

1. Dalam melakukan pengujian suatu perangkat lunak, ada 4 (empat) tahapan yang harus dilalui, salah satunya adalah Unit testing dan masih ada 3 tahapan pengujian selanjutnya. Sebut dan jelaskan ke empat tahapan pengujian perangkat lunak tersebut . (**Bobot 20**)
2. Untuk menjamin Kualitas sebuah perangkat lunak, dapat menggunakan 3 (tiga) metode yang umum di gunakan, jelaskan ke 3 metode tersebut (**Bobot 15**)
3. Apa perbedaan antara pengujian perangkat lunak berbasis Object dengan pengujian perangkat lunak berbasis prosedur (**Bobot 15**)
4. Salah satu output yang di hasilkan pada waktu melakukan pengujian perangkat lunak adalah di buatnya Dokumentasi Pengujian. Point apa saja yang harus di jelaskan pada waktu membuat dokumentasi pengujian. (**Bobot 20**)
5. Perhatikan source Code di bawah ini

```

public static int binarySearch( int key, int[] sequence )
    int bottom = 0;
    int top = sequence.length - 1;
    int mid = 0;
    int keyPosition = -1;
    while( bottom <= top && keyPosition == -1 ) {
        mid = ( top + bottom ) / 2;
        if( sequence[ mid ] == key )
            ( keyPosition = mid;
            }
        else {
            if( sequence[ mid ] < key ) {
                bottom = mid + 1;
            }
            else {
                top = mid - 1;
            }
        }
    }
    return keyPosition;
}

```

Dari coding diatas buatlah :

- Flow graph untuk program diatas
- Hitung Cyclometric complexitinya
- Tuliskan path (jalur- jalurnya)

(**Bobot 30**)

000 Selamat Mengerjakan 000