



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Praktik magang dalam PT Tunas Digital Indonesia dilakukan di kantor selama 3 bulan. Posisi magang sebagai *Software Quality Assurance* ini bertanggung jawab untuk melakukan pengujian terhadap setiap program dan *website* yang diberikan, melakukan *testing* UAT serta SIT, dan membuat user manual untuk proyek-proyek yang ditangani. Posisi ini saya jalankan dibawah pengawasan Bapak Ivan Syafarwan selaku penanggung jawab atas proyek ini.

Setiap bug yang ditemukan akan didokumentasikan dalam bentuk video dan screenshot, kemudian diunggah ke Trello yang sesuai dengan proyek tersebut beserta dengan detail-detail lainnya. Untuk keperluan diskusi dan koordinasi dilakukan melalui WhatsApp. Selain itu, terdapat meeting call yang dilakukan dengan klien yang bersangkutan untuk mengetahui keluhan dari klien. Meeting call ini juga didampingi, dan diawasi oleh Bapak Ivan Syafarwan.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Selama proses praktek kerja magang, Bapak Ivan selaku pembimbing lapangan memberikan beberapa rincian tugas yang harus dikerjakan. Tugas-tugas ini berfungsi juga sebagai panduan apa saja yang harus dilakukan sebagai *Software Quality Assurance*.

Tabel 3. 1: Daftar tugas yang dilakukan

Membuat test case dari aplikasi yang akan diuji.	Melakukan UAT <i>Testing</i> .
Menjalankan tahapan <i>testing</i> untuk aplikasi/ <i>website</i> .	Membuat dokumen SIT apabila diperlukan.
Mendokumentasikan bug yang ditemukan.	Membuat user manual dari proyek yang sudah diselesaikan.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama praktik kerja magang di PT Tunas Digital Indonesia berlangsung sebagai *Software Quality Assurance* terhadap pengujian *website* dan aplikasi MDS Gudang Garam, serta *website* dan aplikasi Aku Berbagi. Periode bekerja ini berlangsung dari 29 Maret 2021 hingga tanggal 28 Juni 2021. Setiap pengujian dilakukan secara Manual dengan perangkat yang disediakan oleh kantor yang berupa Tablet Android, dan digunakan Trello sebagai media dokumentasi bug yang ditemukan. **Tabel 3.2 berikut adalah daftar dari pekerjaan yang dilakukan selama proses magang:**

Tabel 3. 2: Timeline Pelaksanaan Kerja

Waktu (Per Minggu)	Deskripsi
1 (29/03/2021- 05/04/2021)	Perkenalan mengenai aplikasi MDS Gudang Garam, bertemu dengan klien dan belajar membuat test case serta metode pelaporan bug.
2 (06/04/2021- 12/04/2021)	Melakukan <i>testing</i> pada situs back office Gudang Garam, dan membuat test case yang bersangkutan.
3 (13/04/2021- 19/04/2021)	Melakukan <i>testing</i> pada aplikasi Android MDS Gudang Garam, dan membuat test case yang bersangkutan.
4 (20/04/2021- 26/04/2021)	Membuat dokumen SIT, bertemu dengan klien.
5 (27/04/2021- 03/05/2021)	Melakukan <i>testing</i> aplikasi dengan versi aplikasi yang sudah diperbaharui, dan situs web back office MDS Gudang Garam yang sudah direvisi.
6 (04/05/2021- 10/05/2021)	Melakukan <i>testing</i> aplikasi dan situs web back office.

7 (11/05/2021- 17/05/2021)	Pengenalan situs web AkuBerbagi dan back office dari situs tersebut.
8 (18/05/2021- 24/05/2021)	Membuat test case dari AkuBerbagi, melakukan <i>testing</i> pada <i>website</i> dan back office AkuBerbagi.
9 (25/05/2021- 31/05/2021)	Melakukan <i>testing</i> AkuBerbagi, membuat Program Donasi yang baru, dan melakukan transaksi.
10 (01/06/2021- 07/06/2021)	Melakukan pengujian terhadap bagian registrasi akun baru dan login user dari AkuBerbagi.
11 (08/06/2021- 14/06/2021)	Melakukan pengujian terhadap situs AkuBerbagi yang sudah direvisi.
12 (15/06/2021- 21/06/2021)	Melakukan pengujian terhadap situs back office dan aplikasi MDS Gudang Garam.
13 (22/06/2021- 28/06/2021)	Membuat dokumen SIT Gudang Garam dan melakukan pengujian terhadap situs AkuBerbagi.

3.3.1. Membuat Test Case, dan pencatatan bug dalam aplikasi MDS Gudang Garam

Pada hari pertama dalam praktik kerja magang di PT Tunas Digital Indonesia, Bapak Billy selaku pihak *Human Resources* mengantarkan saya untuk perkenalan kepada seluruh pegawai yang terdapat di dalam kantor, pembimbing magang saya Bapak Ivan Syafarwan sedang berhalangan hadir sehingga saya dibimbing oleh Bapak Dimas Aditya selaku *Product Manager* untuk beberapa waktu. Kemudian, saya diberikan e-mail perusahaan yang digunakan untuk menunjang kegiatan magang, dan juga diberikan surat

keterangan magang oleh Ibu Fiona selaku HR Manager. Kemudian saya diarahkan ke lantai 3, yang dikhususkan untuk divisi IT.

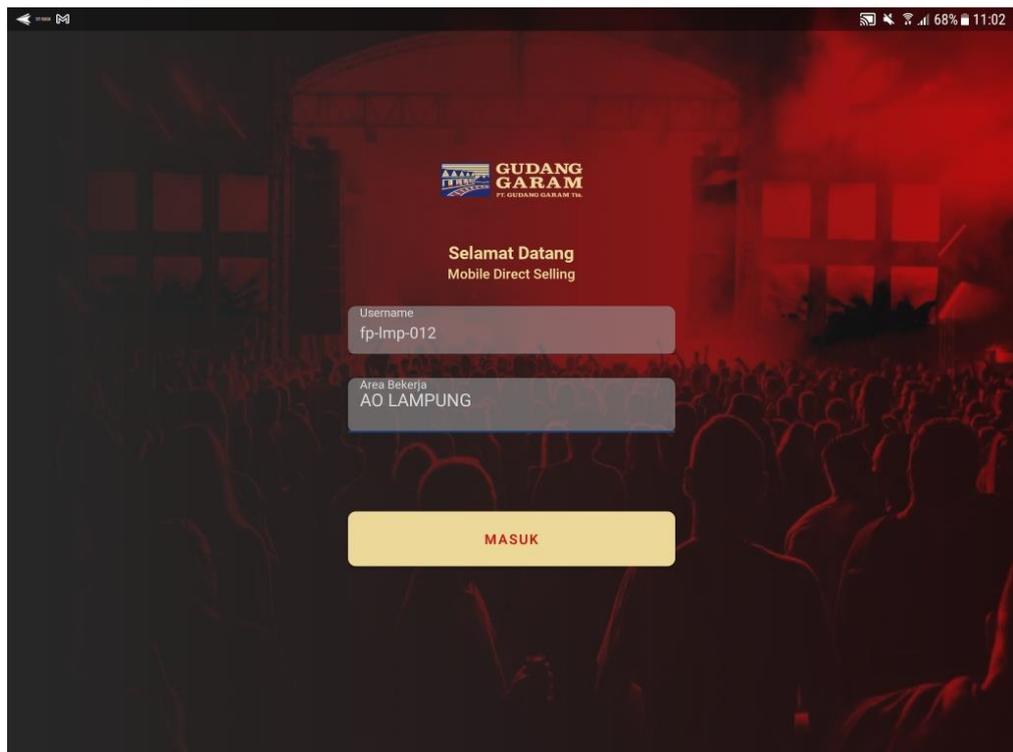
Saat di lantai 3, saya diberikan penjelasan oleh Bpk. Dimas mengenai fungsi dan tujuan dari aplikasi MDS Gudang Garam serta diberikan tablet untuk keperluan *testing* aplikasi tersebut. Tak lupa juga saya dipandu untuk membuat test case yang memadai, bagaimana cara melaporkan bug yang ditemukan dan berkomunikasi dengan para developer yang bersangkutan.

