BAB III

KEGIATAN SELAMA KERJA PRAKTEK

UNIT PELAKSANA TEKNIS PERPUSTAKAAN UNIKOM

3.1 Jadwal Kerja Praktek

Kerja praktek di kerjakan 30 hari terhitung dari tanggal 2 Agustus s/d 2 September 2004 dan dilaksanakan di Telkom Divisi RisTI Jl Geger Kalong Hilir 47 serta kegiatan praktek kerja lapangan dilakukan di bagian Prandal. Adapun waktu pelaksanaan praktek kerja lapangan disesuaikan dengan jam kerja yaitu pukul 08.00 s/d 17.00 dan waktu istirahat dari pukul 12.00 s/d 14.00 dari Senin sampai Jum'at.

3.2 Cara dan Teknik Kerja Praktek

Cara dan teknik kerja Praktek yang dilakukan adalah mengimputkan data hasil dari penelitian pada aplikasi *Knowledge Management*, dalam rangka evaluasi dan kajian terhadap sistem *Knowledge Management* di lingkungan RisTI untuk menentukan apakah *Knowledge Management* yang ada di RisTI sudah optimal.

3.3 Data Kerja Praktek

3.3.1 RiSE

3.3.1.1 Definisi RiSE

RiSE (*RisTI Software Engineering*) adalah standar proses dan dokumentasi pengembangan *sofware* yang dikembangkan oleh RisTI TELKOM, dan mengacu

pada standar *software engineering* yang dimiliki oleh DoD (*Department of Defense*, USA). RiSE telah digunakan dalam sejumlah pengembangan *software* di RisTI dan ditujukan untuk bisa digunakan secara lebih luas dikalangan industri *software* Bandung.

Penggunaan RiSE bertujuan agar pengembangan *software* yang dilakukan dapat lebih terarah, transparan, dan meminimisasi perbedaaan persepsi antara pengembang dan *costumer*, sehingga *software* yang dihasilkan mempunyai kualitas tinggi. Secara umum RiSE terdiri atas aktivitas analisa/desain kebutuhan sistem, analisa/desain kebutuhan *software*, desain, pengkodean, pengujian fungsi, pengujian modul, dan integrasi sistem. Antara suatu phase dan phase berikutnya harus melalui suatu *review*, dan setiap phase memiliki dokumentasi yang jelas.

Implementasi RiSE dilakukan secara *online* dengan menggunakan aplikasi berbasis web. *RiSE online* dikembangkan oleh RisTI TELKOM bertujuan untuk menciptakan komunikasi yang optimal dan efektif antar anggota tim pengembang, karena didalam *RiSE online* seluruh informasi/dokumentasi tentang proyek pengembangan *software* disimpan secara terpusat didalam 1 (satu) database serta seluruh *work flow* didalam RiSE dilakukan secara *online*.

3.3.1.2. Latar Belakang RiSE

Persyaratan kualitas global tidak hanya didasarkan pada kekuatan produk semata, namun termasuk juga proses-proses baku dalam pembuatannya. Untuk itulah, RisTI mengembangkan standar *software engineering* prosess yang diadopsi

dari standar *software engineering* yang dimiliki DoD (Department of Defense, USA).

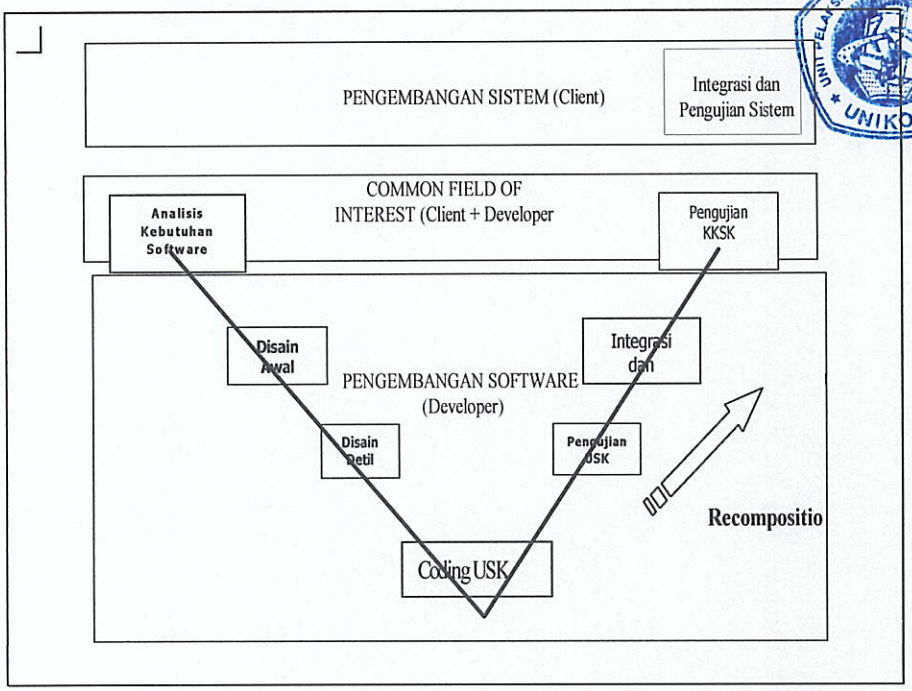
Memberikan inisiatip pengembangan standar *software engineering* kepada para pelaku industri *software,* khususnya industri *software* yang ada di Bandung dalam rangka mewujudkan wahana kerjasama antara *software house* di Bandung dalam satu *framework BIS* (*Bandung Industri Software*).

