



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

#### **3.1 Kedudukan dan Koordinasi**

Selama melaksanakan praktik kerja magang yang berlangsung dari tanggal 04 Januari 2021 sampai dengan 01 Maret 2021 ditempatkan di divisi *Sales & Marketing* sebagai *Digital Marketing Intern*, memiliki tugas untuk menganalisa data yang berada di sosial media, membantu pembuatan prosedur aplikasi, melakukan *testing* untuk ketiga aplikasi yang, dan membantu pembuatan konten untuk sosial media. Proses pelaksanaan magang dibimbing oleh Bapak Gabriel Possenti Prasetyo Wibowo sebagai *Team Leader Digital Marketing*.

#### **3.2 Tugas dan Uraian kerja Magang**

##### **3.2.1 Tugas yang Dilakukan**

Tugas yang dilakukan sebagai *Digital Marketing Intern* adalah menganalisa data yang ditarik dari sosial media berupa *Facebook*, lalu membuat prosedur penggunaan dari ketiga aplikasi yaitu *Metalmen*, *Simantapp*, dan *Roof Calculator*. Setelah pembuatan prosedur, dilanjutkan melakukan *testing* kepada aplikasi *Metalmen* tersebut dan membantu dalam pembuatan konten untuk di upload ke sosial media perusahaan.

##### **3.2.2 Uraian Kerja Magang**

Pelaksanaan kerja magang pada PT Tatalogam Lestari divisi *Sales & Marketing* sebagai *Digital Marketing Intern* dalam *testing* dari ketiga aplikasi yaitu *Metalmen*, *Simantapp*, dan *Roof Calculator*; dan pembuatan prosedur penggunaan ketiga aplikasi tersebut yang dimulai dari tanggal 04 Januari 2021 – 01 Maret 2021 telah selesai.

<b>MINGGU KE</b>	<b>JENIS PEKERJAAN YANG DILAKUKAN MAHASISWA</b>	<b>Tanggal Mulai</b>	<b>Tanggal Akhir</b>
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penarikan data dari sosial media (Facebook)</li> </ul>	<b>04 Januari 2021</b>	<b>08 Januari 2021</b>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan analisa dari data sosial media menggunakan Power BI</li> <li>• Pembuatan laporan struktur kerja aplikasi dan melakukan testing dari ketiga aplikasi (SiMantapp, Roof Calculator, dan Metalmen)</li> </ul>	<b>11 Januari 2021</b>	<b>15 Januari 2021</b>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan laporan struktur kerja aplikasi dan melakukan manual testing dari ketiga aplikasi (SiMantapp, Roof Calculator, dan Metalmen)</li> </ul>	<b>18 Januari 2021</b>	<b>22 Januari 2021</b>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat <i>flowchart</i> transaksi menggunakan aplikasi Tokopedia, Metalmen dan Monotaro.id</li> </ul>	<b>25 Januari 2021</b>	<b>29 Januari 2021</b>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisi laporan prosedur transaksi dan membuat <i>flowchart</i> untuk aplikasi Metalmen, SiMantapp, dan Roof Calculator</li> </ul>	<b>01 Februari 2021</b>	<b>05 Februari 2021</b>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisi laporan prosedur transaksi dan membuat <i>flowchart</i> untuk aplikasi Metalmen, SiMantapp, dan Roof Calculator</li> <li>• Membuat laporan analisis data Facebook untuk membantu dalam proses strategi marketing</li> </ul>	<b>08 Februari 2021</b>	<b>15 Februari 2021</b>
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat <i>flowchart</i> prosedur pekerjaan sebagai divisi <i>Digital Marketing</i> untuk proses audit</li> <li>• Membuat laporan prosedur kerja dari <i>flowchart</i> yang telah dibuat untuk proses audit</li> </ul>	<b>16 Februari 2021</b>	<b>22 Februari 2021</b>
8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat <i>flowchart</i> prosedur pekerjaan sebagai divisi Digital Marketing untuk proses audit</li> <li>• Membuat laporan prosedur kerja dari <i>flowchart</i> yang telah dibuat untuk proses audit</li> </ul>	<b>23 Februari 2021</b>	<b>01 Maret 2021</b>

Tabel 3.1 Rincian pekerjaan dalam waktu mingguan

### **3.2.2.1. Pengenalan Lingkungan Kerja – Minggu ke 1**

Untuk di minggu pertama, penulis pertama untuk mengenali lingkungan kerja beserta karyawan dan karyawan yang bekerja di Gedung PT Tatalogam Lestari lantai 6. Lalu penulis memperkenalkan diri kepada rekan – rekan kerja dan juga manager bagian *sales and marketing*. Dan disitu diperjelas untuk sistem kerja dan jam masuk kantor. Setelah mengenali dan melakukan perkenalan diri, penulis langsung melakukan penarikan data dari sosial media menggunakan *tools* yaitu *facepager* dan juga melalui *facebook API*. Di kala melakukan penarikan data.

### **3.2.2.2. Menganalisa Data Facebook – Minggu ke 2**

Di minggu kedua praktik kerja magang, penulis melakukan analisa dari data yang telah diambil dari *Facebook* dan diproses melalui *Power BI*. Dimana disini data di *compile* dan digabungkan agar saat pembuatan *chart* di *Power BI*. Selain menganalisa data dari *Facebook*, penulis membuat struktur kerja dari ketiga aplikasi yang dibuat oleh PT Tatalogam Lestari yaitu *SiMantapp*, *Roof Calculator*, dan *Metalmen*.

### **3.2.2.3. Pembuatan Struktur Kerja Aplikasi – Minggu ke 3**

Di minggu ketiga praktik kerja magang, penulis masih melanjutkan pembuatan struktur kerja aplikasi dari ketiga aplikasi yang dimiliki PT Tatalogam Lestari.

### **3.2.2.4. Pembuatan Flowchart – Minggu ke 4**

Di minggu keempat praktik kerja magang, penulis membuat *flowchart* dari bagaimana menggunakan aplikasi *Tokopedia*, *Metalmen*, dan *Monotaro.id* dalam segi pembelian barang melalui ketiga aplikasi tersebut.

#### **3.2.2.5. Revisi *Flowchart* Pemesanan – Minggu ke 5**

Di minggu ke 5 praktik kerja magang, penulis merevisi dari pembuatan *flowchart* pemesanan dari aplikasi *Tokopedia*, *Metalmen*, dan *Monotaro.id*. Dimana ada beberapa perubahan yang diminta oleh pembimbing lapangan.

#### **3.2.2.6. Revisi Prosedur Transaksi – Minggu ke 6**

Di minggu ke 6 praktik kerja magang, penulis melakukan revisi laporan prosedur transaksi dan membuat *flowchart* untuk aplikasi *Metalmen*, *SiMantapp*, dan *Roof Calculator*. Setelah melakukan revisi laporan, penulis membuat laporan analisa data yang diambil dari *Facebook* yang digunakan untuk membantu proses strategi *digital marketing* perusahaan.

#### **3.2.2.7. Pembuatan *Flowchart* Prosedur Kerja – Minggu ke 7**

Di minggu ke 7 praktik kerja magang, penulis membuat *flowchart* prosedur pekerjaan divisi *Digital Marketing* untuk proses audit. Dimana *flowchart* tersebut berisikan tentang langkah – langkah bagaimana divisi *digital marketing* menjalankan pekerjaannya. Setelah pembuatan *flowchart*, penulis membuat laporan prosedur pekerjaan divisi *digital marketing*.

#### **3.2.2.8. Pembuatan Prosedur Pekerjaan – Minggu ke 8**

Di minggu ke 8 praktik kerja magang, penulis melanjutkan membuat hal yang sama seperti di minggu ke 7. Membuat *flowchart* beserta laporan prosedur pekerjaan divisi *digital marketing*.

### **3.2.3 Rincian Testing Aplikasi *Metalmen***

Berikut merupakan tahapan – tahapan dalam melakukan *testing* aplikasi *Metalmen* yang dilakukan oleh penulis. Hal pertama yang dilakukan adalah menggunakan aplikasi tersebut dan mencari *error* atau *bug* yang terjadi hingga bisa dikelompokkan. Dan pengelompokkan tersebut

akan diperjelas dengan metode *manual testing* dengan *Mc Call Factors* sebagai sistem penilaiannya.

### 3.2.3.1 Metode *Testing*

#### 1) McCall Quality Factors

*Testing* merupakan hal yang memakan waktu banyak dan membutuhkan sumber daya yang dalam hal biaya dan juga waktu [7]. Dalam melakukan *testing*, penulis menggunakan *McCall Quality Factors* atau McCall's Factor Model sebagai dasar penilaian. Penulis menggunakan model ini dikarenakan adanya mata kuliah *testing* yang mengajarkan melakukan *testing* menggunakan McCall Quality Factors. Dan McCall Quality Factors memiliki 11 faktor yang dikelompokkan menjadi 3 kategori. Penulis akan menggunakan *product operation factors* dimana berisikan tentang sifat – sifat operasional software tersebut [8]. Dimana berisikan *correctness, reliability, efficiency, integrity, usability*.

#### 2) Manual Testing

Metode yang akan digunakan dalam proses *testing* ini adalah *manual testing*. Seperti sebutannya, “*manually*”, akan dibutuhkan satu atau lebih individu untuk mencoba *Metalmen* secara manual. *Manual testing* merupakan hal yang paling dasar dan harus teliti untuk menjalankan proses tersebut, dan fase yang krusial dibanding tipe *testing* lainnya [9].