Tabel 3. 3: Tabel Test Case Aplikasi MDS Gudang Garam

ID	Navigation	Activity	Status
MDS-APP- FE-001	Login	Team Member dapat masuk ke dalam aplikasi.	Positive
MDS-APP- FE-002	Check In	Team Member dapat check in ke dalam Event yang sesuai.	Positive
MDS-APP- FE-003	Promotional	Konten Promosi (Video, dan Image) dapat muncul sebelum lanjut ke page berikutnya.	Positive
MDS-APP- FE-004	Transaksi	Transaksi dapat dilakukan, dan data penjualan dapat tersimpan	Positive
MDS-APP- FE-005	Survey	Konten dari survey yang telah dibuat dapat	Positive

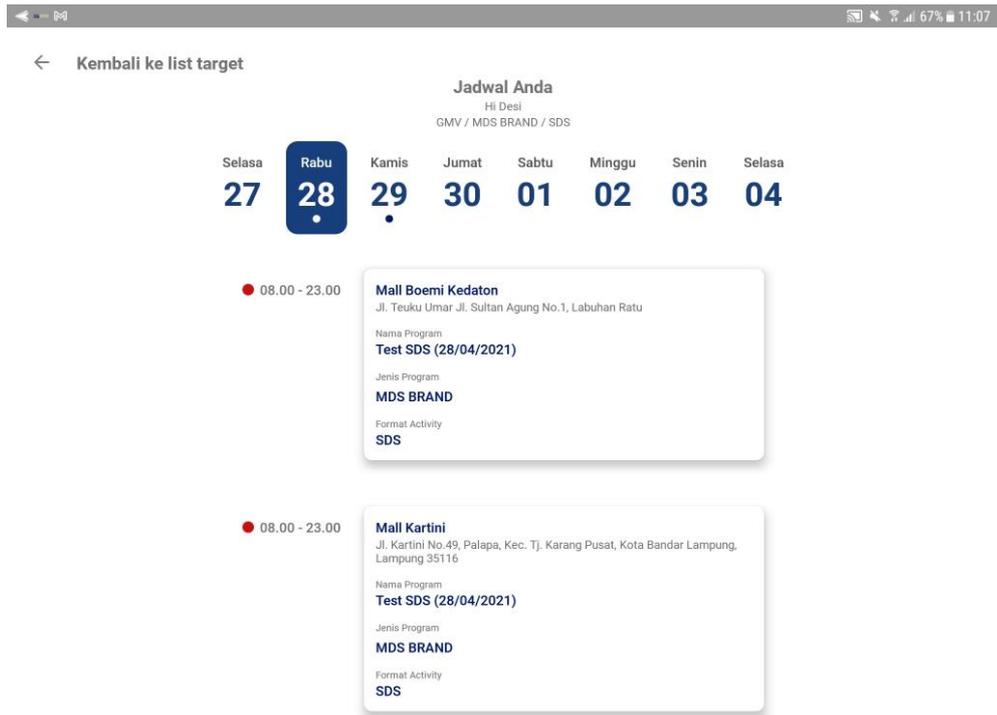
		tertampilkan dan dapat diisi oleh customer.	
--	--	---	--

Tabel 3.3 diatas merupakan table dari Test Case untuk aplikasi MDS Gudang Garam, yang berisikan fungsi dan scenario yang wajib bisa dilakukan oleh aplikasi tersebut.



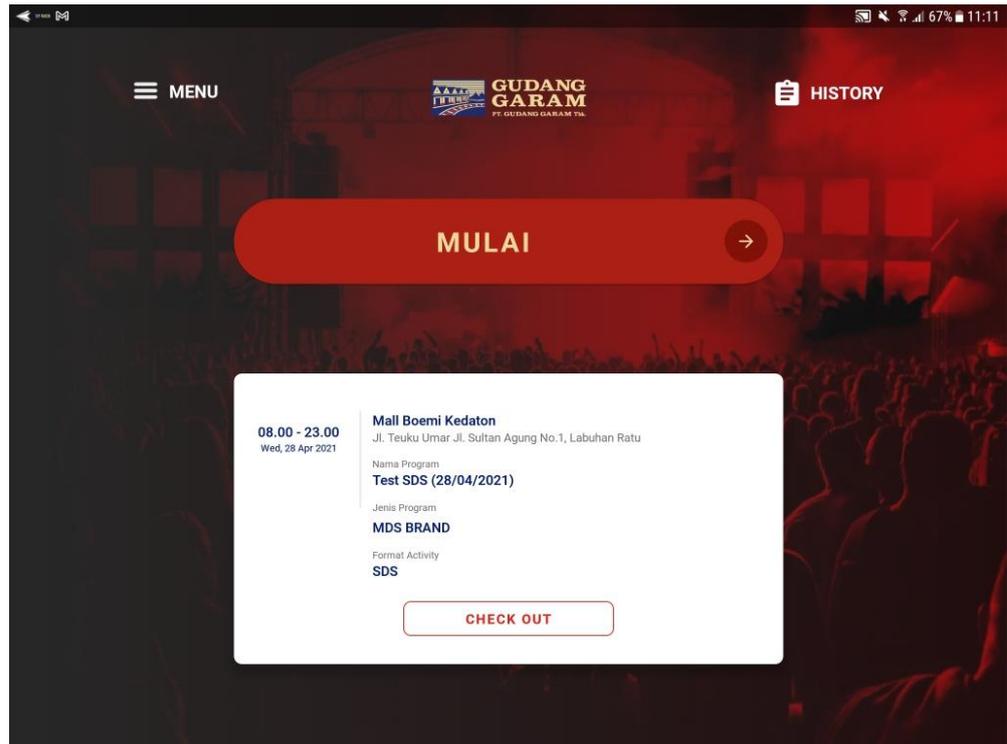
Gambar 3. 1: Halaman Login dari Aplikasi MDS Gudang Garam

Gambar 3.1 di atas merupakan tampilan dari halaman login yang terdapat di aplikasi MDS Gudang Garam. Terdapat 2 kolom yang berisikan username, dan juga area bekerja. Username dan Area Bekerja dari setiap Team Leader atau Female Presenter ditentukan melalui situs Back Office.