Menciptakan wahana komunikasi antar pengembang *software* dalam suatu kegiatan pengembangan *software* sehingga antar pengembang tercipta komunikasi yang optimal dan efektif serta proses-proses *sub-contracting* proyek *software* diharapkan akan berjalan lebih baik.

3.3.1.3 Proses *Software Engineering* dalam RiSE

Proses *software* atau kerangka berpikir dalam membuat *software* bertujuan supaya pembuatan *software* dapat dilakukan secara ekonomis dan produk *software* yang dihasilkan berkualtias tinggi/handal. Ekonomis berarti optimal dalam menggunakan sumber daya *hardware*, *software*, maupun *brainware*, serta tepat waktu ketika harus menyerahkan produk *software* ke konsumen.

Proses Pengembangan *Software* dalam RiSE menggunakan model proses V-cycle, seperti ditunjukkan pada gambar 3.1. Pada model V-cycle, aktivitas pengembangan *software* dilakukan secara sekuensial. Pada tahap pengujian USK, pengujian dan integrasi KSK, pengujian KKSK, serta tahap integrasi dan pengujian sistem, ditetapkan harus mengacu pada tahap sebelumnya yang posisinya sejajar dengan tahap tersebut.



Gambar 3.1 Model V-cycle

Aktivitas-aktivitas dalam model V-cycle meliputi:

1. Analisis Kebutuhan Sistem dan Desain Sistem

Karena *software* adalah bagian dari suatu sistem maka aktivitas RiSE dimulai dengan menetapkan kebutuhan (*requirement*) untuk semua elemen sistem dan kemudian menetapkan bebarapa kebutuhan-kebutuhan tersebut sebagai kebutuhan *software*. Sudut pandang seperti ini sangat penting ketika *software* harus mempunyai antar muka ke elemen sistem yang lain misalnya *hardware*, manusia, dan database. Analisis dan desain sistem meliputi pengumpulan kebutuhan pada level sistem.

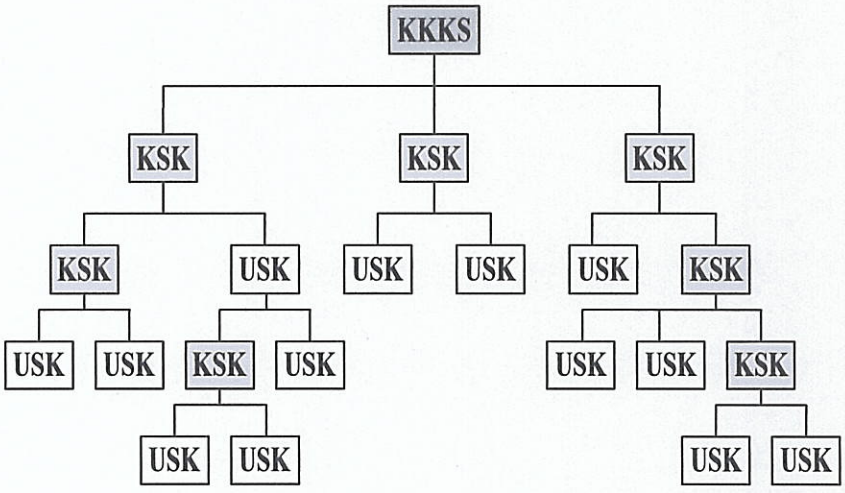
2. Analisis Kebutuhan *Software*

Pada aktivitas ini, proses pengumpulan kebutuhan dilakukan kembali secara intensip dan difokuskan lebih spesifik ke arah *software*. Tujuannya supaya

software engineer memahami domain informasi untuk *software* yang akan dikembangkan, seperti fungsi yang diperlukan, cara kerja, performansi, serta *interfacing* yang diharapkan. Dalam pendefinisian kebutuhan yang harus diperhatikan adalah:

1. Singkat
2. Tidak ambigu
3. Teridentifikasi
4. Dapat diuji

Pada saat analisis kebutuhan *sofware* juga dilakukan *breakdown software*. Contoh *breakdown software.*

