


Testing Website Game *Point Blank* Menggunakan Metode *Blackbox*

Asgar Maulana¹, Eki Muhammad Heris², Laksamana Raihan N³, Ridwan Saobandri^{4*}, Rizqia Noerlidha⁵, Subhanjaya Angga Atmaja⁶

^{1,2,3,4,5,6}Teknik Informatika, Universitas Kebangsaan Republik Indonesia, Jl. Terusan Halimun No.37, Lkr. Sel., Kec. Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat

E-mail: ridwansr043@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1665>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 18 June 2025

Revised: 25 June 2025

Accepted: 10 July 2025

Kata Kunci:

Bla Point Blank, BlackBox, Jurnal

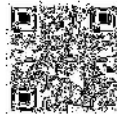
Keywords:

Bla Point Blank, BlackBox, Jurnal.

ABSTRACT

Studi ini bertujuan untuk mengevaluasi kegunaan dan fungsionalitas website Point Blank ID menggunakan metodologi pengujian black-box. Website ini berfungsi sebagai platform bagi para gamer, menyediakan informasi penting tentang permainan, termasuk promosi, item, dan pembaruan. Proses pengujian melibatkan penilaian berbagai aspek, termasuk navigasi pengguna, ketersediaan informasi, fungsionalitas, responsivitas, dan kecepatan muat halaman. Hasil pengujian menunjukkan bahwa meskipun website menawarkan banyak informasi, beberapa area memerlukan perbaikan. Navigasi umumnya intuitif; namun, beberapa tautan ditemukan tidak berfungsi, yang menghambat pengalaman pengguna. Selain itu, responsivitas website bervariasi di berbagai perangkat, dengan masalah yang cukup terlihat pada platform mobile. Kecepatan muat halaman cukup memuaskan, tetapi penundaan teramati saat mengakses konten tertentu, terutama gambar.

This study aims to evaluate the usability and functionality of the Point Blank ID website using black-box testing methodology. The website serves as a platform for gamers, providing essential information about the game, including promotions, items, and updates. The testing process involves assessing various aspects, including user navigation, information availability, functionality, responsiveness, and page load speed. The testing results indicate that while the website offers a wealth of information, several areas require improvement. Navigation is generally intuitive; however, some links were found to be non-functional, hindering the user experience. Additionally, the website's responsiveness varies across different devices, with noticeable issues on mobile platforms. The page load speed is fairly satisfactory, but delays were observed when accessing certain content, particularly images.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

How to Cite: Asgar Maulana, et al (2025). Testing Website Game Point Blank Menggunakan Metode Blackbox, 4 (1) 998-1003. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1665>

PENDAHULUAN

Website telah menjadi salah satu sarana utama dalam menyampaikan informasi dan berinteraksi dengan pengguna di era digital saat ini. Dalam industri game, keberadaan website yang informatif dan fungsional sangat penting untuk menarik perhatian pemain dan memberikan pengalaman yang memuaskan. Point Blank ID adalah salah satu platform yang menyediakan informasi terkait permainan Point Blank, termasuk promosi, item, dan pembaruan terbaru. Dengan semakin banyaknya pengguna yang mengakses informasi melalui internet, penting bagi website ini untuk memastikan bahwa pengalaman pengguna (user experience) yang ditawarkan adalah optimal.

Namun, seiring dengan meningkatnya jumlah pengguna, tantangan dalam hal navigasi, fungsionalitas, responsivitas, dan kecepatan muat halaman dapat muncul. Pengguna yang mengalami kesulitan dalam menemukan informasi atau menghadapi masalah teknis cenderung merasa frustrasi dan

beralih ke sumber lain. Oleh karena itu, evaluasi menyeluruh terhadap website Point Blank ID sangat diperlukan untuk mengidentifikasi dan mengatasi masalah yang ada.

Metode pengujian black-box dipilih dalam penelitian ini karena pendekatannya yang fokus pada pengujian fungsionalitas dan kegunaan website tanpa mempertimbangkan struktur internalnya. Dengan menggunakan metode ini, peneliti dapat menilai bagaimana pengguna berinteraksi dengan website dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Pengujian ini mencakup berbagai aspek, seperti navigasi, ketersediaan informasi, fungsionalitas, responsivitas, dan kecepatan muat halaman.

Studi ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai interaksi pengguna dengan website Point Blank ID dan untuk mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Dengan hasil pengujian yang diperoleh, diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang berguna untuk meningkatkan kualitas layanan website, sehingga dapat memenuhi harapan pengguna dan meningkatkan kepuasan mereka. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan website yang lebih baik dan lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna di masa depan.

