

Quality Assurance Manual Testing Pada Aplikasi game “Seal M on Cross”

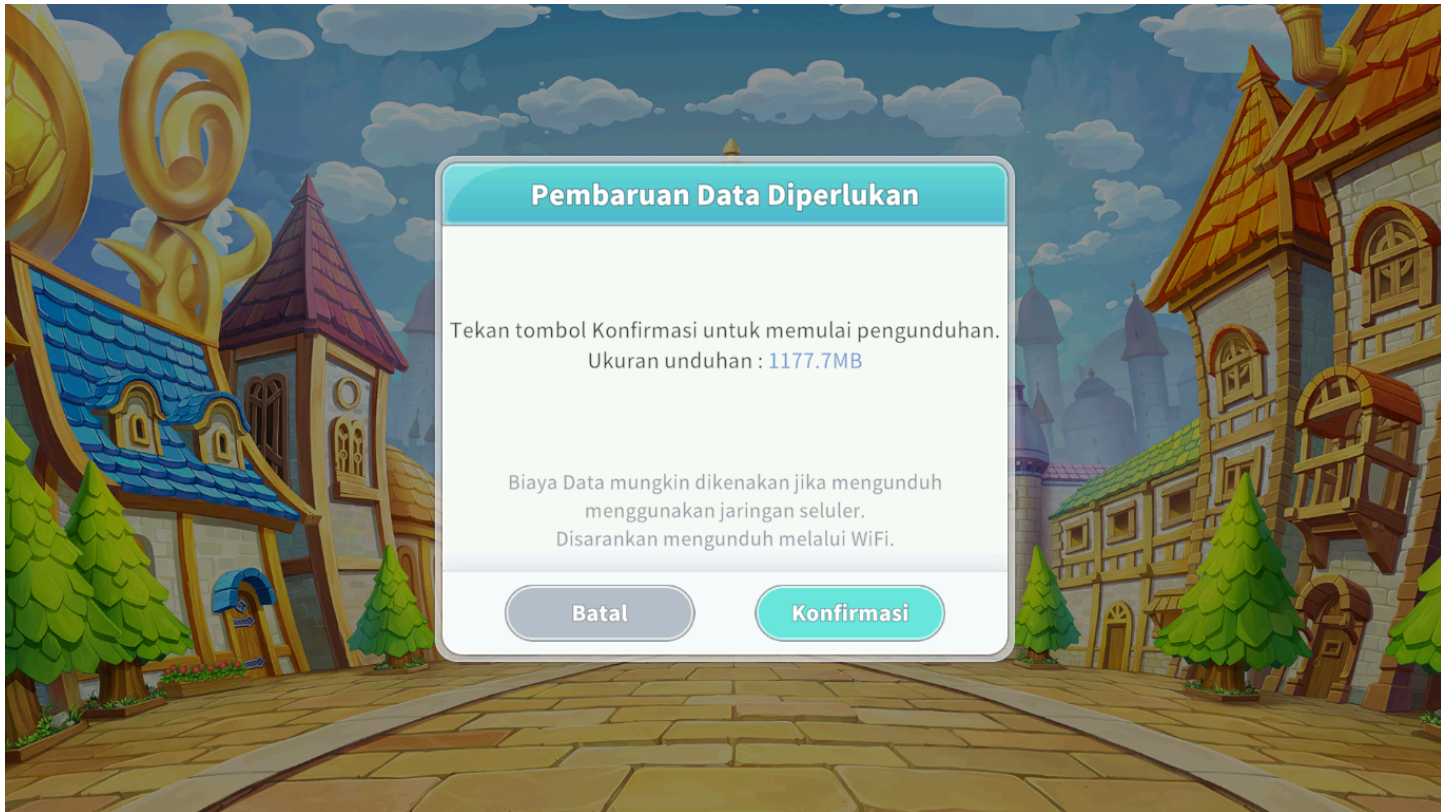
Latar Belakang dan Tujuan

Seal M on CROSS adalah game MMORPG mobile/PC global hasil kolaborasi Nexus dan Playwith Korea yang dirilis pada 19 Maret 2026. Game ini menghadirkan kembali nuansa klasik *Seal Online* dengan fitur terintegrasi global tanpa batasan server wilayah, serta mengintegrasikan ekosistem Web3 di mana waktu dan usaha dalam game dapat memiliki nilai riil. Memiliki fitur yang sangat kompleks seperti login, daftar akun, class character, server, navigasi karakter, autentifikasi user dan lainnya. Namun masih terdapat beberapa bug pada aplikasi ini sehingga penulis ingin memastikan bahwa setiap update semua fitur berjalan dengan baik, menemukan bug, dan meningkatkan kualitas permainan didalam game.