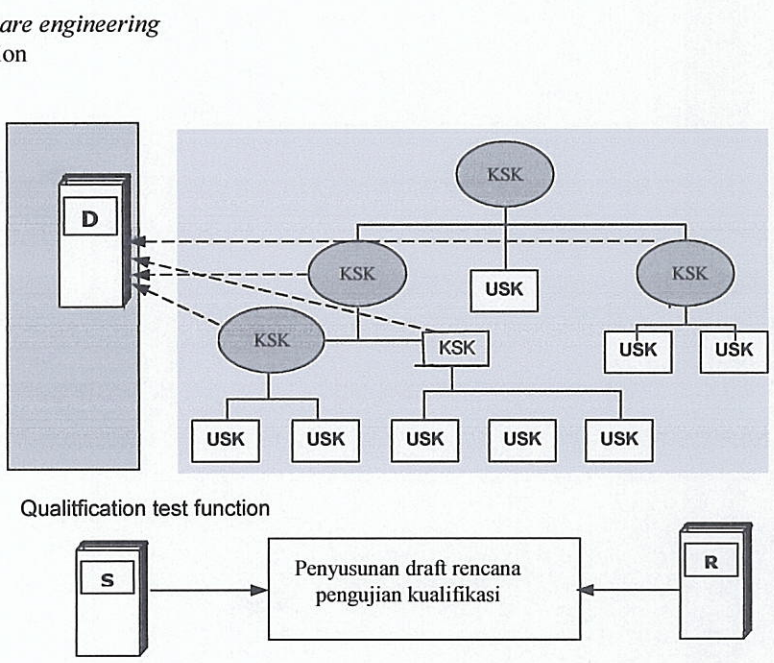


Gambar 3.2 *Breakdown Software*

Seluruh kebutuhan sistem dan *software* didokumentasikan, dalam dokumen SSS (Spesifikasi Segmen/Sistem) dan SKS (Spesifikasi Kebutuhan *Software*), kemudian direview bersama-sama dengan *costumer.*

3. Desain Awal

Desain awal bertujuan untuk membangun arsitektur umum dari *software* yang akan dikembangkan. Pada tahap ini diidentifikasi seluruh objek/fungsi utama serta hubungan antar objek-objek tersebut (interface). Hasil desain awal didokumentasikan dalam dokumen DDS (Dokumen Desain *Software*) bab 3. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan draft rencana pengujian kualifikasi mengacu pada daftar *requirement* yang sudah dinyatakan dalam dokumen SKS.

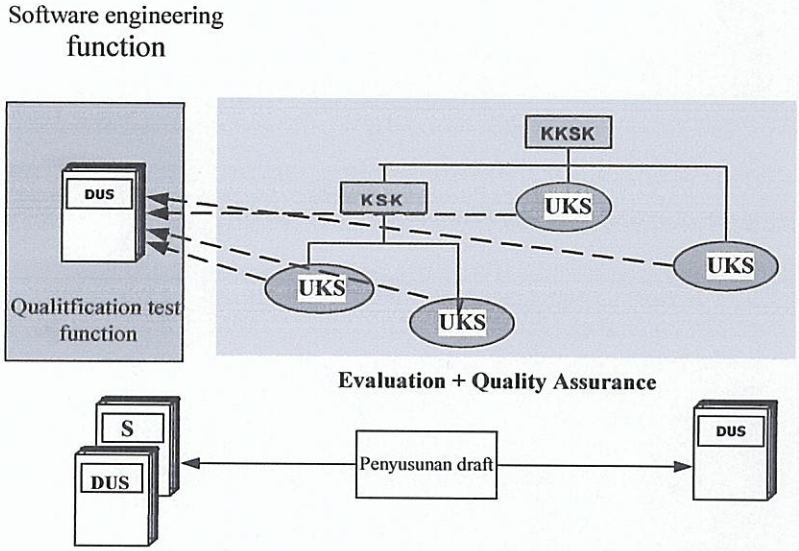


Gambar 3.3 Desain Awal

4. Desain Detil

Desain detil bertujuan untuk membuat penjelasan rinci tentang metode/service yang terdapat dalam setiap objek, termasuk pembuatan algoritma untuk setiap metode. Hasil desain detil didokumentasikan dalam dokumen DDS bab. 4. Pada saat desain detil juga disusun draft deskripsi pengujian kualifikasi

mengacu pada daftar *requirement* di dokumen SKS dan rencana pengujian kualifikasi di dokumen RUS.



Gambar 3.4 Desain Detil

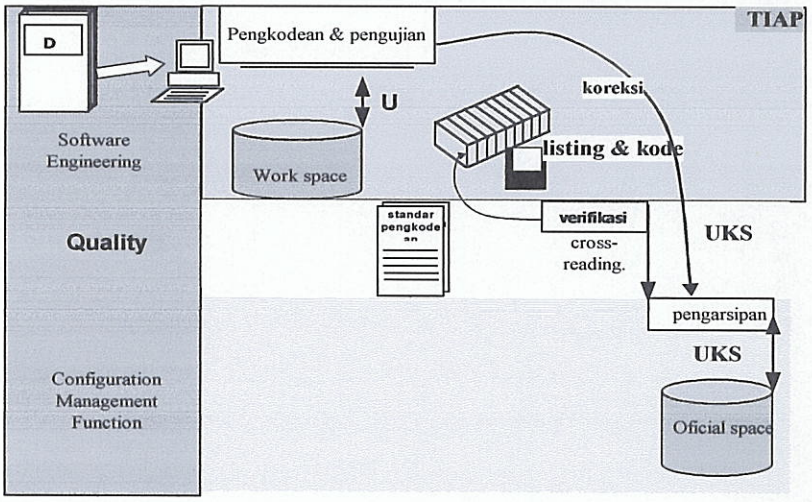
5. Coding USK

Coding USK adalah menerjemahkan rancangan detil yang sudah dituangkan dalam dokumen DDS bab. 4 kedalam bahasa pemrograman yang sudah disepakati. File program disimpan dalam direktori khusus (*workspace*). Apabila sudah lulus pengujian USK, file program dicopikan ke *official space*, untuk diarsip oleh bagian *configuration Management function.*

6. Pengujian USK

Pengujian USK bertujuan untuk melakukan pengujian semua metode yang terdapat dalam setiap USK. Pengujian biasanya dilakukan menggunakan *test driver* yaitu program yang dibuat khusus untuk memanggil metode yang diuji.

