

**PENGUJIAN MOBILE APPS PERSEBAYA SELAMANYA**

**PADA PT. DBL INDONESIA**

**PRAKTEK KERJA LAPANGAN**



**Oleh :**

**Muhammad Rizky Rahmatul Anam (1635010049)**

**Ahmad Virdauzy Rizky Akbar (1635010056)**

**Achmad Abdul Rohim (1635010078)**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"**

**JAWA TIMUR**

**2019**

LEMBAR PENGESAHAN  
PRAKTEK KERJA LAPANGAN

Judul : PENGIJIAN MOBILE APPS PERSEBAYA SELAMANYA  
PADA PT.DBL. INDONESIA

Oleh : MUHAMMAD RIZKY RAHMATUL A. 1635010049


Menyetujui:

Pembimbing

Pembimbing lapangan

  
Amalia Anjani, S.Kom, M.Kom

NIP: 19920812 201803 2 001

  
Benyamin Dennis Y

Mengetahui:

Dekan  
Fakultas Ilmu Komputer

Koordinator Progran Studi  
Sistem Informasi

  
Dr. Ir. Ni Ketut Sari, MT

NIP:19650731 199203 2 001

  
Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom

NPT:3 7903 040 197 1

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur Alhamdulillah kami ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, hidayah serta inayahNya kepada kami, sehingga kami dapat menuntaskan Laporan Praktek Kerja Lapangan. Adapun pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan merupakan salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Studi Strata Satu di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Dalam hal ini kami membuat laporan yang berjudul “Pengujian Mobile Apps Persebaya Selamanya pada PT DBL Indonesia” sebagai pertanggung jawaban kami terhadap pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan yang telah berlangsung.

Pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Allah SWT karena telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan
2. Orang tua, yang telah memberi dukungan dalam pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan.
3. Bapak Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom. selaku Koordinator Program Studi Sistem Informasi yang selalu memberikan arahan dan dukungan dalam menyelesaikan Program Studi Sistem Informasi di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
4. Ibu Amalia Anjani Arifiyanti S.Kom, M.kom. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, nasehat, dan bimbingan dalam menyelesaikan Praktek Lapangan Kerja di PT.DBL Indonesia
5. Seluruh Dosen Sistem Informasi yang telah memberikan waktu dan ilmunya selama proses belajar mengajar saat perkuliahan maupun diluar jam perkuliahan.
6. Bapak Benyamin Dennis Y selaku Pembimbing lapangan yang selalu membantu dan mengarahkan kami selama pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan di PT.DBL Indonesia Seluruh bagian dari rekan-rekan Perusahaan di PT.DBL Indonesia yang selalu memberikan waktu, tempat, dukungan, pembelajaran serta pengarahan selama pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan berlangsung.
7. Mahasiswa Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur angkatan 2016 yang tiada hentinya memberikan dukungan dalam penyelesaian pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan ini.

8. Kakak senior mahasiswa Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur yang selalu memberikan bantuan dan bimbingan dalam melaksanakan Praktek Kerja Lapangan.
9. Semua pihak yang tidak bisa kami sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan guna terlaksananya Praktek Kerja Lapangan ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan berkat dan karunia-Nya kepada semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan ataupun nasehat yang bermanfaat bagi kami.

Surabaya, September 2019

Penulis

**Judul PKL** : **Pengujian Mobile Apps Persebaya Selamanya  
pada PT. DBL Indonesia**

**Pembimbing** : **Amalia Anjani Arifiyanti, S.Kom, M.Kom**

---

### **ABSTRAK**

Persebaya Surabaya merupakan salah satu tim sepakbola besar di Indonesia yang bertempat di Surabaya. Sejak tahun 2017 PT. DBL Indonesia mengambil alih kepengurusan klub sepak bola Persebaya Surabaya sehingga saat ini PT. Persebaya Indonesia menjadi anak perusahaan PT. DBL Indonesia. Antusiasme dari pendukung Persebaya Surabaya yang biasa dikenal sebagai Bonek dan Bonita membuat pihak PT. DBL Indonesia berinovasi agar antusiasme tersebut dapat terstruktur sehingga dapat membantu Bonek dan Bonita dalam mendukung tim kebanggaannya. Maka dari itu, dibuatlah sebuah *Mobile Apps* “Persebaya Selamanya”. Peran penulis dalam aplikasi tersebut adalah sebagai *Software Tester* untuk memastikan setiap fitur telah sesuai fungsinya masing – masing dengan menggunakan metode *Black-Box Testing*, yang kemudian dilakukan perbaikan oleh *Developer* dari *Mobile Apps* “Persebaya Selamanya”.

*Kata kunci: Software Tester, Document Testing, Persebaya Selamanya*

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PKL .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
ABSTRAK .....	iv
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vi
DAFTAR TABEL .....	vii

### BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan .....	2
1.5 Manfaat .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	3

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil PT. DBL Indonesia .....	5
2.2 Visi dan Misi PT. DBL Indonesia .....	5
2.3 Sruktur Organisasi PR. DBL Indonesia .....	6
2.4 Black-Box Testing .....	6
2.5 iOS .....	7
2.6 Android .....	7
2.7 Aplikasi Persebaya Selamannya berbasis Mobile .....	8
2.8 Software Testing .....	8
2.9 Test Case .....	9

### BAB III METODE PRAKTIK KERJA LAPANGAN

3.1 Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan .....	10
3.2 Waktu dan Tempat Praktik Kerja Lapangan .....	10
3.3 Metode Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan .....	11

3.3.1	Wawancara .....	11
3.3.2	Menganalisa Permasalahan .....	11
3.3.3	Testing .....	11
3.3.4	Pembuatan Laporan .....	11
3.4	Jadwal Praktik Kerja Lapangan .....	11
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1	Wawancara .....	13
4.2	Analisis Permasalahan .....	13
4.2.1	Permasalahan yang Muncul .....	13
4.2.2	Solusi dari Permasalahan yang Muncul .....	13
4.3	Testing .....	13
4.3.1	Blackbox Testing .....	14
4.3.2	Document Testing .....	14
<b>BAB V KESIMPULAN</b>		
5.1	Kesimpulan .....	30
5.2	Saran .....	30
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>31</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Logo PT. DBL Indonesia .....	5
Gambar 2.2	Struktur Organisasi PT. DBL Indonesia .....	6



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Pembagian Tugas Praktek Kerja Lapangan .....	10
Tabel 3.2	Gant Chart Prakter Kerja Lapangan .....	12
Tabel 4.1	Skenario Test Register Normal .....	16
Tabel 4.2	Skenario Test Login Normal .....	18
Tabel 4.3	Skenario Test Login Facebook .....	19
Tabel 4.4	Skenario Test Login Google .....	20
Tabel 4.5	Skenario Test Lupa Password .....	21
Tabel 4.6	Skenario Test Edit Profile Sebelum Verifikasi .....	23
Tabel 4.7	Skenario Test Ganti Password .....	25
Tabel 4.8	Skenario Test Promo .....	26
Tabel 4.9	Skenario Test News .....	27
Tabel 4.10	Skenario Test Ticket .....	27
Tabel 4.11	Skenario Test Match .....	28
Tabel 4.12	Skenario Test Vidio .....	29
Tabel 4.13	Skenario Test Logout .....	29