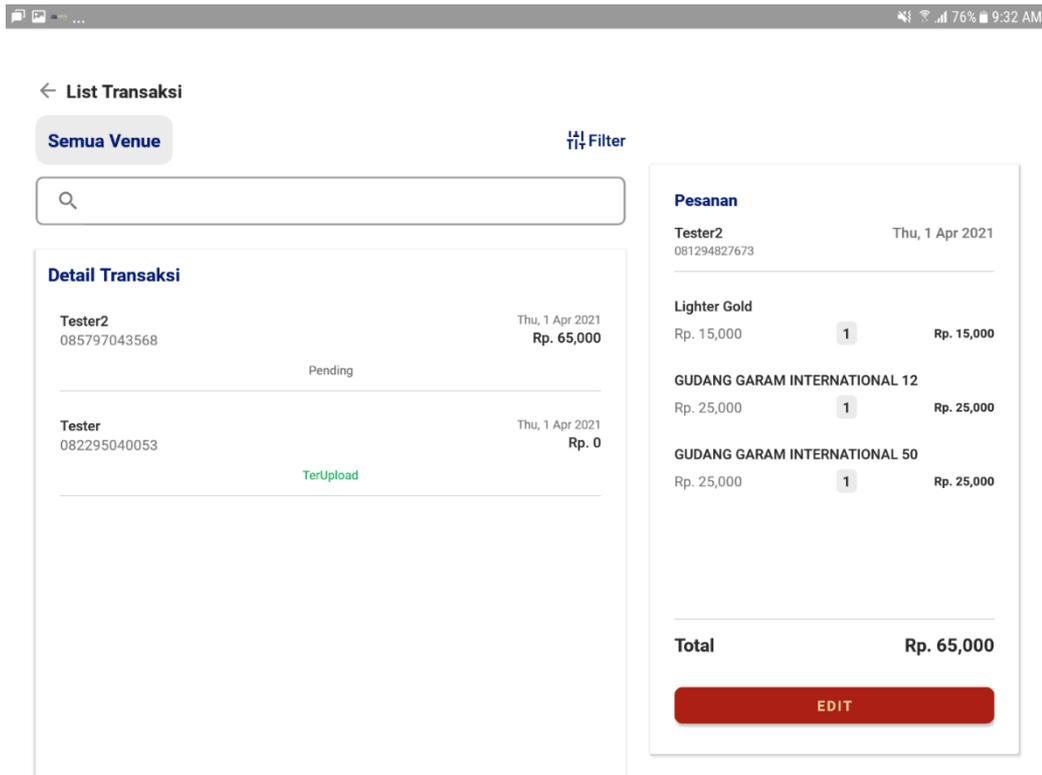
Gambar 3. 2: Halaman Jadwal dan Venue dari Team Member yang terdaftar

Gambar 3.2 diatas adalah halaman bagi para Team Member untuk melihat jadwal yang sudah ditetapkan. Informasi yang ditampilkan berupa tanggal bekerja, jam bekerja, dan Venue tempat team member tersebut dapat melakukan check-in.



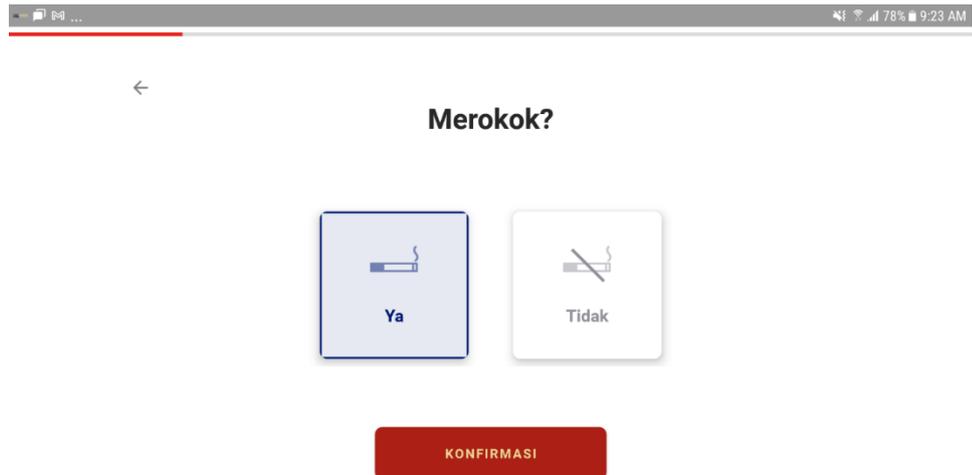
Gambar 3. 3: Tampilan Check-In Aplikasi MDS Gudang Garam

Gambar 3.3 diatas adalah tampilan yang muncul setelah Team Member memilih venue di halaman sebelumnya, dan Team Member dapat memulai dengan menekan tombol “Mulai”. Pada halaman ini terdapat opsi “Check Out” untuk menyelesaikan pekerjaan, dan juga History untuk melihat Riwayat transaksi yang sudah dilakukan melalui aplikasi.



Gambar 3. 4: Tampilan dari History Transaction

Gambar 3.4 merupakan halaman dari Riwayat transaksi yang ada dalam aplikasi MDS Gudang Garam. Terdapat informasi seperti produk yang dibeli oleh customer, nama customer, nomor handphone customer apabila diberikan, kuantitas produk, dan filter data penjualan berdasarkan venue.

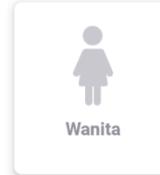


Gambar 3. 5: Pertanyaan Fixed Untuk Customer (No. 1)

Gambar 3.5 adalah salah satu pertanyaan yang akan selalu muncul dalam aplikasi ini dan bukan merupakan bagian dari survey adalah diatas, apabila customer merokok, akan diarahkan ke halaman pembelian rokok ataupun produk-produk berkaitan lainnya. Namun, apabila customer tidak merokok, maka user tidak akan diarahkan ke halaman pembelian.



Jenis Kelamin?



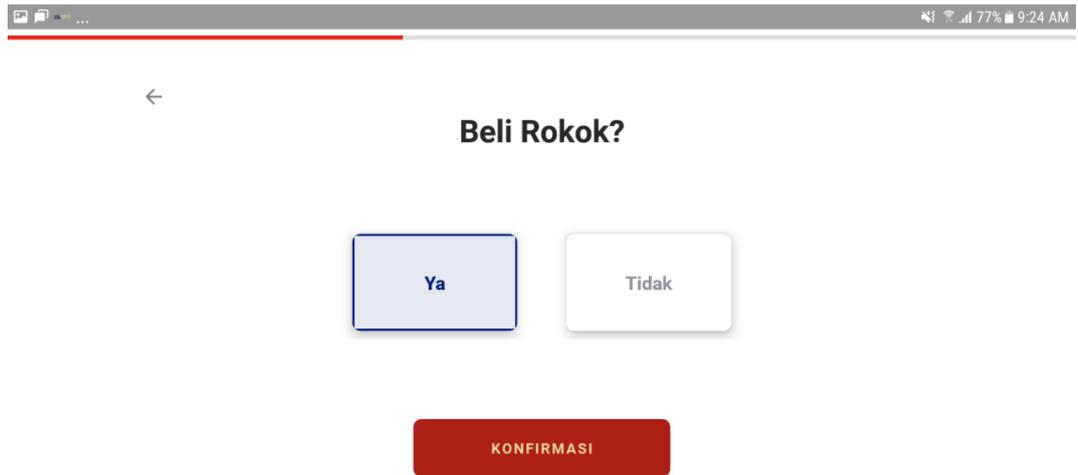
Gambar 3. 6: Pertanyaan Fixed Untuk Customer (No. 2)

Gambar 3.6 diatas adalah salah satu pertanyaan fixed yang akan muncul juga untuk customer, dimana customer akan ditanyakan mengenai jenis kelamin mereka.

The image shows a mobile application interface for asking age. At the top, there is a status bar with icons for signal, Wi-Fi, 77% battery, and 9:24 AM. Below the status bar is a navigation bar with a back arrow on the left. The main heading is 'Usia?'. Below the heading is a dropdown menu with the text '25-34 YO' and a downward arrow. Below the dropdown menu is a red button with the text 'KONFIRMASI' in white capital letters.