METODE

Metode black-box adalah pendekatan yang umum digunakan dalam pengujian perangkat lunak, di mana penguji tidak perlu mengetahui struktur internal sistem. Menurut Beizer (1995), metode ini memungkinkan pengujian dilakukan berdasarkan spesifikasi dan fungsionalitas yang diharapkan. Penelitian oleh Jorgensen (2004) menunjukkan bahwa pengujian black-box efektif dalam mengidentifikasi kesalahan fungsional dan masalah yang berkaitan dengan interaksi pengguna.

Usability Testing dapat mencapai tujuan mereka saat menggunakan suatu sistem. Penelitian oleh Virzi (1992) menunjukkan bahwa pengujian kegunaan dapat mengidentifikasi masalah yang mungkin tidak terlihat dalam pengembangan awal, sehingga meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Penelitian ini menekankan pentingnya melibatkan pengguna dalam proses pengujian untuk mendapatkan umpan balik yang berharga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan pengujian black-box untuk mengevaluasi website Point Blank ID. Pendekatan ini dipilih karena fokusnya pada pengujian fungsionalitas dan kegunaan website tanpa mempertimbangkan struktur internalnya. Berikut adalah langkah-langkah yang diambil dalam penelitian ini.

Pengujian Halaman Utama Website

Merupakan tampilan awal yang akan tampil dilayar sebelum masuk kedalam menu utama. Halaman ini akan menampilkan sebuah gambar event yang sedang ramai didalam game, dan link untuk melakukan registrasi dan login berada di halaman kedua setelah kita mengklik berhenti lihat hari ini, dan tampilan ini adalah, tampilan info terupdate pada game POINT BLANK ID ini ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Halaman Utama Website

Pengujian Halaman Website



Gambar 2. Tampilan Halaman Website

Tabel pengujian tampilan halaman website dapat dilihat pada tabel 1, dimana pada hasil pengujian yang dilakukan pada halaman website ini tidak terdapat kesalahan atau error yang ditemukan.

Test Case Id	Detail Test Case	Nama Fitur	Langkah Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Terjadi	Status
1	User membuka website dan menampilkan halaman utama website	Halaman utama website	Membuka halaman website	Halaman website berhasil ditampilkan	Berhasil menampilkan halaman utama website	berhasil
2	User mencoba melihat semua tools yang ada pada website	1. berita 2. game(pengenalan PB B.L, ACT, namecard simulator, companion app, download, panduan, weapon, map, user guide) 3. stat(game profile, game attendance) 4. rank(individual rank, clan rank) 5. clan(info clan, clan medal, my clan, clan community) 6. media(video, wallpaper, screenshot) 7. e-sport 8. FAQ 9. premium shop	1. membuka halaman website 2. menunggu website terbuka 3. masuk ke halaman utama website dan menampilkan berbagai tools	Semua tools dapat ditampilkan	Berhasil menampilkan semua tools	berhasil
3	User dapat melihat info update yang bergeser sendiri	Info update	Langsung di tampilkan setelah kita membuka website	Memudahkan user untuk mengetahui info terupdate secara awal	Sangat berguna	berhasil
4	User dapat melihat info terupdate seperti premium shop, berita, VOD, rank	Tampilan utama website	Hanya melakukan scrool kebawah	Sangat membantu	Memudahkan user	berhasil

Tabel di atas memberikan gimana yang jelas tentang hasil pengujian website Point Blank ID, serta menerapkan hasil yang diharapkan pengguna dan hasil yang terjadi. Dengan menggunakan metode penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai interaksi pengguna dengan website dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan kualitas layanan.

Pengujian Halaman Register dan Login

Pada hasil pengujian pada halaman registrasi dan login ini kita diwajibkan harus membuat untuk yang belum memilikinya untuk dapat melakukan login dan dapat mencoba berbagai fitur yang ada pada website secara resmi dan akan langsung di tujukan kehalaman website awal.



Gambar 3. Tampilan Registrasi



Gambar 4. Halaman Login

Pada halaman login ini kita diwajibkan memasukan akun yang sudah kita buat di halaman registrasi jika kita lupa password atau email tinggal kita klik lupa password/email yang ada di bagian kiri bawah kita tinggal memasukan id dan email yang sudah dikaitkan pada akun game point blank lalu akan di suruh untuk memasukan password yang baru



Gambar 5. Lupa password/ email

Tabel pengujian tampilan halaman website registrasi dan login dapat dilihat pada iman 2, imana pada hasil pengujian yang dilakukan pada halaman website ini tidak terdapat kesalahan atau error yang ditemukan.

