case</i> Timer Penilaian.....	3-25
Tabel 4.1 Hasil pengujian rancangan <i>Test Case</i> .....	4-1

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Pengujian Perangkat Lunak .....	2-2
Gambar 2.2 Proses <i>Black-Box Testing</i> .....	2-7
Gambar 3.1 Kerangka Tugas Akhir .....	3-1
Gambar 3.2 Halaman Penilaian Juri A .....	3-2
Gambar 3.3 Halaman Penilaian Juri B .....	3-3
Gambar 3.4 Halaman Penilaian Akhir Juri Kepala .....	3-3
Gambar 3.5 <i>Use case</i> Diagram Wushu Taolu .....	3-4
Gambar 4.1 Kesalahan penilaian pada juri B .....	4-9
Gambar 4.2 kesalahan penilaian pada juri C .....	4-9
Gambar 5.1 Kesalahan penilaian pada juri B .....	5-2
Gambar 5.2 kesalahan penilaian pada juri C.....	5-2

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Dokumen persetujuan aplikasi wushu taolu ver 1.1 ..... A-1