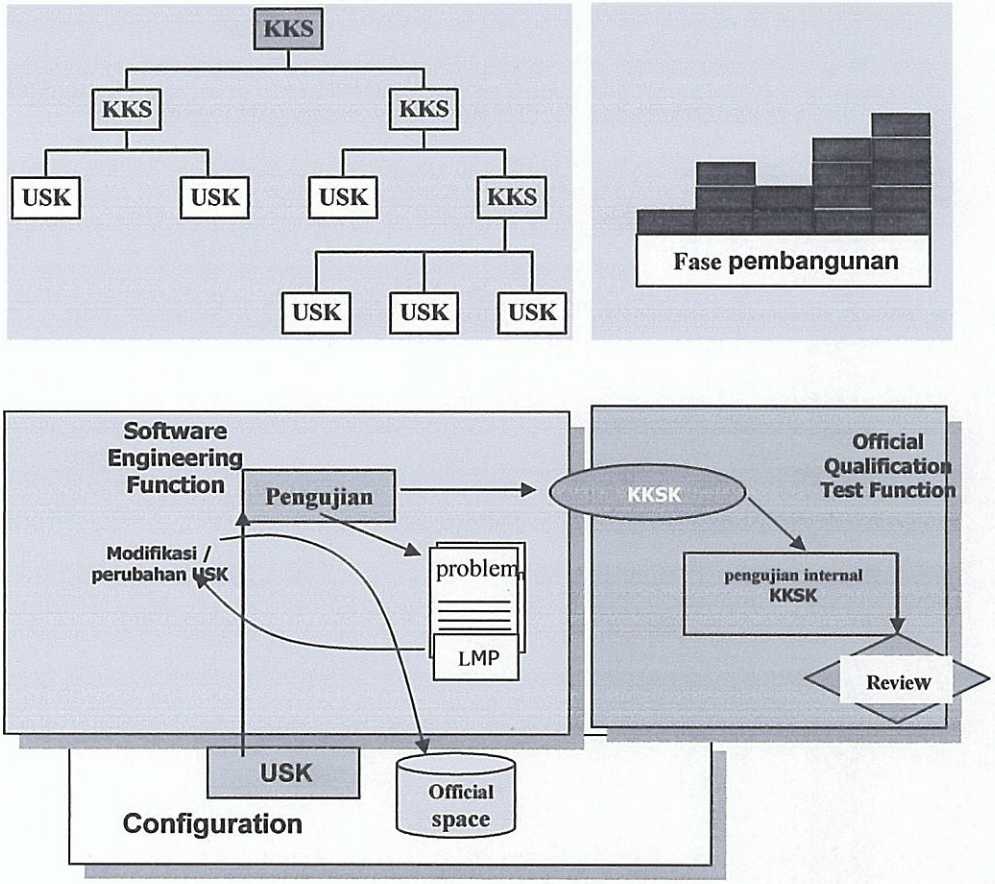
Pengujian dilakukan oleh *quality assurance evaluation function* dan mengacu pada standar pengkodean yang sudah ditetapkan.



Gambar 3.5 Pengkodean dan Pengujian USK

7. Integrasi dan Pengujian KSK

Integrasi dan pengujian KSK adalah melakukan pengujian yang mengintegrasikan seluruh KSK. Pada saat aktivitas ini dimungkinkan muncul permohonan perubahan dari *software engineering function*, yang dituangkan dalam form LMP (Laporan Masalah/Perubahan). Sebelum dilakukan perubahan terlebih dulu akan dilakukan evaluasi LMP.



