

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Peneltian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian .....	3
1.6. Metodologi Penelitian .....	3
1.7. Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
<b>BAB III LANDASAN TEORI</b> .....	<b>10</b>
3.1. Behavior Driven Development .....	10
3.2. Otomatisasi Tes .....	11
3.3. Solid Design Principle.....	11
3.4. Design Pattern .....	13
3.5. Refactoring .....	13
3.6. <i>Page Object</i> .....	15
3.7. Screenplay .....	17
3.8. <i>t-Test</i> .....	18
<b>BAB IV  ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b> .....	<b>19</b>
4.1. Analisis Sistem .....	19
4.1.1. Deskripsi Umum Sistem .....	19
4.1.2. Analisis Kebutuhan Sistem .....	19
4.2. Perancangan Sistem .....	20

4.2.1. Pendatan Fitur-Fitur Website.....	21
4.2.2. Penyusunan <i>Test Case</i> .....	21
4.2.3. Implementasi Model Pertama .....	22
4.2.4. Implementasi Model Kedua .....	25
4.2.5. Pengumpulan Data Hasil Eksekusi Pengujian .....	28
4.3. Rancangan Pengujian .....	29
4.3.1. Kesesuaian Dengan Pengujian Manual .....	30
4.3.2. Pemenuhan Prinsip Pemrogramman SOLID .....	30
4.3.3. <i>Line of Code</i> .....	30
4.3.4. <i>Running Time</i> .....	31
<b>BAB V IMPLEMENTASI .....</b>	<b>32</b>
5.1. Spesifikasi Hardware dan Software .....	32
5.2. Pendataan Fitur-Fitur Website .....	32
5.3. Penyusunan <i>Test Case</i> .....	32
5.3.1. Membuat Akun.....	33
5.3.2. Otentikasi Akun.....	34
5.3.3. Melihat Profil Pengguna .....	35
5.3.4. Mengubah Profil Pengguna.....	36
5.3.5. Membuka Matakuliah .....	38
5.3.6. Mencari Matakuliah .....	39
5.3.7. Mengikuti Matakuliah.....	39
5.3.8. Membuka Hasil Nilai .....	42
5.3.9. Mengubah Pengaturan.....	42
5.3.10. Mengirimkan Pesan.....	44
5.3.11. Menambahkan Teman .....	45
5.3.12. Fitur Lainnya.....	47
5.4. Implementasi PageObject Design Pattern .....	48
5.5. Implementasi Screenplay Design Pattern.....	50
5.6. Pengumpulan Data Hasil Eksekusi Pengujian .....	53
<b>BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>55</b>
6.1. Deskripsi Umum Pengujian .....	55
6.2. Pemenuhan Prinsip Pemrogramman SOLID .....	55
6.2.1. <i>Single Responsibility Principle</i> .....	55
6.2.2. <i>Open-Closed Principle</i> .....	57

6.3. Kesesuaian dengan Pengujian Manual.....	58
6.4. Perbandingan Jumlah Baris Kode .....	61
6.5. <i>Running Time</i> .....	65
6.5.1. Hasil Eksekusi Pertama.....	65
6.5.2. Hasil Eksekusi Kedua .....	68
6.5.3. Hasil Eksekusi Ketiga .....	70
6.5.4. Hasil <i>Running Time</i> Keseluruhan.....	72
<b>BAB VII PENUTUP.....</b>	<b>73</b>
7.1 Kesimpulan .....	73
7.2. Saran.....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>75</b>