### 3.2.3.2 Product Operation Software Quality Factors

#### 1) Correctness

*Correctness* merupakan salah 1 dari 5 *product operation factors* dimana persyaratannya adalah apa yang di *output* harus sesuai dengan *input query* yang di isi oleh *user* [10].

Tabel 3.2. Tabel *Correctness*

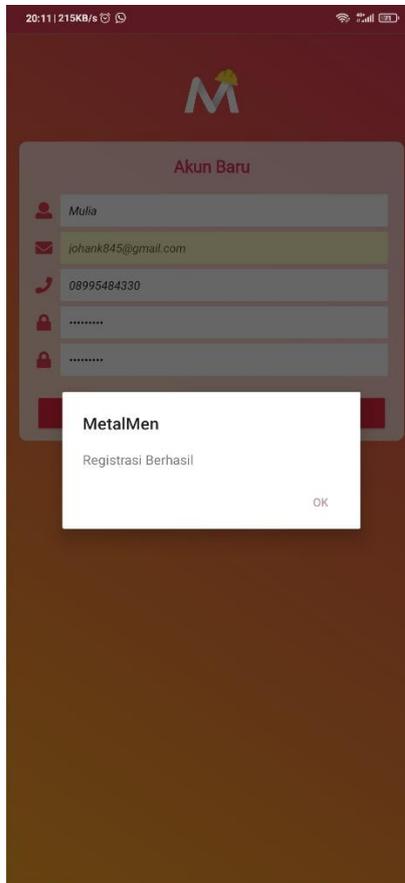
<i>No</i>	<i>Scenario</i>	<i>Expected Result</i>	<i>Actual Result</i>	<i>End Result</i>	<i>Recommendation</i>
1	<i>User</i> memasukan data diri berupa nama, email, dan password ketika melakukan <i>register</i>	Muncul pop up bahwa <i>register</i> berhasil.	<i>User</i> memasukan data diri dan berhasil tersimpan di database	<i>Success</i>	-
2	<i>User</i> melakukan <i>login</i> dengan data yang sudah diinput	<i>User</i> berhasil log in tanpa ada kendala	<i>User</i> berhasil <i>login</i>	<i>Success</i>	-
3	<i>User</i> melakukan edit profile	Data yang dimasukkan oleh <i>user</i> telah berubah sesuai yang di input	Data yang diinput berhasil di masukkan ke database	<i>Success</i>	-
4	<i>User</i> melakukan penggantian password	Password <i>user</i> berhasil diganti.	Muncul pop up bahwa penggantian password berhasil	<i>Success</i>	-
5	<i>User</i> melakukan pencarian barang	Muncul <i>list</i> barang yang dicari	<i>List</i> barang yang dicari muncul	<i>Success</i>	-

Tabel 3.2 merupakan susunan skenario yang dilakukan untuk mengetahui apakah *output* yang dikeluarkan oleh aplikasi sesuai dengan *input* dari *user*.

\*Petunjuk:

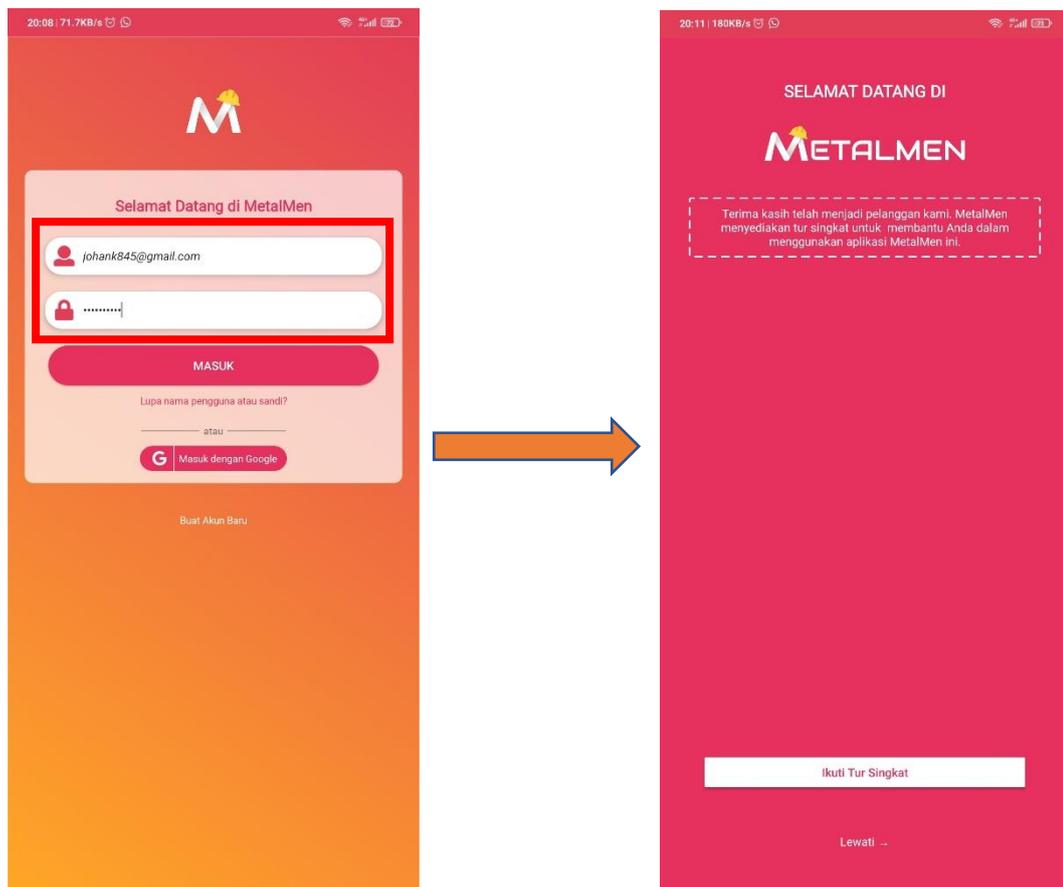
- *Success* : Dimana tidak ada kendala di fungsi yang dilakukan pengujian

- *Error* : Ada kendala yang terjadi di fungsi



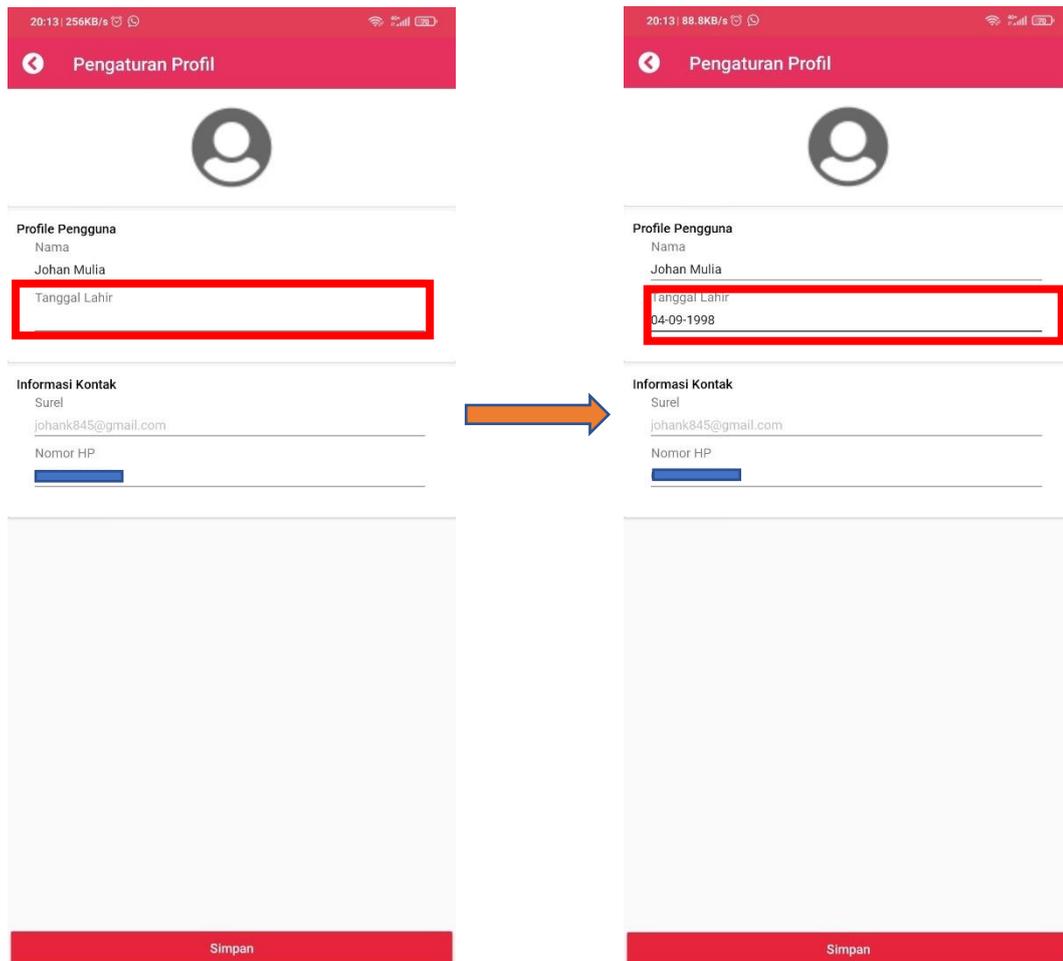
Gambar 3.1 Hasil Skenario ke 1 - *Correctness*

Gambar 3.1 menunjukkan dari proses pemasukan data untuk melakukan *register*. Dan dari skenario tersebut, *testing* yang dilakukan berhasil tanpa kendala, sehingga hasil dari *testing* di skenario pertama adalah *success*.