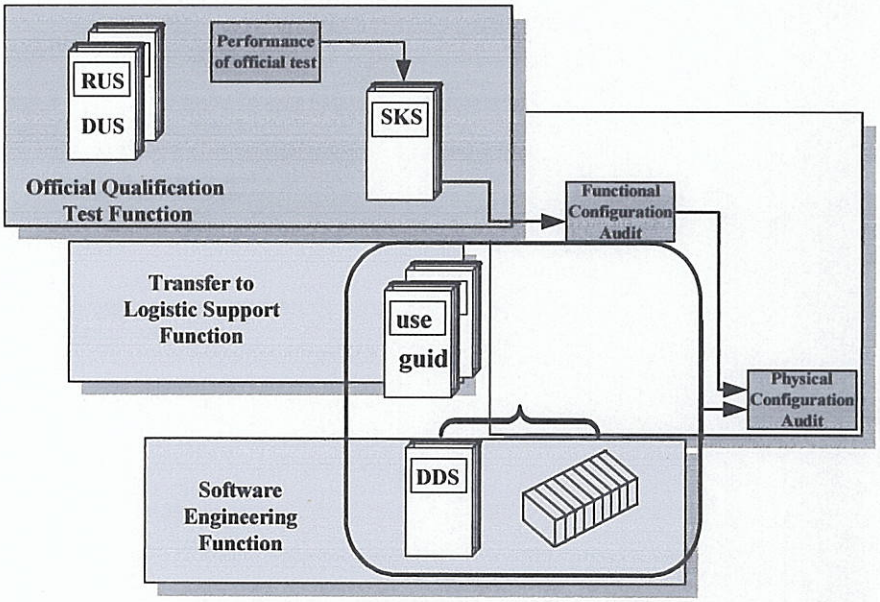
Gambar 3.6 Integrasi dan Pengujian KSK

8. Pengujian KKSK

Pengujian KKSK adalah melakukan pengujian fungsional yang mengacu pada kebutuhan yang sudah ditetapkan pada dokumen SKS. Pada aktivitas ini juga dilakukan *physical configuration audit*. Hasil pengujian KKSK dicatat dalam dokumen LUS (Laporan Uji *Software*). Setelah pengujian KKSK selesai dilakukan, *configuration Management function* menyusun dokumen DDV (Dokumen Deskripsi Versi) yang merangkup seluruh konfigurasi *software* berserta perubahannya yang muncul selama proses pengembangan *software*.

9. Integrasi dan Pengujian Sistem

Aktivitas ini adalah akhir dari seluruh aktivitas *V-cycle*, dan menjadi tanggunajawab *costumer*. Pada saat integrasi dan pengujian sistem dilakukan pengujian yang mengintegrasikan KKSK dan KKH.



Gambar 3.7 Pengujian KKSK

3.3.1.4. Peran dan Fungsi Dalam RiSE

RiSE membedakan peran setiap anggota tim pengembang *software* berdasarkan fungsi-fungsi berikut ini:

- *Software engineering function*, yaitu mereka yang terlibat dalam setiap aktivitas pengembang *software*, mulai dari analisis kebutuhan *software* sampai pengujian KKSK.
- *Quality assurance evaluation function*, yaitu mereka yang menjaga jaminan kualitas selama pengembangan *software*.

- *Configuration Management function*, yaitu mereka yang mengelola konfigurasi *software* beserta perubahannya selama pengembangan *software*.
- *Qualitification test function*, yaitu mereka yang melakukan pengujian formal (*test engineer*) dalam bentuk *review* dengan *software engineer*.
- *Transport to logistic support function*, yaitu mereka yang menyiapkan *user guide* untuk *software* yang sedang dikembangkan.

3.3.1.5.Dokumentasi *Software enginerring* dalam RiSE

Dokumentasi Rekayasa *Software* didalam RiSE dihasilkan pada setiap tahapan pengembangan. Dokumen-dokumen tersebut adalah:

1. Dokumen SSS (Spesifikas Sistem/Segmen)

   Dokumen SSS menjelaskan pembagian suatu sistem atau segmen menjadi KKSK maupun KKHK. Dokumen ini berisi penjelasan karakteristik sistem secara rinci berkenaan dengan status, mode, kemampuan dan antarmuka sistem.

2. Dokumen RPS (Rencana Pengembangan *Software*)

   Dokumen RPS berisi penjelasan rencana keseluruhan yang akan selalu diacu dalam tiap tahapan pengembangan *software*, termasuk diantaranya rencana manajemen pengembangan *software*.

   Rekayasa *software*, pengujian kualifikasi formal, evaluasi produk *software*, manajemen konfigurasi *software*, serta fungsi-fungsi lain pada

pengembangan *software*. Dokumen ini dijadikan acuan oleh *developer* dan tidak harus diketahui oleh *costumer*.

3. Dokumen RKS (Rencana Kualitas *Software*)

   Dokumen RKS berisi penjelasan rencana *developer* untuk melakukan rencana jaminan kualitas terhadap suatu KKSK. Dalam dokumen RKS ini dijelaskan struktur organisasi, sumber daya, prosedur dan perangkat yang akan digunakan dalam program kualitas *software*, dan juga mekanisme pencatatan tiap aktivitas program kualitas *software*.

4. Dokumen SKS (Spesifikasi Kebutuhan *Software*)

   Dokume SKS berisi penjelasan kebutuhan rekayasa dan kebutuhan kualifikasi yang harus dipenuhi oleh *software* yang akan dikembangkan. Seluruh kebutuhan (*requirement*) dari pengguna dituangkan dalam dokumen ini untuk dijadikan spesifikasi dalam pengembangan KKSK. Dokumen SKS ini disusun pada tahap Analisis dalam rangkaian siklus rekayasa *software* dan pada tahap selanjutnya digunakan sebagai acuan untuk memeriksa apakah *software* yang dikembangkan telah memenuhi spesifikasi yang dipersyaratkan.

5. Dokumen RUS (Rencana Uji *Software*)

   Dokumen RUS berisi penjelasan rencana *developer* untuk melakukan pengujian kualifikasi formal terhadap suatu *software*. Dalam dokumen RUS ini dijelaskan sumber daya untuk pelaksanaan pengujian, identifikasi dan definisi pengujian, serta jadwal pengujian. Dokumen ini disusun pada

tahap Desain dalam rangkaian siklus rekayasa *software*. Pembuatan dokumen ini mengacu pada SKS.

6. Dokumen DDS (Dokumen Desain *Software*)

   Dokumen DDS berisi penjelasan arsitektur suatu *software*. Dalam dokumen ini dijelaskan penguraian suatu *software* menjadi komponen-komponen terkecilnya, baik secara statik maupun secara dinamik. Komponen-komponen *software* tersebut harus dapat memenuhi kebutuhan yang dipersyaratkan dalam spesifikasi *software* pada tahap Analisis. Dokumen ini disusun pada tahap Desain dalam rangkaian siklus rekayasa *software*.

