

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.