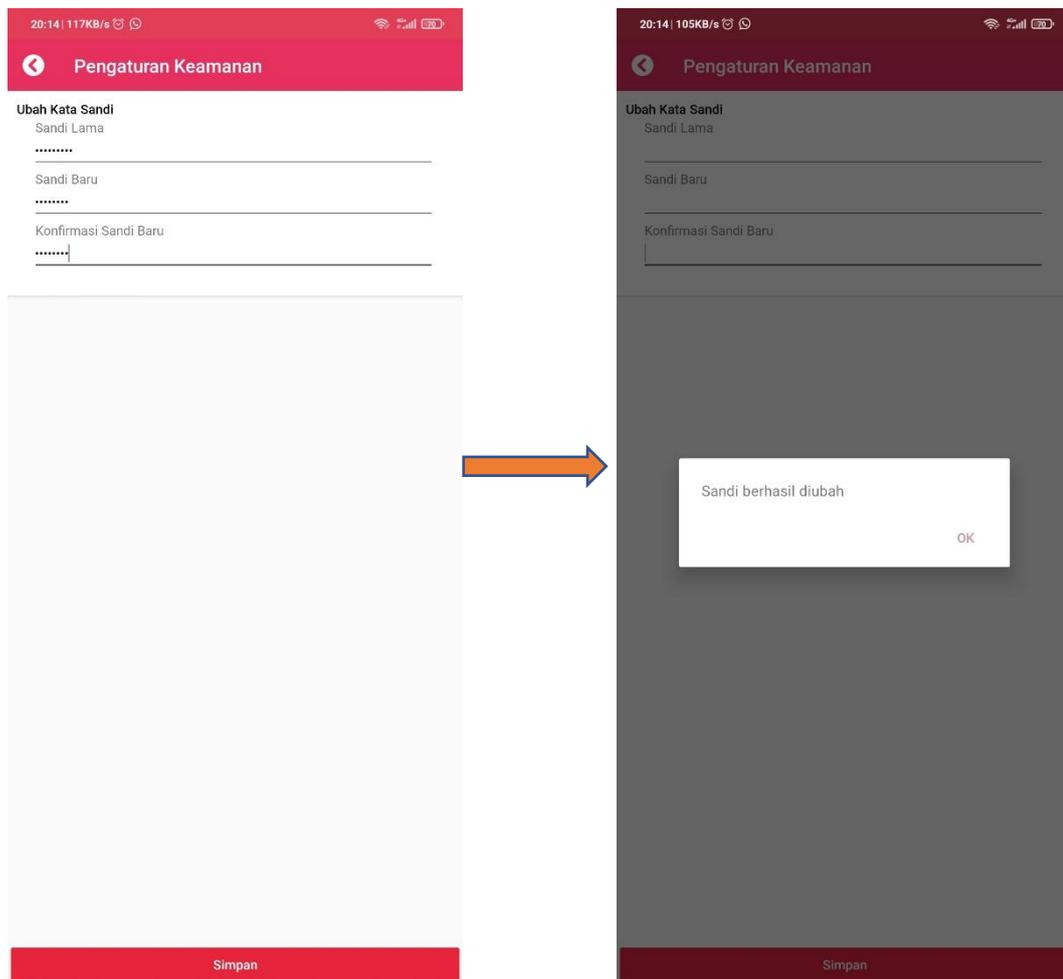
Gambar 3.2 Hasil Skenario ke 2 - *Correctness*

Gambar 3.2 menunjukkan skenario yang kedua yaitu ketika *user* melakukan *login* dengan data yang telah di *register*. Dan dari hasil *testing* yang dilakukan, *login* pun berhasil berjalan yang ditandai dengan munculnya layer *tutorial* dalam penggunaan aplikasi.



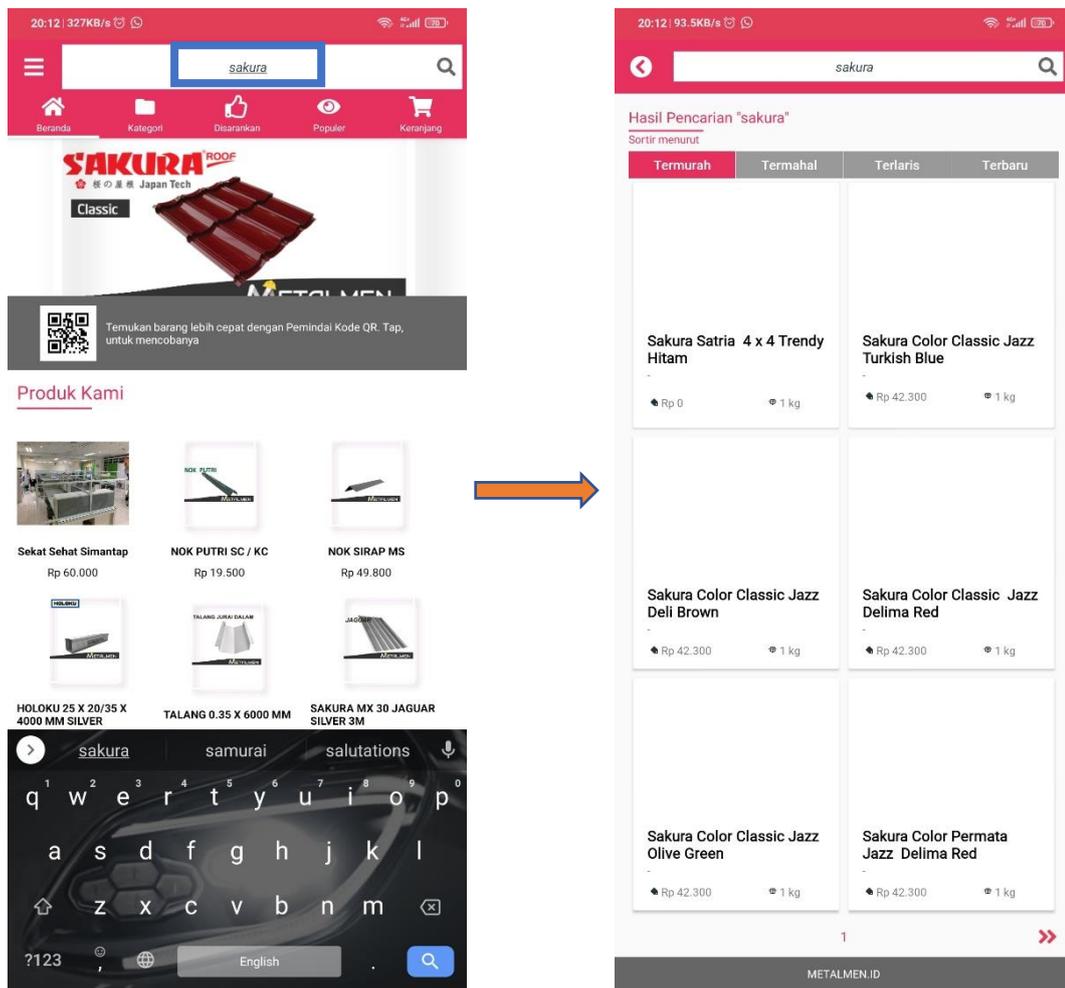
Gambar 3.3 Hasil Skenario ke 3 - *Correctness*

Gambar 3.3 menunjukkan skenario ke 3 dimana *user* melakukan perubahan di *profile*. Dimana *user* melakukan penambahan tanggal lahir. *End result* yang didapatkan, profil *user* bisa diubah sesuai yang diinginkan.



Gambar 3.4 Hasil Skenario ke 4 - *Correctness*

Gambar 3.4 menunjukkan skenario ke 4 yaitu ketika *user* melakukan penggantian *password*. Ketika melakukan *testing*, *password* dapat diganti dan tidak ada *error* yang terjadi.



Gambar 3.5 Hasil Skenario ke 5 - Correctness

Gambar 3.5 menunjukkan *user* melakukan *product search* di *search box* yaitu berupa produk bernama sakura. Lalu aplikasi menjalankan dengan baik dalam melakukan *search* dimana muncul produk yang ingin dicari.

## 2) Integrity

*Integrity* merupakan faktor yang berurusan dengan sekuritas. Dimana persyaratannya itu aplikasi tersebut harus bisa mencegah akses dari orang yang tidak ada otorisasi [10].