7. Dokumen DUS (Deskripsi Uji *Software*)

   Dokumen DUS menjelaskan persiapan pengujian dan deskripsi pengujian kualifikasi formal pada *software*. Persiapan pengujian menjelaskan jadwal, prosedur pra-pengujian, persiapan *hardware* dan *software*. Sedangkan deskripsi pengujian menjelaskan inisialisasi, masukan, hasil pengujian, kriteria untuk evaluasi hasil, dan prosedur pengujian yang harus dijalankan. Dokumen ini disusun pada tahap Pengujian dalam rangkaian siklus rekayasa *software*. Pembuatan dokumen ini mengacu pada RUS.

8. Dokumen LUS (Laporan Uji *Software*)

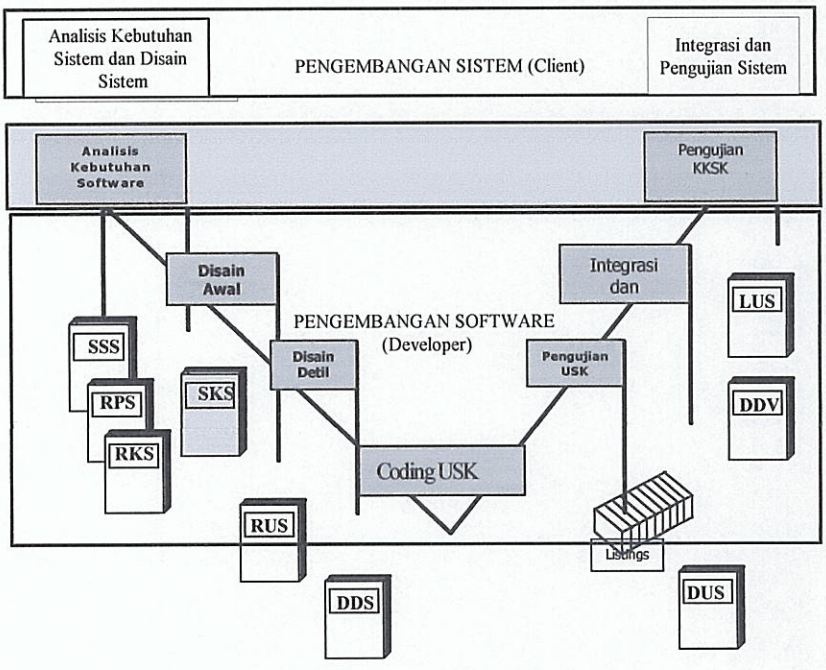
   Dokumen LUS menjelaskan hasil-hasil pengujian *software* yang telah dilaksanakan. Dalam dokumen ini dijelaskan rangkuman dan catatan pengujian, serta hasil-hasil yang diperoleh selama pengujian. Berdasarkan hasil-hasil ini maka dapat dilakukan evaluasi terhadap *software* dan juga

dapat diberikan rekomendasi untuk perbaikan *software*. Dokumen ini disusun pada tahap Pengujian dalam rangkaian siklus rekayasa *software*. Pembuatan dokumen ini mengacu pada DUS.

9. Dokumen DDV (Dokumen Deskripsi Versi)

   Dokumen DDV menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan rilis suatu versi *software*, meliputi material yang dirilis, komponen *software*, usulan perubahan yang telah terakomodasi, data adaptasi, kompatibilitas antarmuka, instruksi instalasi, dan identifikasi masalah atau kesalahan yang masih terdapat pada *software*.

   Dokumen ini disusun setelah siklus pengembangan *software* dilalui. Dokumen ini merupakan dokumen induk yang berisi *resume* dokumen yang *valid* untuk suatu KKSK.



Gambar 3.8 Dokumentasi RiSE

3.3.2 Aplikasi *Knowledge Management*

3.3.2.1 definisi

Knowledge Management adalah suatu disiplin ilmu yang digunakan untuk meningkatkan performa seseorang atau organisasi, dengan cara mengatur dan menyediakan sumber ilmu yang ada saat ini dan yang akan datang. Jadi *Knowledge Management* bukanlah suatu fenomena baru, tetapi merupakan suatu cara yang menerapkan integrasi antara teknologi dengan sumber pengetahuan yang kompeten.

Knowledge Management online merupakan suatu aplikasi database berbasis WEB yang digunakan untuk menyebarkan pengetahuan di kalangan RisTI Telkom. Pada aplikasi ini dikelompokkan menjadi 3 macam yaitu aplikasi mengenai *News, Knowledge Gallery*, dan Forum Diskusi. *News* berisikan berita-berita yang berkaitan dengan Perusahaan dan dunia Telekomunikasi, *Knowledge Gallery* berisikan artikel-artikel terbaru tentang Tip and Trik dan Forum Diskusi merupakan media untuk melakukan diskusi dengan sesama warga RisTI.

Software aplikasi *Knowledge Management Online* ini melakukan update *knowledge* map sesuai dengan lab atau bagian yang ada di TELKOM RisTI. Perubahan mencakup penjabaran kelompok *knowledge* untuk masing-masing lab.