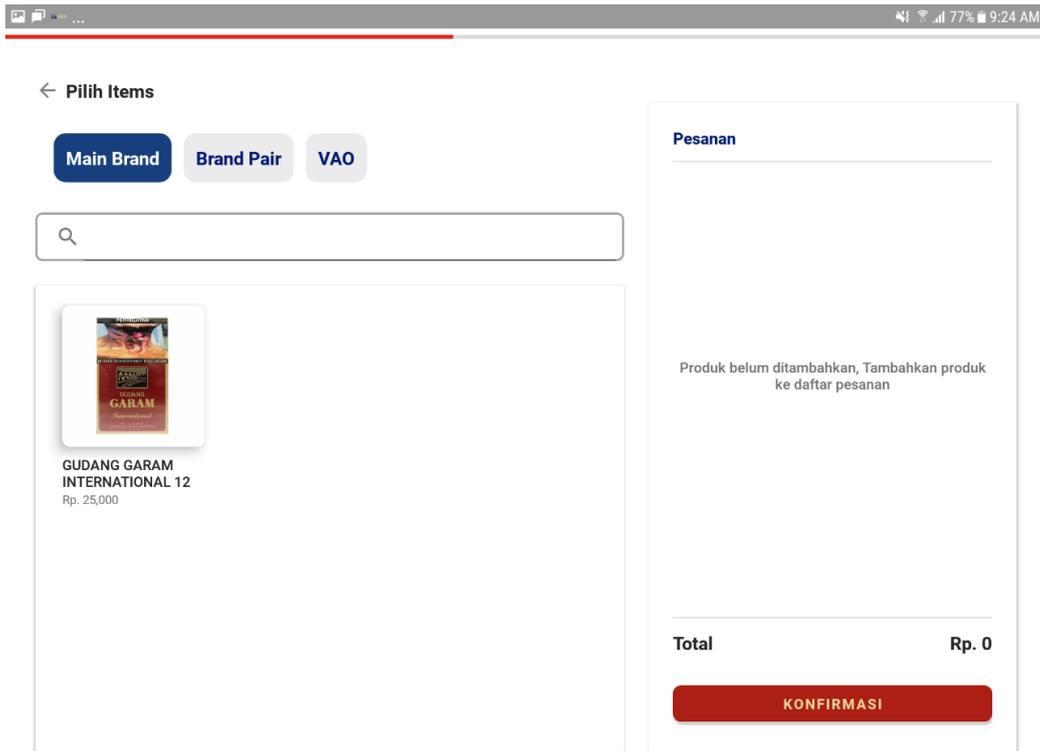
Gambar 3. 7: Pertanyaan Fixed untuk Customer (No. 3)

Gambar 3.7 adalah salah satu pertanyaan *fixed* lainnya mengenai umur dari *customer*. *Customer* dapat meng-klik menu *dropdown* dan memilih *range* umur yang sesuai. Umur minimal *customer* yang diperbolehkan adalah 18 tahun, maka dari itu opsi *range* umur yang dapat dipilih dimulai dari 18-24 tahun.



Gambar 3. 8: Pertanyaan Fixed untuk Customer (No. 3)

Gambar 3.8 merupakan salah satu pertanyaan *fixed* yang ditanyakan ke *customer*, pertanyaan diatas hanya akan muncul apabila user menjawab bahwa ia merokok pada pertanyaan nomor 1. Dengan memilih “Ya”, *customer* akan diarahkan ke halaman pembelian produk, apabila “Tidak” maka *customer* akan diarahkan ke pertanyaan survey.



Gambar 3. 9: Tampilan dari Halaman Pembelian Produk

Gambar 3.9 diatas merupakan tampilan untuk pembelian produk. Produk yang akan muncul adalah produk yang sudah ditetapkan untuk program event tersebut. Disini produk akan dibagi ke 3 kategori Brand Main sebagai produk utama dari program event tersebut, Brand Pair sebagai produk pendamping untuk menambahkan variasi, dan juga VAO yang merupakan produk pelengkap seperti korek api, gantungan kunci, dan lain sebagainya.

Data Konsumen

Nama Konsumen
Tono

No. Handphone

Email

Pekerjaan
Wiraswasta

Konsumen keberatan memberikan No. Handphone atau Email

KONFIRMASI

Gambar 3. 10: Input Data Konsumen di Aplikasi

Dapat dilihat pada Gambar 3.10, setelah membeli produk, *customer* akan diminta untuk memasukkan data pribadi, namun terdapat opsi bagi *customer* yang keberatan untuk memberikan informasi pribadinya dengan men-centang “Konsumen keberatan memberikan No. Handphone atau Email”.

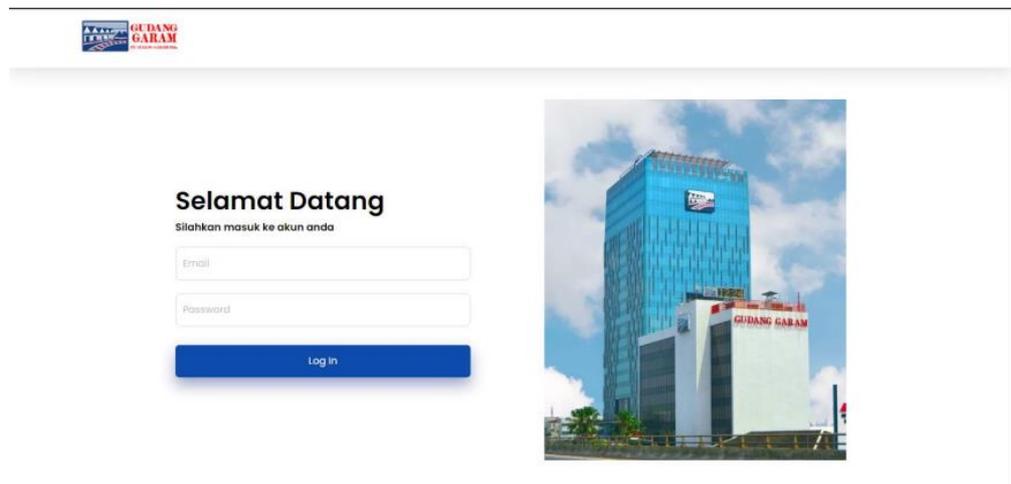
3.3.2. Membuat Test Case dan melakukan pengujian pada situs backoffice MDS Gudang Garam

Dalam aplikasi MDS Gudang Garam, diperlukan sebuah situs back office untuk segala keperluan administrasi yang ada. Selama proses magang, saya hanya menguji beberapa fitur, yaitu manajemen program, employee, produk, dan venue. Hal ini dikarenakan fitur lainnya dalam back office seperti dashboard, content, dan sebagainya masih dalam tahapan pengembangan. Tabel 3.4 di bawah adalah beberapa test case yang telah dibuat untuk pengujian situs Back Office MDS Gudang Garam.

