

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Pengujian

Pengujian adalah menemukan kesalahan program yang tidak ditemukan selama proses pemrograman. Secara umum dari hasil pengujian terdapat tiga kondisi kasus yaitu kondisi kegagalan, kondisi kegagalan, kondisi kegagalan[6]. Arti pengujian lainnya adalah aktifitas pengumpulan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melakukan evaluasi, penilaian atau mengukur kemampuan efektifitas kerja[5].

### B. *Black Box*

*Blackbox Testing* adalah metodologi uji coba yang melakukan percobaan pada fungsional perangkat lunak. Teknik pengujian *black box* memungkinkan untuk menentukan serangkaian kondisi input yang memenuhi semua persyaratan fungsional program.[8]. Pengujian *blackbox* bukan merupakan alternatif teknik *whitebox*. Sebaliknya merupakan pendekatan yang kemungkinan akan mengungkap kelas kesalahan yang berbeda dari metode *whitebox*[8].

### C. *PUBG MOBILE JAWARA CUP (PMJC)*

*Pubg Mobile Jawara Cup (PMJC)* merupakan suatu kegiatan yang dibuat oleh tim Tencent Indonesia untuk mencari bibit pemain profesional dari komunitas dan mengembangkan komunitas *PUBG Mobile* di Indonesia. *Website PMJT* merupakan sistem *website* yang digunakan untuk melakukan pendaftaran *tournament*, pendaftaran komunitas, mengajukan proposal *event* komunitas. *Website PMJC* dapat membantu *organizer* untuk mengumpulkan data peserta maupun data komunitas yang ingin mengajukan *event*.

#### **D. Website**

*Website* merupakan beberapa halaman yang saling terhubung yang di dalamnya terdapat beberapa item yang tersimpan di dalam *web server*[9]. *Webapp* merupakan sebuah aplikasi yang berada dalam *web server* yang bisa diakses oleh *user* akses melalui browser. *Web app* biasanya menampilkan data *user* dan informasi dari *server*[10]. Arti lain dari *website* merupakan halaman informasi dapat akses melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi internet[11]. *Webpage* merupakan suatu halaman yang berisi tulisan/teks, gambar, video, dan suara.. *Web Page* berguna untuk menampilkan suatu halaman *website*[12].

#### **E. Frontend**

*Frontend* adalah bagian dari sebuah aplikasi atau sistem yang terlihat atau diakses oleh pengguna. *Frontend* merupakan bagian yang bertugas untuk menampilkan interface atau tampilan aplikasi atau sistem kepada pengguna. Frontend biasanya diimplementasikan di client-side, yaitu di komputer pengguna, sehingga pengguna dapat mengakses aplikasi atau sistem tersebut melalui web browser[13].

#### **F. Backend**

*Back-end* mengacu pada aktivitas di balik layar yang terjadi dalam sistem, situs web, atau aplikasi. Ini umumnya melibatkan pemrosesan dan pengelolaan data, dan biasanya dikontraskan dengan *front-end*, yang mengacu pada aspek sistem yang dihadapi pengguna.