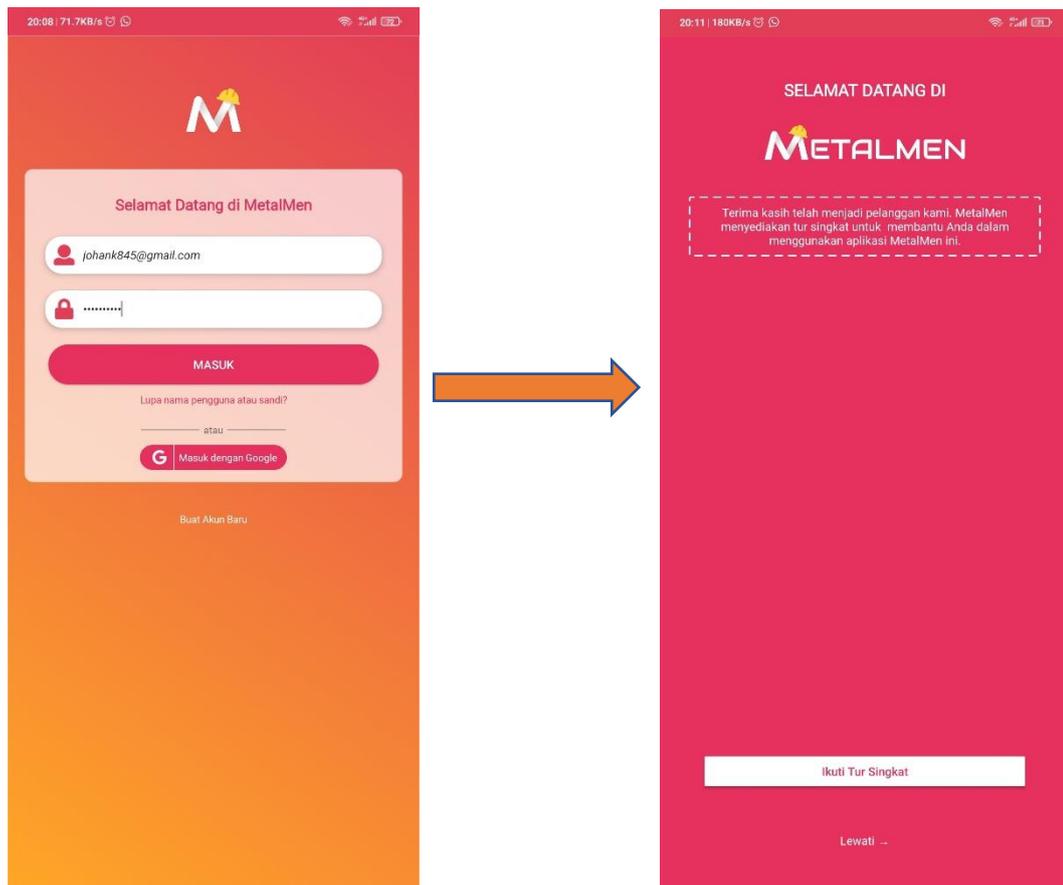
Tabel 3.3 Tabel *Integrity*

<i>No</i>	<i>Scenario</i>	<i>Expected Result</i>	<i>Actual Result</i>	<i>End Result</i>	<i>Recommendation</i>
1	<i>User</i> ingin masuk menggunakan email dan password yang sudah di <i>register</i> terlebih dahulu.	<i>User</i> mendapatkan kode verifikasi, sebelum masuk dalam aplikasi untuk keamanan data <i>user</i> .	<i>User</i> berhasil melakukan <i>login</i> dalam aplikasi tanpa mendapatkan kode verifikasi.	Error, karena <i>user</i> masuk ke aplikasi tanpa ada kode verifikasi.	Membuat kode verifikasi saat melakukan <i>log in</i>
2	<i>User</i> lupa password.	<i>User</i> mengganti passwordnya.	<i>User</i> dapat mengganti password.	Success	Membuat <i>user</i> bisa mengganti password

Tabel 3.3 merupakan susunan skenario yang dilakukan untuk mengetahui apakah ada sistem sekuritas dari aplikasi ini dan juga apakah aman aplikasi ini.

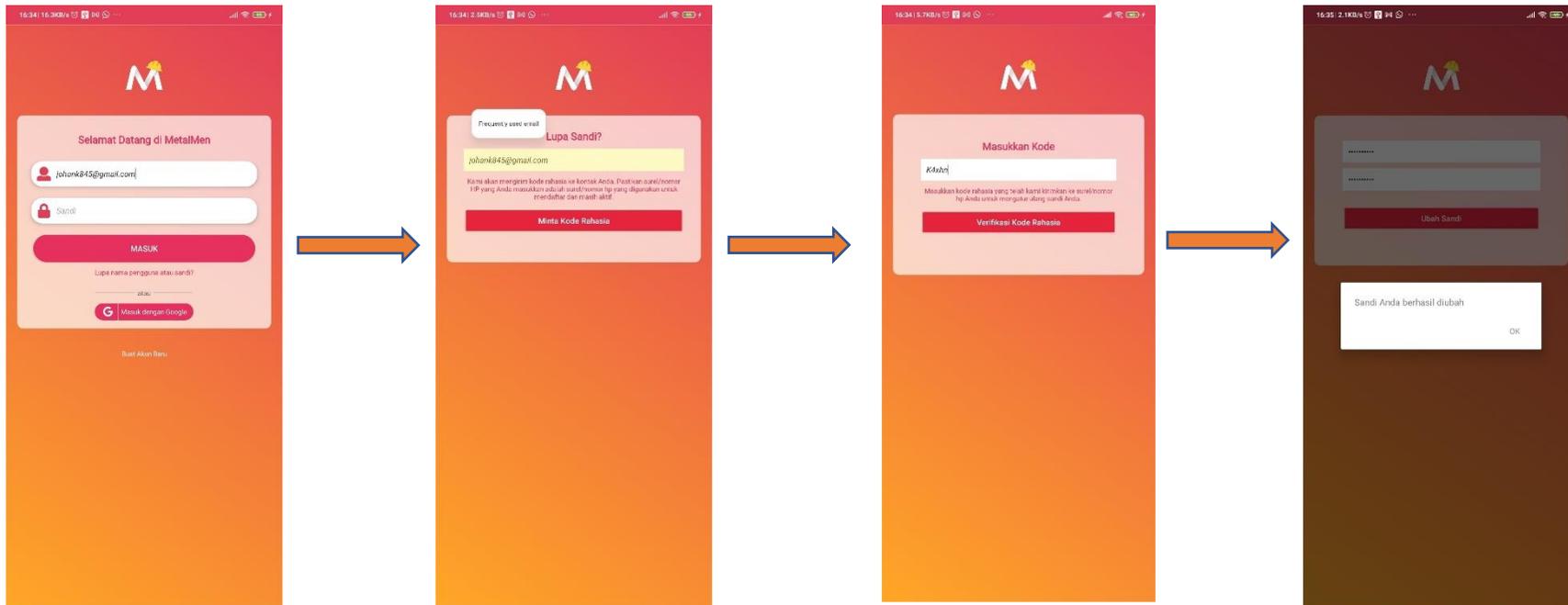
\*Petunjuk:

- *Success* : Dimana tidak ada kendala di fungsi yang dilakukan pengujian
- *Error* : Ada kendala yang terjadi di fungsi



Gambar 3.6 Hasil Skenario ke 1 - *Integrity*

Gambar 3.6 menunjukkan tidak ada verifikasi kedua kali untuk masuk ke dalam aplikasi. Sehingga, untuk sekuritas dari aplikasi masih terbilang kurang karena hanya butuh 1 *step verification* yang berupa *login* dengan email dan password saja.



Gambar 3.7 Hasil Skenario ke 2 - Integrity

Gambar 3.7 merupakan proses untuk melakukan penggantian *password* ketika *user* lupa dengan *password*-nya. Lalu ketika *user* memencet “lupa password”, *user* akan diarahkan untuk mengisi email dan dari situ kode verifikasi akan dikirimkan ke email si *user* untuk di *input* ke aplikasi agar *user* bisa membuat *password* baru. Dan hasilnya pun berhasil

### 3) Reliability

*Reliability* merupakan faktor yang menyangkut dengan kegagalan dalam memberikan fungsionalitas sebuah aplikasi [10].