Tabel 3. 4: Tabel Test Case dari situs Back Office MDS Gudang Garam

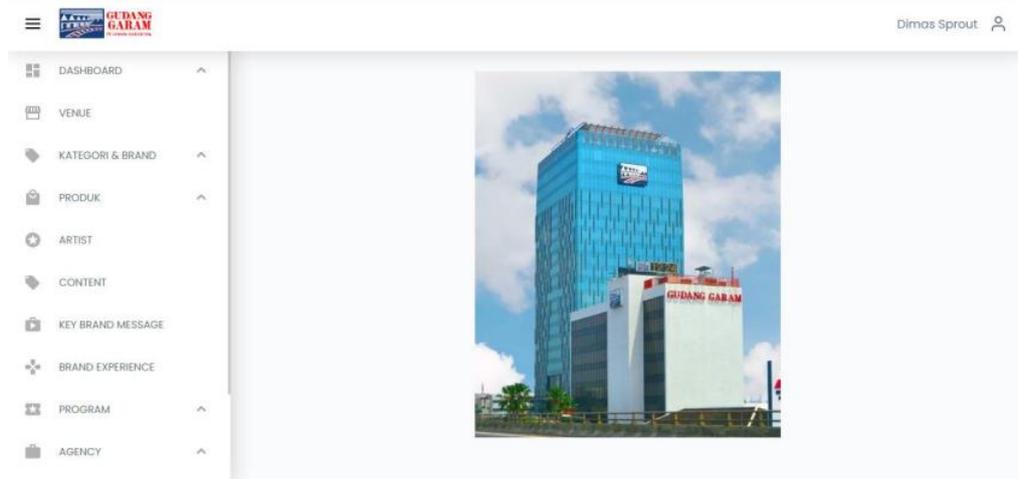
ID	Navigation	Scenario	Status
MDS-WBO-BO-001	Login	Admin/User Agency dapat masuk ke back office sesuai dengan credential yang diberikan.	Positive
MDS-WBO-BO-002	Registrasi Admin	Admin dapat menambahkan Admin baru, Admin baru tersebut akan mendapatkan email yang berisikan credential.	Positive
MDS-WBO-BO-003	Program Event Baru	Program baru terdaftar di list program dan dapat digunakan untuk membuat jadwal.	Positive
MDS-WBO-BO-005	Edit/Remove Program	Admin dapat merubah/menghapus program yang sudah dibuat.	Positive

MDS-WBO-BO-005	Team Baru	User Agency dapat membuat Team Baru untuk Program Event.	Positive
MDS-WBO-BO-006	Edit/Remove Team	User Agency/Admin dapat menghapus atau merubah team yang sudah dibuat.	Positive
MDS-WBO-BO-007	Add Product	Admin dapat menambahkan product baru.	Positive
MDS-WBO-BO-008	Add Venue	Admin/User Agency dapat menambahkan Venue baru.	Positive



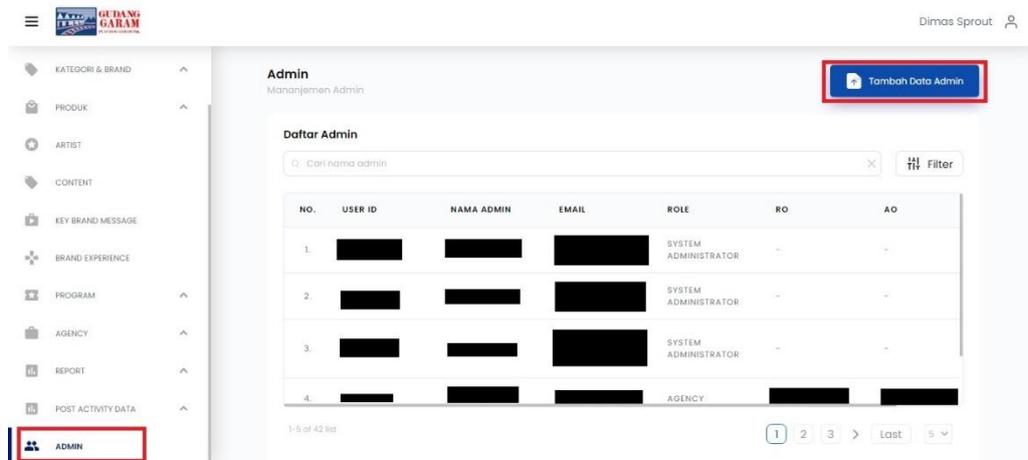
Gambar 3. 11: Tampilan dari halaman login Back Office Gudang Garam

Dapat dilihat pada Gambar 3.11, pada halaman ini, Admin akan diminta untuk memasukkan *credential* yang sudah dimiliki.



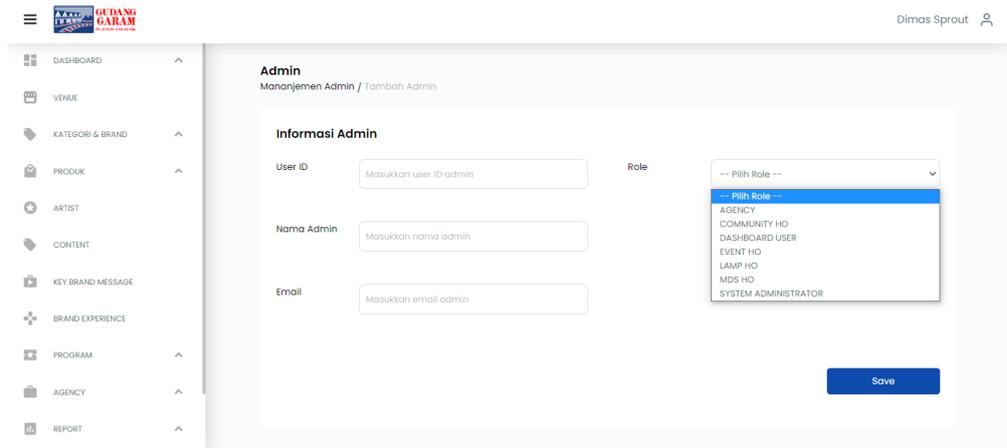
Gambar 3.12: Tampilan setelah login

Dalam Gambar 3.12 adalah tampilan dari halaman Back Office setelah berhasil login. Pada bagian kiri terdapat list menu yang dapat digunakan untuk mengurus bagian administratif, dan di kanan atas apabila ikon user di klik akan muncul opsi untuk log out.



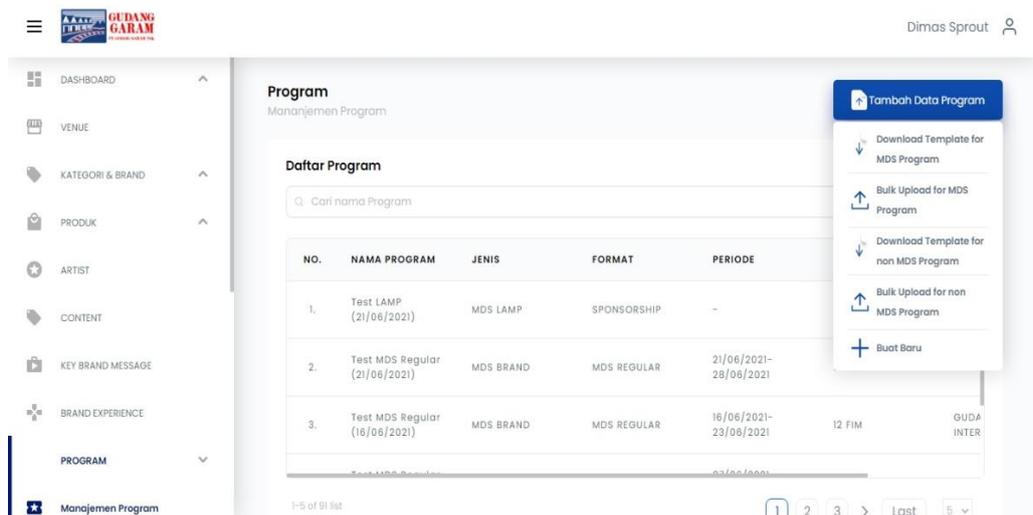
Gambar 3.13: Tampilan dari menu “Admin”

Dalam Gambar 3.13 menampilkan cara untuk memberikan akses back office kepada admin lain, dapat dilakukan dengan meng-klik menu “Admin” dan kemudian akan diarahkan ke halaman ini. Untuk menambahkan Admin baru dapat dilakukan dengan meng-klik tombol “Tambah Data Admin”. Info administrator yang terdapat dalam halaman ini saya hilangkan untuk menjaga privasi dari proyek ini.