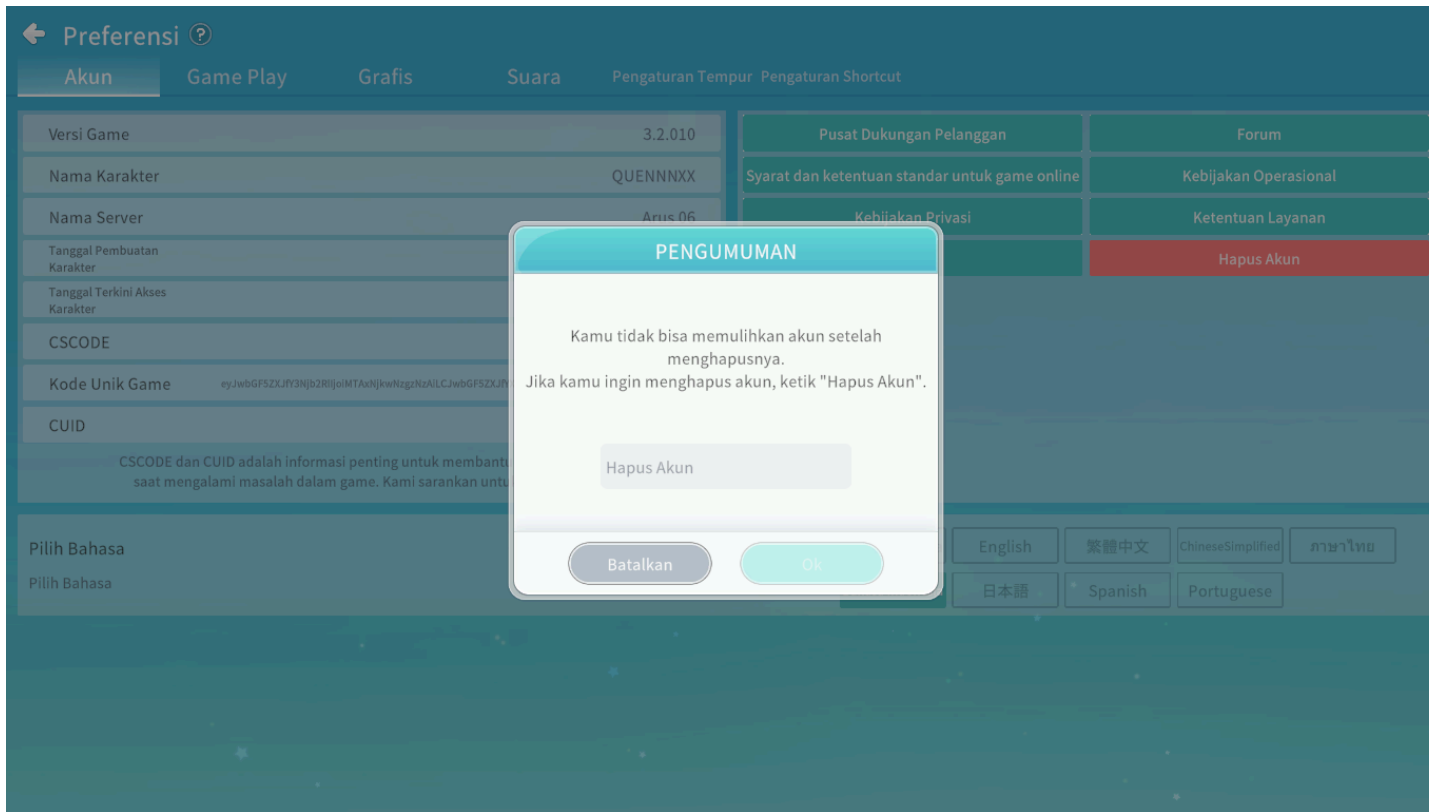
Masalah dan Solusi

Masalah yang Ditemukan

1. Update yang dilakukan setiap hari sehingga memakan banyak internet sehingga kurang fleksibel dan memakan waktu ketika update.
2. Ketika pemain sudah melakukan update di web, ketika masuk kedalam game dilakukan update kembali. Sehingga terjadi 2x update dalam satu waktu.



3. Setelah login menggunakan akun gmail, pemain diarahkan untuk login ulang kembali dari awal tanpa ada fitur recent akun.
4. Ketika sudah membuat akun game, pemain dapat menghapus akun dan mendaftarkan kembali tanpa batasan tertentu.



5. Sering force close ketika menggunakan IOS di Handphone, sedangkan di PC/Leptop tidak.
6. Server yang sering down
7. Pemain tidak bisa transfer barang karakter ke karakter yang lain.
8. Satu akun bisa memiliki banyak karakter.



9. Username karakter bisa mengandung nama sara.

Solusi yang diusulkan

1. Melakukan update terjadwal seperti seminggu sekali sehingga pemain tidak terganggu dengan update yang tiba-tiba
2. Melakukan update dalam satu waktu sehingga bisa mengefesien waktu pemain dan internet.
3. Menambahkan fitur recent email sehingga pemain tidak perlu memasukan email, username, dan password kembali.
4. Melakukan batasan dalam penghapusan karakter dalam satu akun sehingga tidak terjadi crash.
5. Melakukan perbaikan di IOS/android supaya tidak terjadi force close
6. Menambah server baru supaya server berjalan optimal.
7. Menambah fitur transfer barang sehingga pemain tidak perlu mengulang dari awal.
8. Melakukan batasan penambahan karakter dalam satu akun
9. Menyaring kosa kata yang mengandung sara.