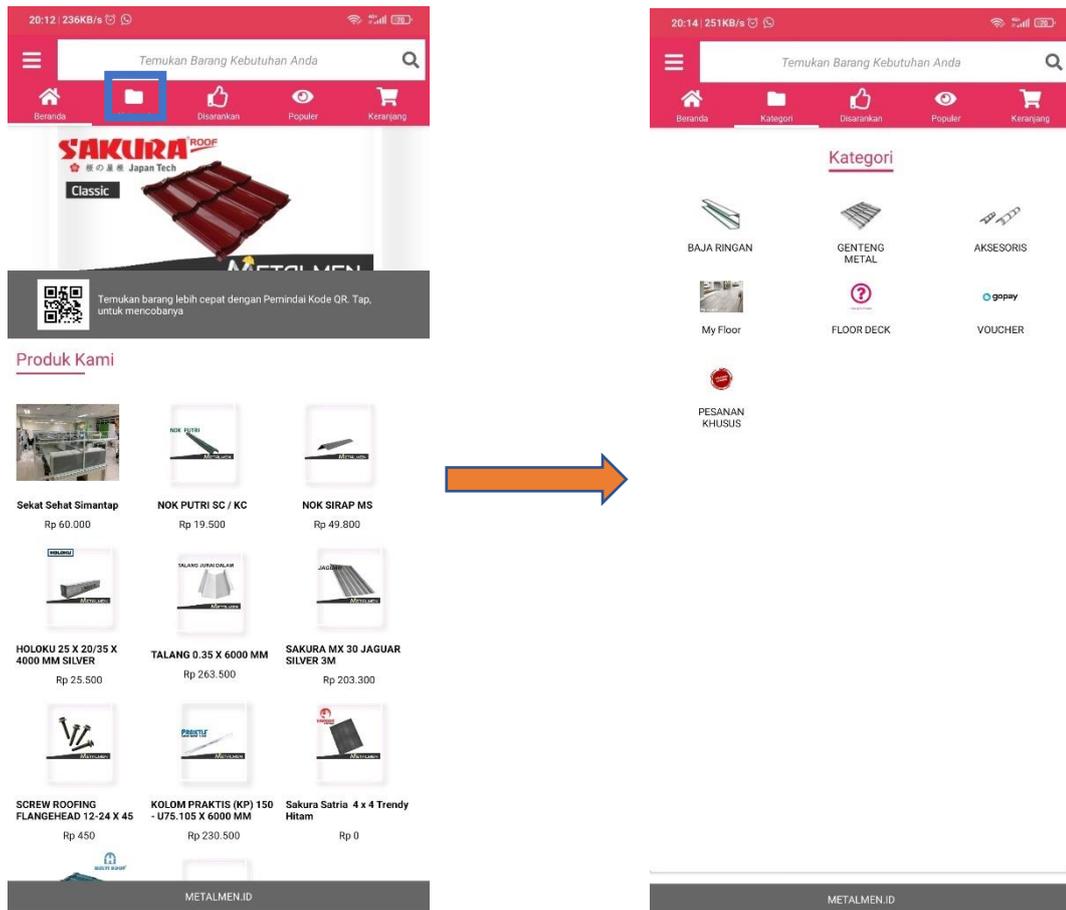
Tabel 3.4 Tabel *Reliability*

<i>No</i>	<i>Scenario</i>	<i>Expected Result</i>	<i>Actual Result</i>	<i>End Result</i>	<i>Recommendation</i>
1	<i>User</i> memilih tombol fungsi kategori	Masuk ke halaman kategori	<i>User</i> berhasil masuk ke dalam halaman kategori	<i>Success</i>	-
2	<i>User</i> memilih tombol fungsi disarankan	Masuk ke halaman disarankan	Masuk ke halaman disarankan	<i>Success</i>	-
3	<i>User</i> memilih tombol populer	Masuk ke halaman populer	<i>User</i> berhasil masuk ke halaman populer	<i>Success</i>	-
4	<i>User</i> memilih tombol keranjang	Masuk ke dalam layer workshop list.	<i>User</i> berhasil masuk ke dalam layer workshop list	<i>Success</i>	-
5	<i>User</i> memilih tombol <i>dropdown menu</i> dan menggunakan semua fungsi yang terdapat di <i>dropdown menu</i>	Muncul <i>list</i> tombol fungsi yang ada di <i>dropdown menu</i> dan semua fungsi tombol bekerja dengan baik	Muncul seluruh tombol fungsi yang ada di <i>dropdown menu</i> dan semua fungsi bekerja dengan baik	<i>Success</i>	-
6	<i>User</i> memilih barang yang ada di bagian kategori	Tiap kategori memunculkan barangnya	Hanya beberapa barang yang memunculkan barangnya yaitu "Baja ringan, aksesoris, my floor, dan voucher."	<i>Error</i> , dikarenakan tidak semua memunculkan barang yang ada di kategori.	Untuk melengkapi isi dari tiap kategori barang.
7	<i>User</i> menggunakan fungsi <i>sort</i> setelah melakukan pencarian di <i>search box</i>	Produk berubah susunan ketika digunakan fungsi <i>sort</i>	Susunan produk berubah sesuai dengan fungsi <i>sortnya</i>	<i>Success</i>	Untuk menambahkan fungsi <i>sort</i> atau <i>filter</i> di halaman kategori
8	<i>User</i> melakukan transaksi pembelian dari awal sampai check out	Proses transaksi berjalan dengan lancar sampai akhir	Di transaksi tahap 5 memiliki error, yaitu <i>user</i> diminta untuk <i>login</i> ulang, padahal <i>user</i> sudah <i>login</i> diawal saat masuk ke aplikasi	<i>Error</i> , <i>user</i> diminta untuk <i>login</i> ulang	Memperbaiki bagian transaksi agar tidak <i>login</i> ulang.

Tabel 3.5 Tabel Usability (Lanjutan)

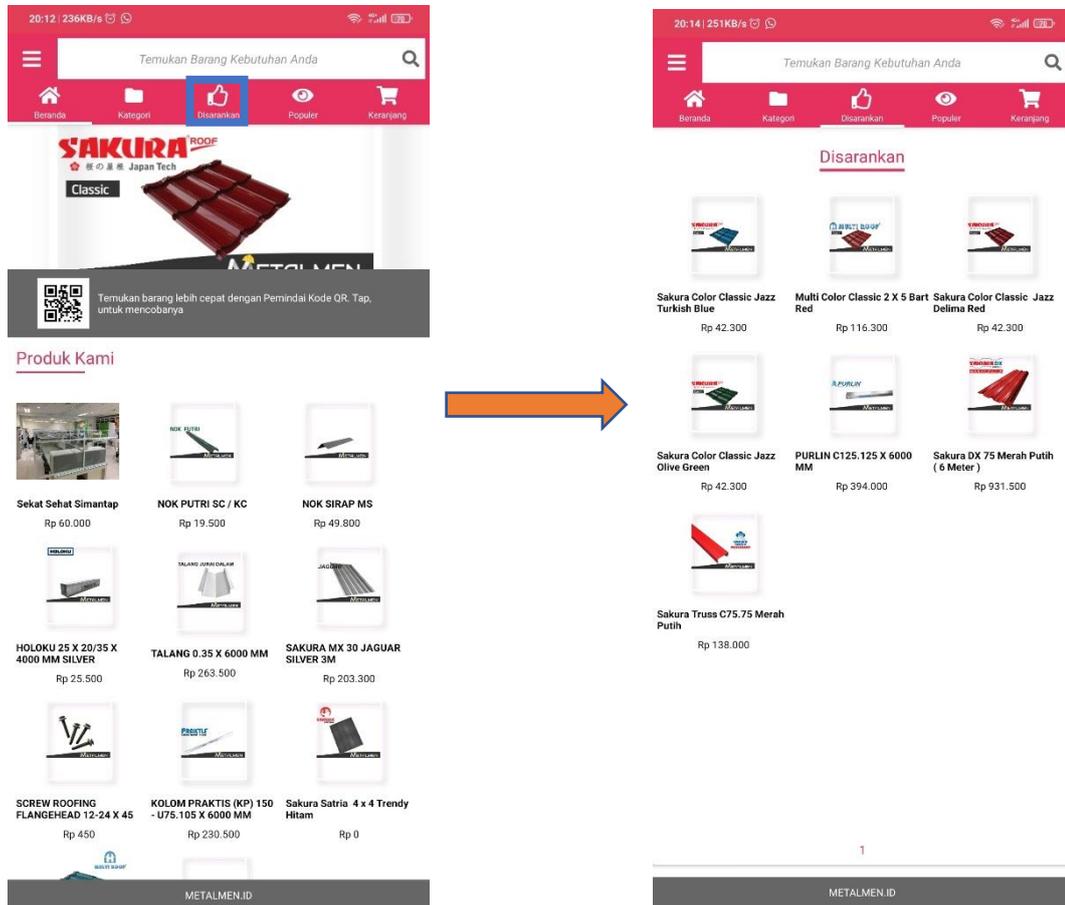
<b>No</b>	<b>Scenario</b>	<b>Expected Result</b>	<b>Actual Result</b>	<b>End Result</b>	<b>Recommendation</b>
9	User melakukan pembayaran menggunakan <i>QRIS Code</i>	<i>QR Code</i> muncul dan user bisa melakukan pembayaran	<i>QR Code</i> muncul dan <u>user bisa melakukan pembayaran</u>	<i>Success</i>	Jika melalui aplikasi, lebih baik dengan nomor transaksi karena lebih memudahkan transaksi tanpa harus memilik dua handphone
10	User melakukan peembayaran dengan <i>BCA virtual account</i>	User bisa membayar dengan <i>BCA virtual account</i>	User berhasil melakukan pembayaran	<i>Success</i>	-
11	User melakukan peembayaran dengan <i>Permata virtual account</i>	User bisa membayar dengan <i>Permata virtual account</i>	User berhasil melakukan pembayaran	<i>Success</i>	-

Tabel 3.4 dan 3.5 menjelaskan skenario dari fungsionalitas aplikasi tersebut. Dimana setiap *button* ataupun *search function* bisa bekerja dengan baik.