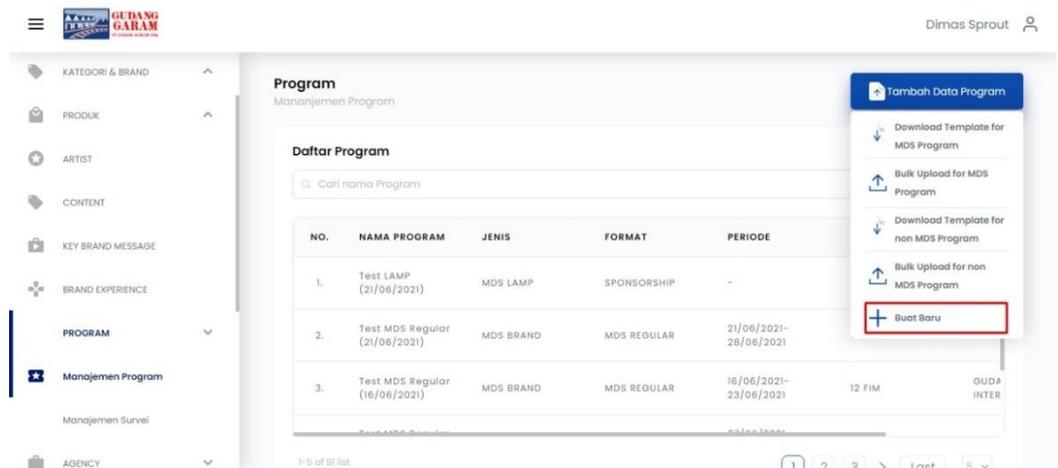
Gambar 3. 14: Halaman dari “Tambah Admin Baru”

Dalam Gambar 3.14 adalah halaman untuk menambahkan admin baru, disini terdapat kolom untuk meng-input ID baru dari admin tersebut, email admin, dan juga menentukan role. Selain role system administrator, Admin akan diminta untuk meng-input RO dan AO, sehingga Ia hanya dibatasi untuk mengurus sisi administratif di area tersebut, dan beberapa fitur juga dibatasi.



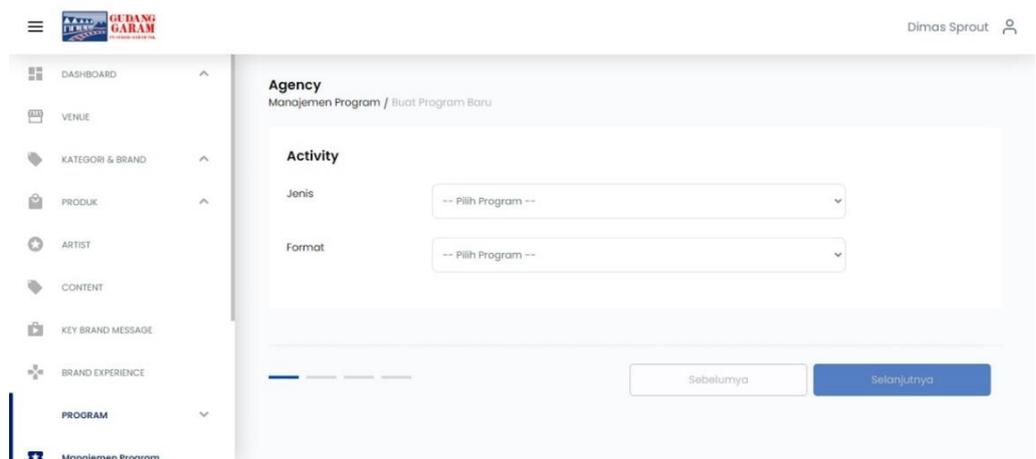
Gambar 3. 15: Halaman Manajemen Program Back Office MDS Gudang Garam

Tampilan pada Gambar 3.15 di atas adalah halaman untuk Manajemen Program, dimana Admin dapat meng-input program event baru, ataupun melakukan perubahan terhadap program event yang sudah ada. Dengan meng-klik “Tambah Data Program” akan muncul beberapa



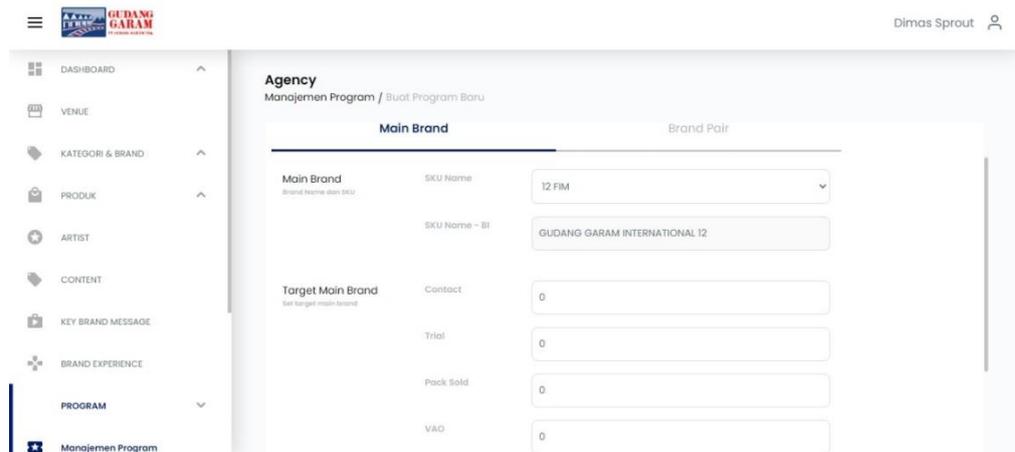
Gambar 3. 18: Membuat program dengan metode normal

Admin juga dapat menambahkan *Program Event* dengan cara diatas dengan meng-klik “Buat Baru”, dapat dilihat pada Gambar 3.18.



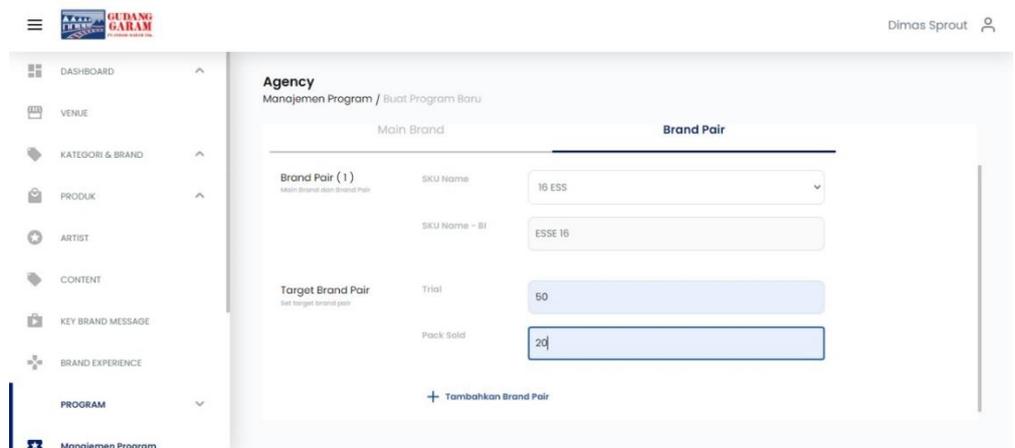
Gambar 3. 19: Memilih Jenis Program, dan Format Program Event

Dapat dilihat pada Gambar 3.19, Admin akan diarahkan ke halaman selanjutnya untuk memilih jenis dan format dari *program event*.