Test Case Id	Detail Test Case	Nama Fitur	Langkah Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Terjadi	Status
1	User melakukan registrasi atau pembuatan akun	registrasi	<ol style="list-style-type: none"> memasukan id yang akan digunakan akun game membuat password yang rumit namun mudah di ingat oleh user memasukan Kembali password yang sudah pasti dan mengkonfirmasi password lalu memasukan email yang aktif mencentang bahwa user benar benar memiliki usia di atas 15 tahun memastikan pada sistem bahwa pada pembuatan akun ini benar benar manusia bukan robot 	Data yang telah di registrasi aman jika kita tidak terkena fishing dan juga halaman ini tidak diwajibkan untuk user yang telah memiliki akun	Akan di arahkan ke halaman login	berhasil

			7. dan langkah terakhir yaitu klik reistrasi		
2	Memasukan akun yang telah di buat atau di registrasi	login	<ol style="list-style-type: none"> 1. klik login yang ada di halaman website di bagian kanan atas 2. memasukan id yang telah di buat di halaman registrasi 3. memasukan password yang telah dibuat 4. memastikan pada sistem bahwa pada pembuatan akun ini benar benar manusia bukan robot 5. lalu klik login dan akan langsung di arahkan ke halaman utama 	Jika berhasil akan langsung di alihkan ke halaman utama jika ada masalah pada id atau password maka akan muncul peringatan password atau id yang anda gunakan salah	Akan berhasil ditunjukan ke halaman utama
3	User lupa password atau email	Lupa password/email	<ol style="list-style-type: none"> 1. pada saat melakukan login jika kita lupa password kita tinggal klik di bagian kiri bawah yang bertulisan lupa password dan email 2. memasukan id akun yang telah dibuat 3. memasukan email yang telah terkait dengan akun yang telah dibuat 	Akan di suruh untuk membuat password baru	User akan di suruh membuat passowrd yang baru dengan bantuan kode verifikasi yang terkirim pada email

Tabel di atas memberikan gambaran yang jelas tentang hasil pengujian halaman registrasi dan login pada website Point Blank ID. Dengan menggunakan metode penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai interaksi pengguna dengan halaman registrasi dan login, serta mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan kualitas layanan

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan terhadap website Point Blank ID, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan pengalaman pengguna, khususnya pada halaman registrasi dan login. Pengujian ini menggunakan pendekatan black-box yang fokus pada fungsionalitas dan kegunaan tanpa mempertimbangkan struktur internal website.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar pengguna merasa mudah dalam proses registrasi, terdapat beberapa kendala yang dihadapi saat melakukan login. Selain itu, ketersediaan informasi yang tidak lengkap dan beberapa fitur yang tidak berfungsi juga menjadi perhatian utama.

Keamanan proses registrasi dan login dinilai cukup baik, namun masih ada ruang untuk perbaikan, seperti implementasi verifikasi dua langkah untuk meningkatkan perlindungan data pengguna.

Rekomendasi perbaikan yang diusulkan mencakup penambahan petunjuk langkah demi langkah pada halaman registrasi, perbaikan proses pemulihan kata sandi, serta penyediaan informasi yang lebih lengkap dan jelas. Dengan melakukan perbaikan ini, diharapkan website Point Blank ID dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, meningkatkan kepuasan pengguna, dan pada akhirnya menarik lebih banyak pengguna untuk berinteraksi dengan platform.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada Program Studi Teknik Informatika, para dosen pembimbing, serta rekan-rekan tim yang telah berkontribusi dalam proses pengujian dan penyusunan artikel ini. Penulis juga menghargai masukan dan dukungan teknis yang diberikan selama kegiatan ini berlangsung, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

REFERENSI

- Beizer, B. (1995). *Black-Box Testing: Techniques for Functional Testing of Software and Systems*. John Wiley & Sons.
- Jorgensen, P. C. (2004). *Software Testing: A Craftsman's Approach*. CRC Press.
- Virzi, R. A. (1992). Refining the test phase of usability evaluation: How many subjects is enough?. *Human Factors*, 34(4), 457–468. <https://doi.org/10.1177/001872089203400407>
- Nielsen, J. (1994). *Usability Engineering*. Morgan Kaufmann.
- Rubin, J., & Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests* (2nd ed.). Wiley.
- Krug, S. (2014). *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability*. New Riders.
- Dix, A., Finlay, J., Abowd, G. D., & Beale, R. (2004). *Human-Computer Interaction* (3rd ed.). Pearson Education.
- Pressman, R. S. (2010). *Software Engineering: A Practitioner's Approach* (7th ed.). McGraw-Hill.
- Bastien, J. M. C., & Scapin, D. L. (1995). Evaluating usability of user interfaces: A practical method. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 7(1), 105–123.
- Brinck, T., Gergle, D., & Wood, S. D. (2001). *Designing Web Sites that Work: Usability for the Web*. Morgan Kaufmann.