3.3.2.2 Tujuan *Knowledge Management* menggali

Tujuan utama *Knowledge Management* adalah mengelola kesatuan proses dalam mengenali *Knowledge* (pengetahuan) yang umumnya masih tersebar pada masing-masing karyawan, , memelihara, dan menginformasikan *Knowledge*

tersebut kepada karyawan yang membutuhkannya, dan meningkatkan kemampuan aplikasi *Knowledge Management* yang ada di RisTI sehingga fungsi sebagai aplikasi untuk mengelola pengetahuan berjalan secara optimal.

Knowledge Management ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan DivRisTI dalam hal inovatif, responsif, produktif, dan berkompetensi. Untuk siap menyosong masa depan yang penuh tantangan.

3.3.2.3 Langkah-langkah Membuat *Knowledge Management*

1. Membangun infrastruktur dengan teknologi yang tepat

   Teknologi yang tepat,bukan berarti teknologi yang digunakan adalah teknologi tinggi. Tepat berarti sesuai dengan kebutuhan, sesuai dengan usaha yang anda lakukan sekarang dan tidak membuang-buang biaya. Teknologi ini bisa saja seperti komputer dan jaringan internet.

2. Membangun sebuah infrastruktur konseptual dengan tulang punggung kompetensi.

   Teknologi yang tepat juga tidak akan berguna apabila tidak mempunyai konsep atau visi yang sesuai dengan tujuan perusahaan. Dan tulang punggung yang kompeten adalah orang-orang yang mempunyai ilmu, keahlian,pengalaman, kecepatan bertindak, dan bersosialisasi.

3. Membuat suatu tempat penyimpanan dan hal-hal yang bersangkutan

   Tempat penyimpanan bisa saja berupa gudang, perpustakaan, arsip, database, file. Dan dibantu dengan alat-alat yang mempermudah pencarian.

4. Menciptakan standar tinggi untuk kualitas dan kegunaannya

Harus membuat suatu aturan, yaitu hanya ilmu yang berguna sajalah yang akan anda disimpan di gudang pengetahuan anda, jangan sampai sampah informasi juga anda masukkan kedalamnya. Dan pastikanlah kalau aturan ini sesuai dengan kebutuhan penggunanya.

Dalam sebuah program *Knowledge Management*, yang menjadi pointnya adalah sistem pencarian yang akurat. ketika kita ingin mencari tentang suatu solusi dari masalah tertentu, tinggal kita klik and *search*,

Ada beberapa *software* yang telah mendukung *Knowledge Management*,

- Lotus Notes
- Phpgroupware
- Phprojekt
- MS Project

Bisa pula dibangun dengan bahasa program tertentu kemudian digabung dengan database yang handal yang mampu menangani pencarian kompleks, kemudian dipadu lagi dengan program-program yang mempunyai kepintaran buatan, terakhir di *polish* dengan *interface* yang memudahkan dan *friendly* bagi *user* maka akan jadi sebuah sistem *Knowledge Management* yang baru.

Fitur yang ada di Portal yang telah ada di *Knowledge Management* akan dijadikan satu dengan mempertimbangkan kemudahan *user* dan mengoptimalkan aplikasi yang sudah ada.

1. Fitur *News*

1.News yang ditampilkan dalam pada portal RisTI bersumber Database Notes.

UNIT PELAKSANA TEKNIS PERPUSTAKAAN UNIKOM

2. Data disimpan dalam database.
3. Searching menggunakan portal
4. Memungkinkan untuk dikomentari/respon.

2. Fitur *Knowledge Gallery* (*Best Practice*)

1. *Knowledge gallery* unsur utama dalam portal RisTI
2. *Knowledge* yang ditampilkan dalam portal RisTI bersumber dari lotus (portal menampilkan beberapa summary).
3. *Searching* menggunakan portal
4. *User* interface, tampilan mengacu pada tampilan yang ada di Portal RisTI (*Knowledge* terbaru ditampilkan seperti *News*).
5. Penempatan dalam hal muka disejajarkan dengan *News*, tip & trik, dan lain-lain;
6. *Knowledge Map*
    a. *New Technology*
    b. *Access Technology*

3. *Expert Connection* (Diskusi Forum)

1. Menggunakan Diskusi forum yang ada di portal.
2. Mengakomodasi *expert connection.*
3. Dari awal diarahkan pada komunitas tertentu (Community Center pada intinya adalah forum diskusi dan catting)
4. Pengelompokan komunitas :
    a. IBO
    b. *Network*

c. *Access*

d. Fitur

3.3.2.4 Aplikasi *Knowledge Management*

Modul-modul aplikasi yang ada dalam *Knowledge Management* RisTI adalah *News, Knowledge Gallery, Community Center* (*Discussion Forum).*

1. *News*

Modul *Knowledge Management* ini berperan untuk menangkap, menyimpan, memelihara dan mendistribusikan *News*, *event* atau berita-berita kepada karyawan sebagai suatu *Knowledge* yang bernilai bisnis.

2. *Gallery.*

Modul ini bertugas untuk menangkap, menyimpan, memelihara dan mendistribusikan *Knowledge Management* yang ada di karyawan RisTI maupun lab-lab yang ada di RisTI.

3. *Community Center*

Modul ini berfungsi untuk mengelola dan mengatur jalannya diskusi untuk segala topik yang bisa dibuat antar karyawan dalam Divisi RisTI. Dengan adanya *Community center* ini akan terjadi *Sharing Knoweldge* dalam intensitas tinggi seiring dengan intensitas diskusi itu sendiri.