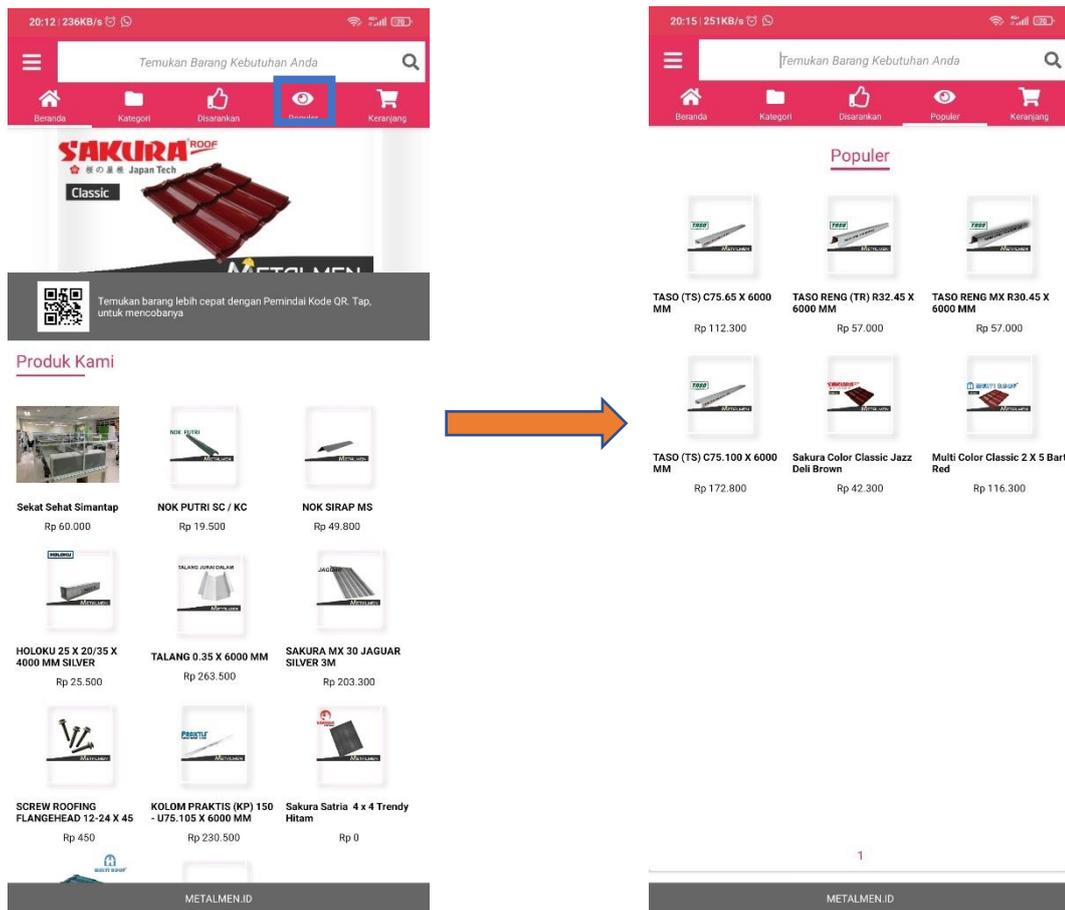
Gambar 3.8 Hasil Skenario ke 1 - *Reliability*

Gambar 3.8 menunjukkan fungsi tombol kategori. Dan ketika *user* menekan tombol tersebut, halaman pun pindah ke bagian kategori. Dimana terdapat 7 jenis barang yang ada di kategori.



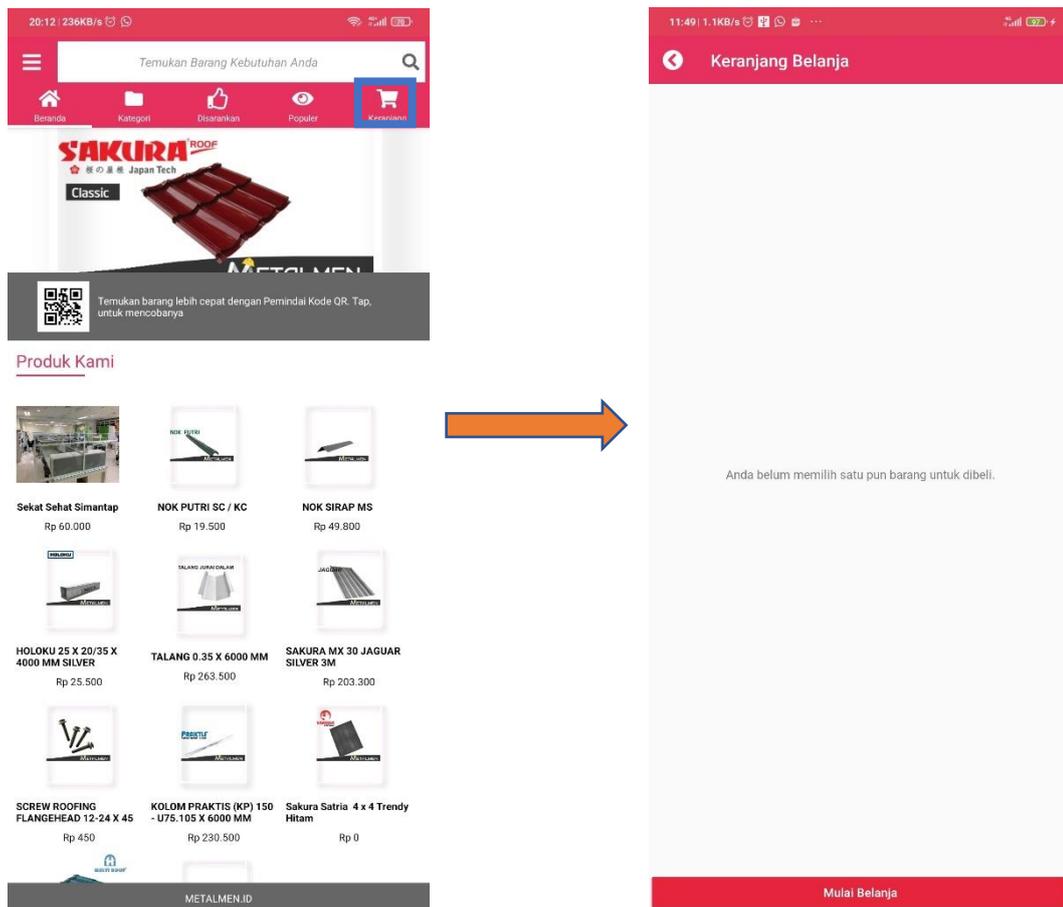
Gambar 3.9 Hasil Skenario ke 2 - Reliability

Gambar 3.9 menunjukkan skenario dimana *user* memilih tombol produk yang disarankan oleh aplikasi. Dimana hasilnya menunjukkan produk – produk yang disarankan dibeli.



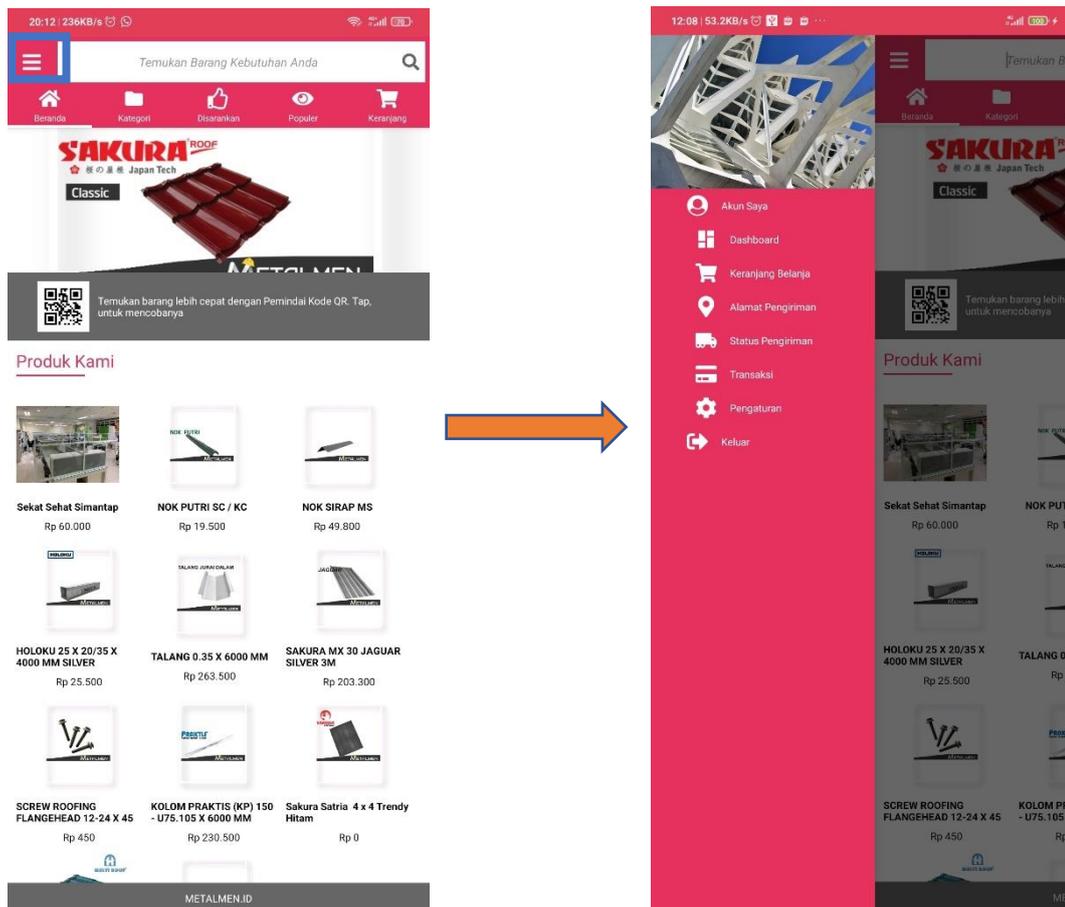
Gambar 3.10 Hasil Skenario ke 3 - Reliability

Gambar 3.10 menunjukkan skenario yang dilakukan user memilih tombol populer dimana fungsinya untuk menampilkan barang – barang yang populer dibeli oleh pembeli. Dan hasilnya berhasil menunjukkan barang – barang yang populer