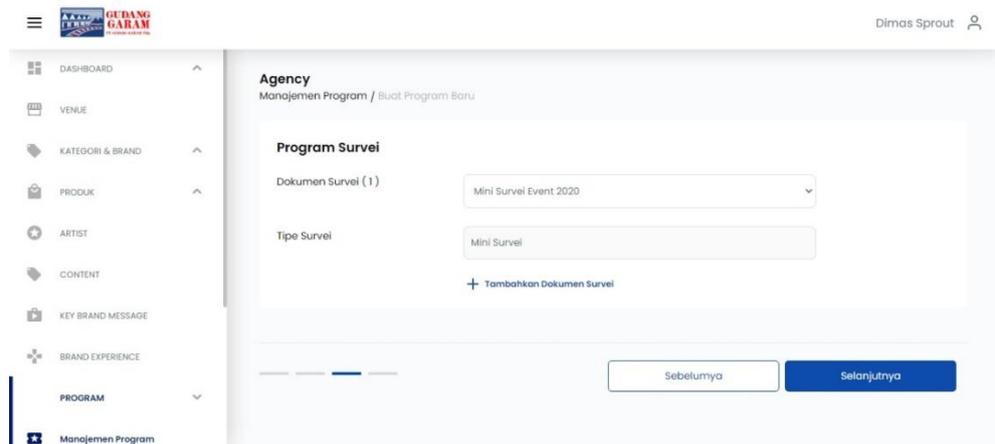
Gambar 3. 20: Memilih Main Brand

Pada Gambar 3.20, Admin dapat memilih Main Brand yang akan muncul di aplikasi, yaitu produk yang diunggulkan/diutamakan saat event. Disini juga Admin dapat mengatur target dari penjualan produk tersebut.



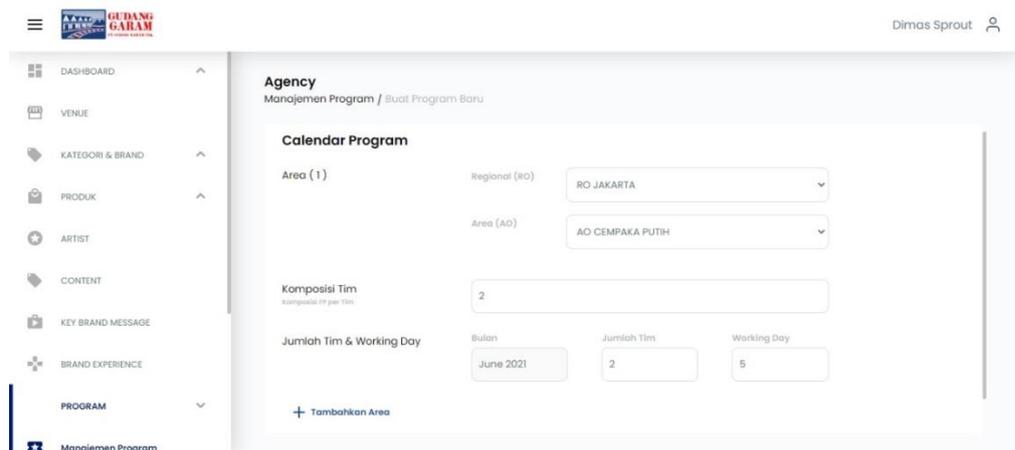
Gambar 3. 21: Memilih Brand Pair

Admin dapat memilih Brand Pair sebagai produk pendukung dan memberikan varian lain bagi customer. Admin juga dapat menambahkan lebih dari satu Brand Pair dengan meng-klik “Tambahkan Brand Pair” serta menentukan target penjualan produk tersebut, seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3.21.



Gambar 3. 22: Memilih Dokumen Survei

Dalam Program Event terdapat Survey yang akan diberikan ke Customer, disini Admin dapat memilih Survey yang akan ditampilkan. Dengan meng-klik menu *dropdown* yang terdapat di bagian Dokumen Survei, Admin dapat memilih dokumen Survei yang sudah ada, bagian Tipe Survei akan terisi dengan otomatis berdasarkan dokumen survei yang terpilih, dapat dilihat tampilan halaman ini pada Gambar 3.22 di atas.



Gambar 3. 23: Memilih Area untuk Program Event

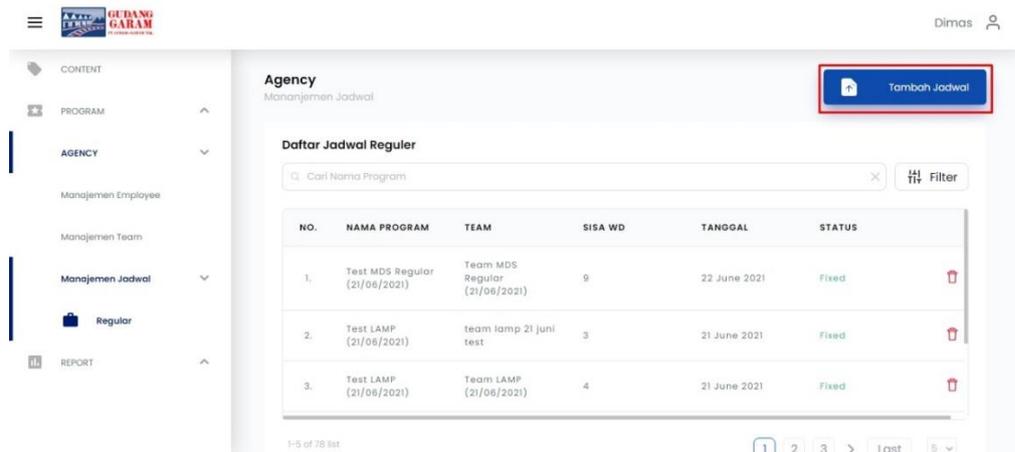
Admin dapat meng-input juga area-area tempat dimana event tersebut akan berlangsung. Terdapat pilihan untuk Region (RO), lalu Area (AO) yang listnya akan menyesuaikan dengan RO yang dipilih. Admin juga dapat menentukan jumlah Female Presenter (FP) dalam setiap team,

dan jumlah team yang dapat berpartisipasi dalam program event tersebut. Terdapat opsi “Tambah Area” untuk menambahkan area lain dimana event akan berlangsung apabila diperlukan, dapat dilihat pada Gambar 3.23 diatas.