3.3.2.5 Tester

Tabel 3.1 Pengujian

No	Butir Pengujian	OK/NOK	Keterangan
A	**Halaman Utama**		
	Tampilan dan warna	OK	
	Tata letak dan *layout*	OK	
	Tampilan 5 *News* terbaru, *sort by time*	OK	
	Tampilan 5 *Knowledge* terbaru, *sort by time*	OK	
	Link ke detail *News*	OK	
	Link ke detail *Knowledge*	OK	
	Link ke RisTI *Knowledge*	OK	
	Link ke *News*	OK	
	Link ke *Expert Connection*	OK	
	My Subcription	OK	
	Password	OK	
	Help	OK	
	Link Kirim *Knowledge*	OK	
	Select Knowledge by tipe	OK	
	Link ke site lain		Ditprantek,ristinet, PMI, script library: tidak ada

No	Butir Pengujian	OK/NOK	Keterangan
	Link ke Lab-lab	OK	
	Link ke materi general	OK	
	Link ke *highlight*	OK	
	Searching	OK	
	Advanced searching	OK	
	Login User	OK	
B	**Breaking *Knowledge* . More ....**		
1	Select *Knowledge by* tipe	OK	
	Link lab-lab di Risbang manjar		Nama Lab belum update
	Link lab-lab di Risbang Jar	NOK	Error on page
	Link di Prandal		Nama Lab belum update
	Link di *Shared Service*		Nama Lab belum update
	Link di Risol		Nama Lab belum update
	Link di Risbang Produk	NOK	Error on page
	Searching	OK	
2	**Halaman masing-masing lab**		
	Link *Knowledge* map *wireless*	OK	
	Link *Knowledge* map *Rural*	OK	

No	Butir Pengujian	OK/NOK	Keterangan
	Link *Knowledge* map *Transport*	OK	
	Link *Knowledge* map *Optic*	OK	
	Link *Knowledge* map *Copper*	OK	
	Link *Knowledge* map *Security*	OK	
	Link *Knowledge* map *Network Management*	OK	
	Link *Knowledge* map Signalling	OK	
	Link *Knowledge* map Labuji	OK	
	Link *Knowledge* map Sisuji	OK	
	Link *Knowledge* map Solusi TI	OK	
	Link *Knowledge* map Bangsis	OK	
	Link *Knowledge* map Bangnis	OK	
	Link *Knowledge* map KPM	OK	
	Link *Knowledge* map Keuangan	OK	
	Link *Knowledge* map Logistik	OK	
	Link *Knowledge* map SisINFO	OK	
	Link *Knowledge* map Sekretariat	OK	
	Link *Knowledge* map SDM	OK	
	Kirim *Knowledge*	OK	
	Tombol *Previous*	OK	

No	Butir Pengujian	OK/NOK	Keterangan
	Tombol *Next*	OK	
3	**Dari halaman utama: Kirim *Knowledge***		
	Tombol *Subnit*	OK	
	Tombol *Save* Dokumen	OK	
	- Tombol *Edit*	OK	
	- Tombol *Cancel*	OK	
	Tombol *Cancel*	NOK	Invalid URL Exception
	Knowledge Map berdasarkan lab	OK	
	Dokumen tipe	OK	
	Sumber *Knowledge*	OK	
	Attach File	OK	
C	***News* atau Breaking *News*. More ...**		
1	View all *News*	OK	
	Select *News by*	OK	
	Searching	OK	
	Tombol *Compose News*	OK	
	Tombol *Previous*	OK	

No	Butir Pengujian	OK/NOK	Keterangan
	Tombol *Next*	OK	
	Tombol *Refresh*	OK	
	Link to *News* detail	OK	
2	**Dari halaman utama: Kirim *News***		
	Tombol *Subnit*	OK	
	Tombol *Save* Dokumen	OK	
	- Tombol *Edit*	OK	
	- Tombol *Close*	OK	
	Tombol *Cancel*	OK	
	Tombol *Close*	OK	
3	***News***		
	Compose *News*	OK	
	Tampilan *User* Pengguna	OK	
	Tombol Link *List Response*	OK	
	Tombol *Compose Response*	OK	
	Tampilan frame bawah – *List response*	OK	
	Tombol *Cancel*	OK	

No	Butir Pengujian	OK/NOK	Keterangan
4	**Compose Response *News***		
	Sender Otomatis *user*	OK	
	Tombol *Subnit*	OK	
	Tombol *Cancel*	OK	
5	**Compose Response to Response *News***		
	Sender Otomatis *user*	OK	
	Tombol *Subnit*	OK	
	Tombol *Cancel*	OK	
6	**Tampilan List Response**		
	Jumlah dan format tampilan	OK	
	Link ke detail response	OK	
	Tombol *Cancel*	OK	
D	**Discussion Forum**		
1	**Compose Discussion Response**		
	Subject RE otomatis *editable*	OK	
	Tombol *Subnit*	OK	

No	Butir Pengujian	OK/NOK	Keterangan
	Tombol *Save Document*	OK	
	Tombol *Cancel*	OK	
	Tombol *Close*	OK	


UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
UNIKOM