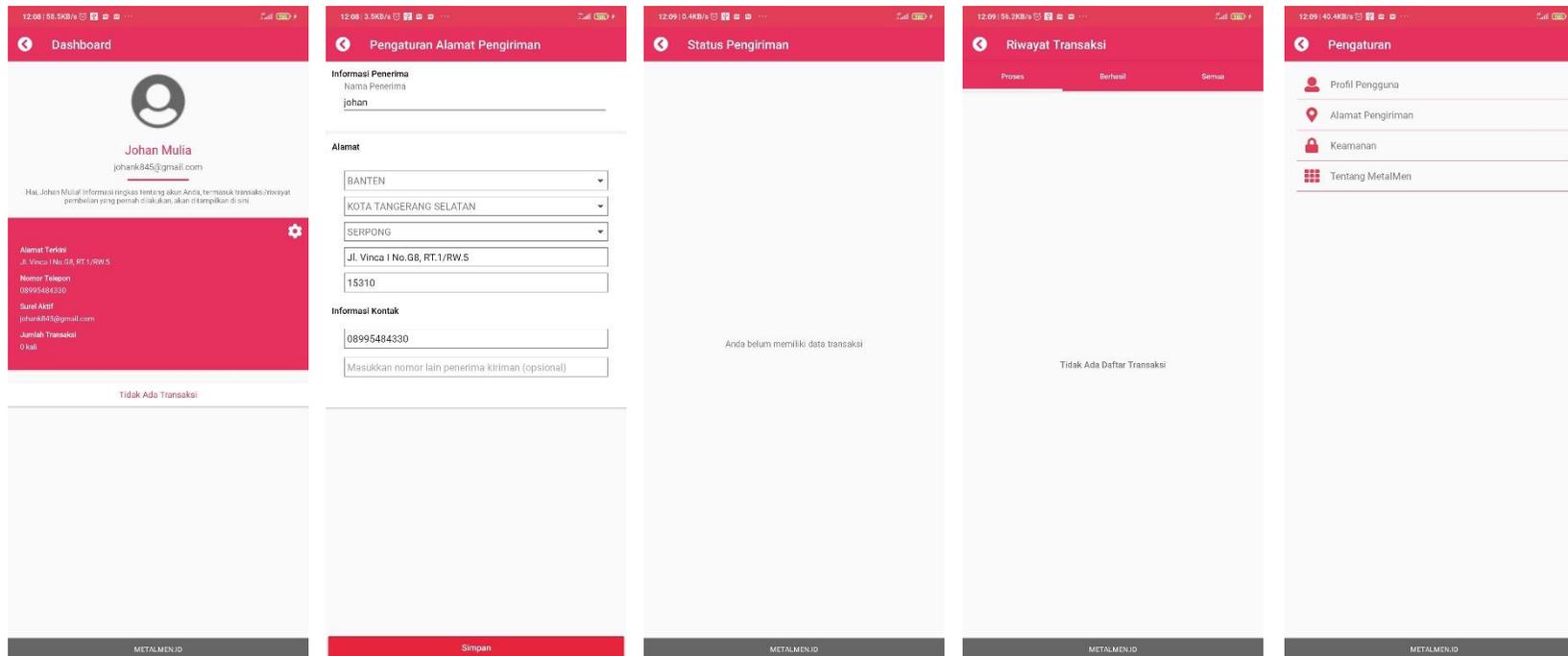
Gambar 3.11 Hasil Skenario ke 4 - Reliability

Gambar 3.11 menunjukkan skenario fungsi tombol keranjang. Dimana hasilnya menunjukkan bisa masuknya ke halaman keranjang transaksi.



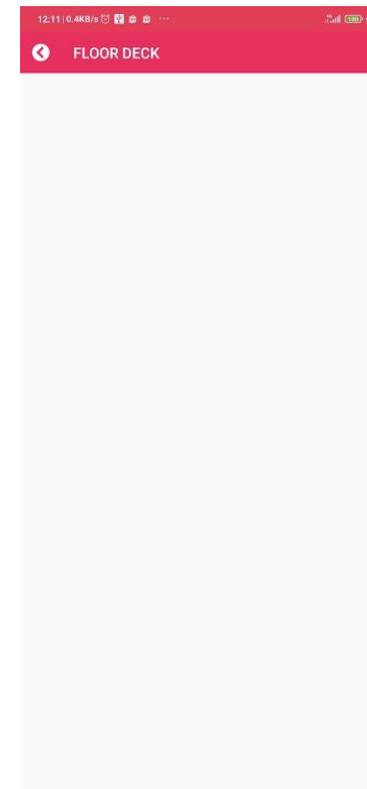
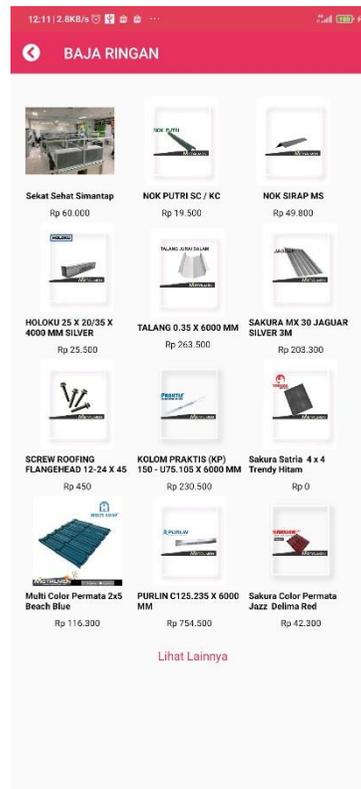
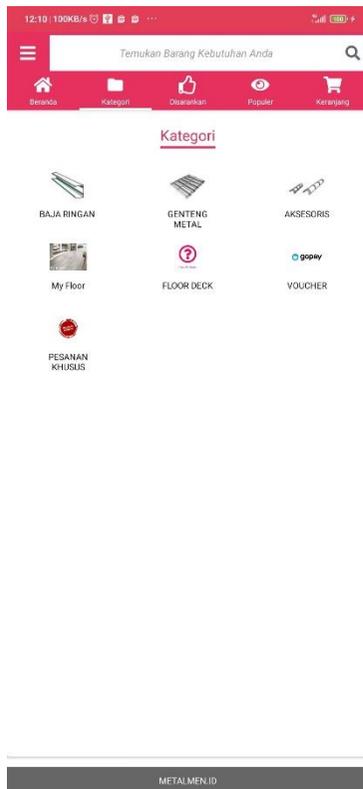
Gambar 3.12 Hasil Skenario ke 5 - Reliability

Gambar 3.12 merupakan skenario dimana *user* mencoba fungsi seluruh tombol yang ada di *dropdown menu*. Dan semua fungsi yang terdapat di *dropdown menu* berjalan dengan baik tanpa kendala.



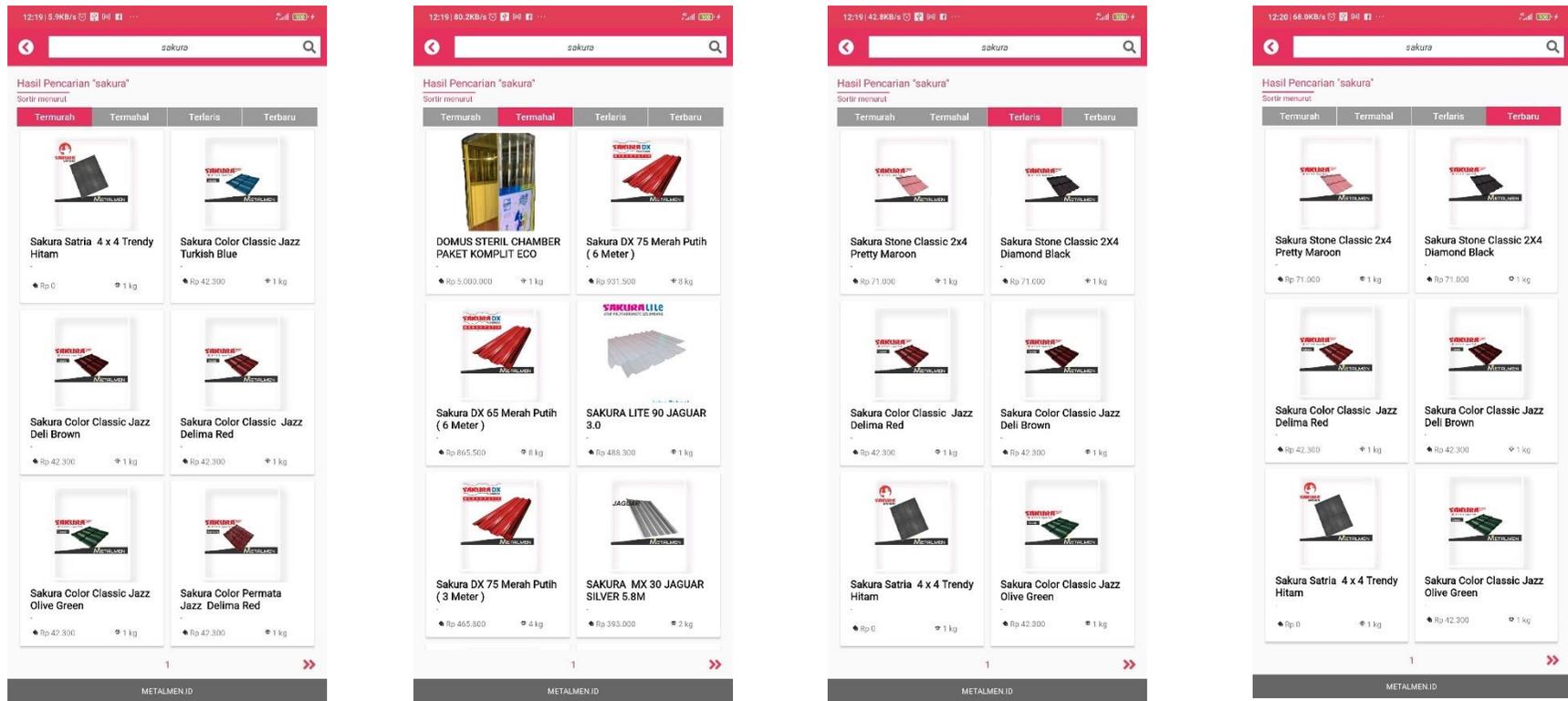
Gambar 3.13 Hasil Fungsi dari *Dropdown Menu*

Berikut merupakan hasil dari penggunaan tiap tombol yang terdapat di *dropdown menu*. Dimana terdapat halaman *dashboard* untuk memperlihatkan profil dari *user*. Lalu ada alamat *user* untuk informasi saat pengantaran, ada status pengiriman agar *user* bisa melakukan *tracking*. Ada halaman riwayat transaksi dimana memberikan info tentang transaksi yang telah dilakukan ataupun yang sedang berjalan. Dan yang terakhir ada halaman pengaturan.