Teknologi dan Tools

- Google docs
- Google sheets

Hasil QA

A. Test Case

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1WhGAMNwz5HbWJXzlOVggjkz7g_aJusaV/edit?usp=sharing&oid=110047128792341778850&rtpof=true&sd=true

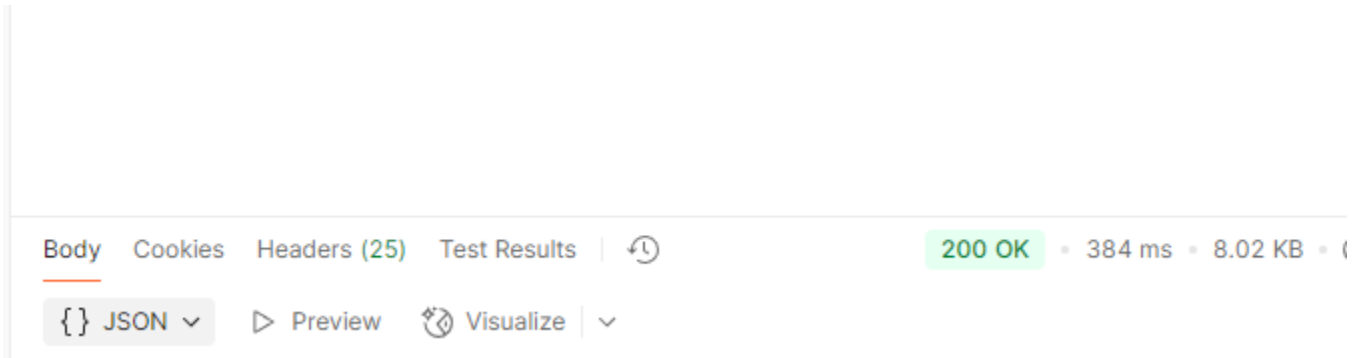
B. Bug Report

BUG-001 : Force close application (High)

BUG-002 : Session data leak between accounts (medium)

C. Hasil Testing (Web/API/Mobile App)

Berhasil login menggunakan akun google



**mohon maaf kak karena masih terkendala dalam pemahaman API di manual testing jadi masih terdapat beberapa error sehingga tidak muncul hasilnya. Jika diperkenankan saya ingin tanya diluar jam pembelajaran ☺*

D. Hasil Studi Kasus

1. login terdapat bug di mobile
2. user bisa menghapus akun tanpa batas
3. server down
4. username bisa mengandung unsur sara tanpa ada filter

Tantangan Dalam pengerjaan

- Tantangan dalam melakukan manual testing adalah ketika menggunakan API karena terkadang masih terdapat eror 404 yang belum diketahui dibagian mana errornya. Lalu masih melakukan testing manual sehingga memakan waktu yang cukup lama, dan keterbatasan waktu pelajar sehingga tidak maksimal dalam pengerjaannya. Mohon maaf sebelumnya kakak kakak semua ☺

Kesimpulan

- Berdasarkan permasalahan dan solusi yang sudah di buat dapat disimpulkan bahwa game M seal Cross ini sudah cukup baik dalam segi kualitas dan keamanan datanya. Namun masih terdapat bug ketika menggunakan IOS/ANDROID di HP karena masih sering terjadi force close sehingga membuat pengguna kurang efektif karena akan sering keluar dibandingkan menggunakan PC/laptop. Lalu masih terdapat Bug in game seperti akun yang bisa dihapus kapan pun sehingga keamanan akun pribadi bisa hilang jika di salahgunakan.

Acknowledgement

Sebelumnya saya ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada NUSACODES karena sudah memberikan wadah dan tempat untuk saya dan teman teman yang lainnya untuk belajar bersama sehingga kami dapat menambah ilmu dan arahan untuk berkarir selanjutnya. Terima kasih juga untuk mentor saya dan juga teman teman yang lainnya yaitu Kak Abdul Aziz yang senantiasa mengajarkan kami untuk beberapa pertemuan dengan detail dan terperinci sehingga kami mudah dalam memahami materi dan juga dalam penyelesaian project. Saya ucapkan terima kasih juga untuk teman teman yang lainnya karena sudah ikut membantu dalam boothcamp ini. Saya ingin mengucapkan mohon maaf bila ada salah kata atau perbuatan dan juga keterlambatan atau tidak maksimalnya project yang saya kerjakan karena keterbatasan waktu saya dalam bekerja dan mengikuti pelatihan sehingga kadang tertinggal. Namun saya masih ingin belajar lebih baik lagi kedepannya dengan mengikuti kelas kembali esok hari. Terima kasih kakak sekalian 😊