

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Banyaknya penggunaan aplikasi pada setiap diri manusia yang tidak lepas dari aktifitas sehari-hari, contohnya dalam melakukan transaksi melalui aplikasi yang sudah disediakan seperti layanan *mobile banking*, pesan makanan, dan pembelian barang secara *online*. Pesatnya kemajuan teknologi diiringi dengan perilaku dan kebutuhan manusia, menjadikan banyak perusahaan dan penyedia layanan jasa harus mengikuti perilaku dan kebutuhan manusia tersebut. Oleh karena itu, banyak perusahaan harus menciptakan sebuah layanan atau fasilitas yang mendukung kebutuhan tersebut.(Awanda Alviansyah & Ramadhani, 2021)

Pada siklus pengembangan *software*, *testing* diperlukan untuk memastikan kualitas *software* sebelum dirilis. Pemilihan teknik *testing* yang digunakan dalam pelaksanaan *testing* bergantung pada karakteristik *software* yang akan dirilis.(Lian Min et al, 2020) Sehingga sebagai penguji aplikasi atau *Quality Assurance* dapat menguji sebuah *software* supaya sesuai standar pada sebuah perusahaan atau penyedia layanan tersebut. Dalam hal pengujian membutuhkan *software* yang memudahkan dan dapat mengefisiensi waktu dan penggunaan dalam hal pengujian, aplikasi *mobile* ada pada *smartphone* yang digunakan manusia setiap saat. Karena hampir semua orang memiliki perangkat *mobile* seperti telepon genggam, *smartphone*, tablet, dan sebagainya.(Wahyu Prasesti, 2015.)

Namun, melakukan pengujian dengan benar dan efektif dapat menjadi tantangan bagi *Quality Assurance*. Oleh karena itu, dibutuhkan aplikasi *mobile* yang dapat membantu memudahkan *Quality Assurance* dalam melakukan pengujian pada pembuatan fitur pada *Software*. Aplikasi *mobile* tersebut harus mampu memberikan kemudahan dalam memproduksi, menganalisa, memperbaiki, dan menjalankan kembali fitur, skenario, dan langkah-langkah untuk memastikan masalah teratasi. Dimana *testing* diperlukan untuk memastikan kualitas perangkat lunak sebelum dirilis. Pemilihan teknik *testing* yang digunakan dalam pelaksanaan *testing* bergantung pada karakteristik perangkat lunak yang akan dirilis.(Lian Min et al., 2020).

## 1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang dan tujuan yang diuraikan sebelumnya, dapat diidentifikasi rumusan masalah adalah:

- a) Bagaimana memudahkan *Quality Assurance* dalam melakukan pengujian pada saat proses pembuatan perangkat lunak aplikasi?
- b) Dalam pengujian aplikasi penguji atau *Quality Assurance* dapat memastikan masalah pada saat pembuatan aplikasi?
- c) Fitur yang memudahkan melihat hasil dari manual *testing* dan pencapaian dalam pengujian?

## 1.3. Tujuan

Tujuan dari dibuatnya Proyek Akhir ini adalah:

- Mempermudah *Quality Assurance* dalam manual *testing* pada pembuatan aplikasi yang bisa digunakan untuk pengujian fitur pada aplikasi.
- Melakukan pengujian manual terhadap fitur aplikasi.

## 1.4. Batasan Masalah

Aplikasi *mobile* yang dibuat hanya difokuskan untuk memudahkan *Quality Assurance* dalam melakukan pengujian manual pada pembuatan fitur pada perangkat lunak, sebagai berikut:

1. Aplikasi *mobile* ini tidak memperhitungkan aspek keamanan penuh pada pengujian perangkat lunak aplikasi.
2. Aplikasi *mobile* ini tidak mengatasi masalah pengujian dalam lingkungan produksi.
3. Pembuatan aplikasi ini secara tim (*UI/UX, BE, FE, QA, MOBILE*) yang dimana penulis sebagai Divisi *Mobile* yang mengembangkan aplikasi *mobile* seperti *Logic, Layouting*, dan mengimplementasikan data *API* kedalam aplikasi *mobile*.