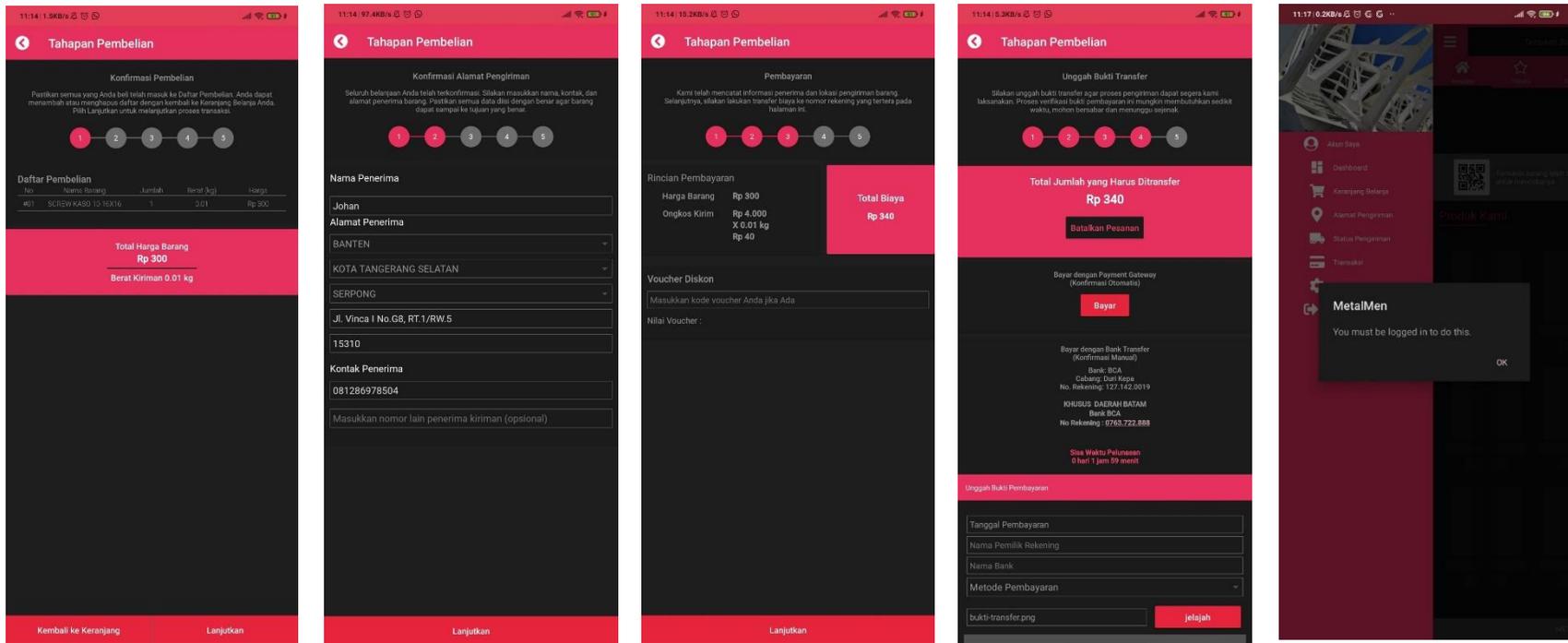
Gambar 3.14 Hasil Skenario ke 6 - *Reliability*

Gambar 3.14 menunjukkan skenario dimana *user* menggunakan fungsi tombol yang berada di halaman kategori. Dimana *user* memilih tiap jenis kategori. Untuk contoh, penulis hanya mengambil dua gambar hasil dari pemilihan di halaman kategori. Akan tetapi dari hasil tes, hanya 4 kategori barang yang menunjukkan barang – barang yang ada di tiap halaman tersebut. Yaitu genteng metal, voucher, my floor, dan aksesoris saja yang memunculkan gambar barang – barangnya.



Gambar 3.15 Hasil Skenario ke 7 - Reliability

Gambar 3.15 merupakan skenario dimana *user* melakukan *sorting* ketika melakukan *product search* sakura. Dan ketika menggunakan *sorting*, barang pun tersusun sesuai dengan fungsi masing – masing



Gambar 3.16 Hasil Skenario ke 8 - Reliability

Gambar 3.16 merupakan skenario terakhir yang dilakukan oleh penulis dalam menguji reliabilitas. Disini penulis melakukan transaksi hingga melalui 5 tahapan. Akan tetapi ketika ingin masuk ke 5, penulis mendapatkan *pop-up windows* dimana diminta untuk *login* ulang. Karena hal tersebut, penulis mendeklarasikan ini termasuk *error* dikarenakan diawal sudah diminta *login* ketika ingin masuk ke aplikasi.

#### 4) *Efficiency*

*Efficiency* merupakan faktor yang berhubungan dengan *hardware resource* yang terpakai saat memakai aplikasi. Dari penggunaan *RAM, memory*, dsb [10].

Tabel 3.6 Tabel *Efficiency*

<i>No</i>	<i>Scenario</i>	<i>Expected Result</i>	<i>Actual Result</i>	<i>End Result</i>	<i>Recommendation</i>
1	Admin mencoba menjalankan aplikasi “ <i>Metalmen</i> ” di Handphone Xiaomi Mi 9: Android versi 10 Storage 128 GB RAM 4GB.	Aplikasi berjalan dengan lancar tanpa ada gangguan	Aplikasi berjalan dengan baik	Success	-

Di bagian ini, hanya menjelaskan *user* menggunakan *device* apa untuk melakukan *testing*. Dan selama melakukan *testing*, *device* dapat menjalankan aplikasi dengan baik. Dan spesifikasi dari *device* terdapat di tabel 3.6

\*Petunjuk:

- *Success* : Dimana tidak ada kendala di fungsi yang dilakukan pengujian
- *Error* : Ada kendala yang terjadi di fungsi

### 5) Usability

*Usability* merupakan faktor yang bersangkutan dengan *human resource*. Faktor ini menilai bagaimana kemudahan *user* mengoperasikan aplikasi tersebut [10].

Tabel 3.7 Tabel *Usability*

No	Scenario	Expected Result	Actual Result	End Result	Recommendation
1	Menggunakan aplikasi untuk memesan barang.	Pemesanan barang berhasil tanpa ada kesulitan.	<i>User</i> terhalang di tahap transaksi ke 5	<i>Error</i> , dikarenakan transaksi tahap 5 gagal.	Pembetulan bagian transaksi
2	Melakukan <i>login</i> untuk dapat menggunakan fitur yang ada dalam aplikasi.	<i>Login</i> berhasil, semua fitur dalam aplikasi dapat digunakan.	Setelah berhasil <i>login</i> ada beberapa fitur yang belum bekerja dengan baik.	Success.	-
3	Melakukan <i>browsing</i> terhadap barang – barang yang ada di aplikasi	<i>User</i> dapat melihat barang – barang yang dijual	<i>User</i> bisa melakukan pencarian akan barang - barang	Success	Walau proses pencarian barang berjalan dengan baik, ada beberapa produk yang tidak muncul.

Di bagian *usability*, lebih menjelaskan apakah aplikasi ini *user friendly* atau tidak. Dari faktor – faktor sebelumnya sudah menjelaskan bagaimana cara kerja aplikasi ini. Dan aplikasi ini termasuk ke *user friendly* akan tetapi dari skenario di tabel,

\*Petunjuk:

- *Success* : Dimana tidak ada kendala di fungsi yang dilakukan pengujian
- *Error* : Ada kendala yang terjadi di fungsi

### **3.2.4 Kendala yang Ditemukan**

Saat penulis sedang menjalankan *testing* terhadap aplikasi *Metalmen*. Tidak terlalu banyak kendala yang ditemukan. Kendala yang dihadapi penulis itu berupa *back end* dari aplikasi *Metalmen* tidak dapat dilihat, dikarenakan aplikasi tersebut tidak dibuat oleh perusahaan sendiri, melainkan perusahaan melakukan *outsorce* dalam pembuatan aplikasi tersebut. Sehingga penulis hanya melakukan *manual testing*, dengan menjalankan aplikasi melalui perangkat *handphone*. Dan penulis melakukan *testing* secara pribadi dikarenakan tidak ada rekan kerja lain untuk membantu dikarenakan pembimbing lapangan hanya bekerja sendiri. Jadi melakukan *testing* dibutuhkan waktu yang lebih banyak.

### **3.2.5 Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

Dalam menghadapi kendala yang ditemukan, maka penulis melakukan *manual testing* dengan melakukan penggunaan aplikasi tersebut dengan *handphone*. Dan penulis melakukan penilaian berdasarkan *McCall Factors* dimana diajarkan pada mata kuliah *testing*. Dan untuk melakukan *testing* sendiripun, solusinya adalah tetap bekerja walau memakan waktu yang cukup banyak.