NO.	NAMA PROGRAM	TEAM	SISA WD	TANGGAL	STATUS
1.	Test MDS Regular (21/06/2021)	Team MDS Regular (21/06/2021)	9	22 June 2021	Fixed
2.	Test LAMP (21/06/2021)	team lamp 21 juni test	3	21 June 2021	Fixed
3.	Test LAMP (21/06/2021)	Team LAMP (21/06/2021)	4	21 June 2021	Fixed

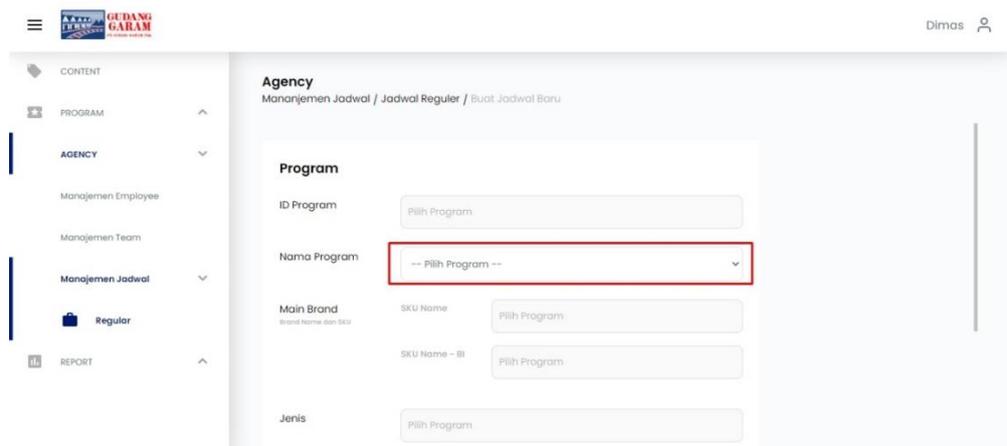
Gambar 3. 24: Halaman Manajemen Jadwal dari Back Office MDS Gudang Garam

Pada Gambar 3.24 diatas menunjukkan untuk membuat jadwal, dan men-assign *Employee* yang akan masuk ke dalam team dan berpartisipasi dalam program event, diwajibkan untuk log in dengan akun *Agency*, berbeda dengan akun Admin, *Agency* hanya terbatas untuk mengatur hal administratif kepada satu Area (AO), dan terdapat beberapa fitur yang hanya bisa diakses dengan akun Admin.



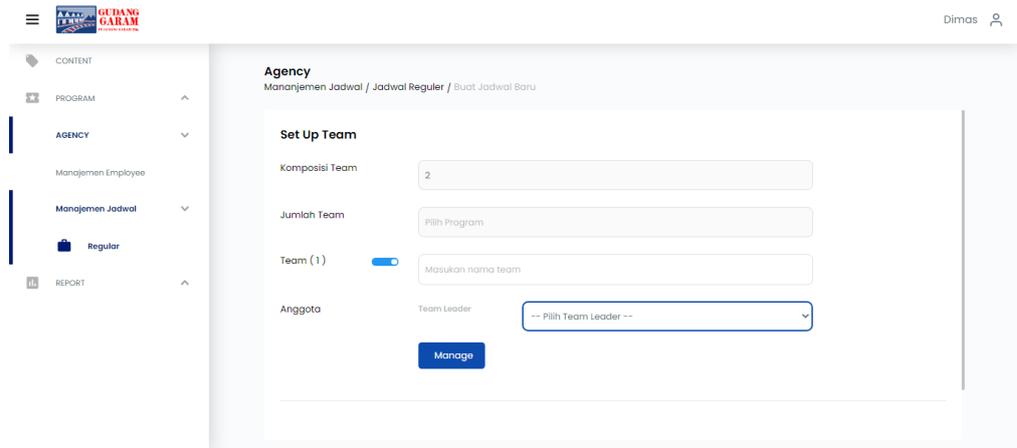
Gambar 3. 25: Fungsi menambahkan Jadwal Baru

User Agency dapat menambahkan jadwal baru dengan meng-klik “Tambah Jadwal” yang terdapat di halaman “Manajemen Jadwal”, dapat dilihat pada tombol yang sudah di tandai, di Gambar 3.25.



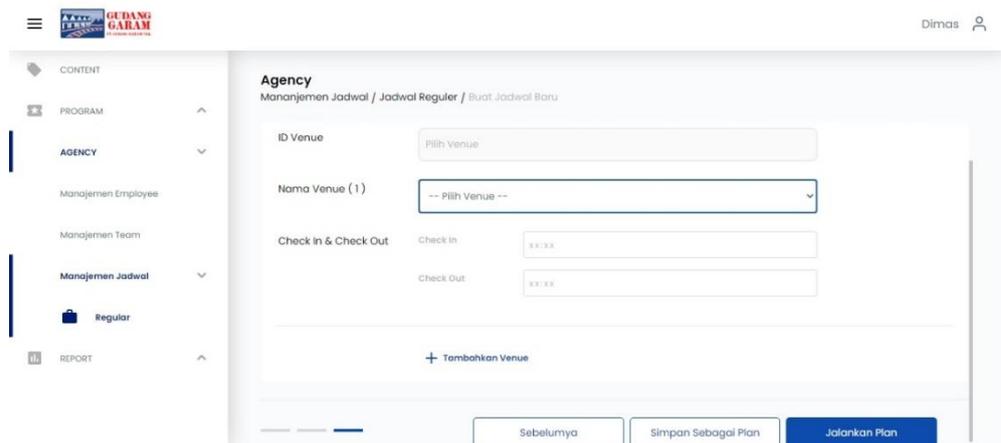
Gambar 3. 26: Memilih Program untuk Jadwal

User dapat memilih program yang ingin dibuatkan jadwal dengan meng-klik menu dropdown yang terdapat di bagian “Nama Program”. List program yang muncul dan dapat dipilih hanyalah program yang sudah terdaftar ke AO yang sama dengan AO akun User Agency, dapat dilihat pada kolom yang sudah ditandai pada Gambar 3.26.



Gambar 3. 27: Memilih Team untuk Jadwal Event

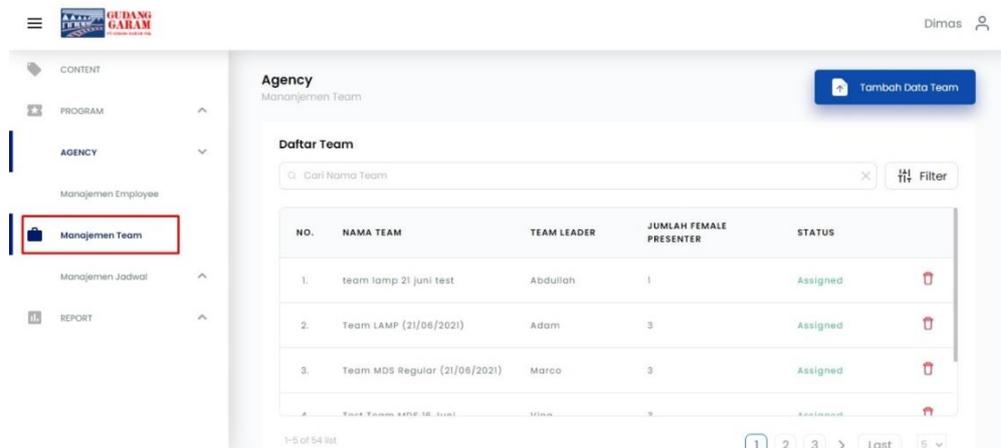
Pada Gambar 3.27 menunjukkan untuk membuat team baru, Admin dapat langsung mengetik Nama Team yang baru dan kemudian memilih Team Leader, dan klik “Manage” untuk memilih Female Presenter yang akan didaftarkan ke dalam team. Apabila User ingin menggunakan team yang sebelumnya sudah didaftarkan dapat meng-klik Switch yang terdapat di sebelah kolom input nama team baru, kolom tersebut nanti akan berubah menjadi menu dropdown yang berisikan team-team yang sudah pernah terbuat.



Gambar 3. 28: Menentukan Venue

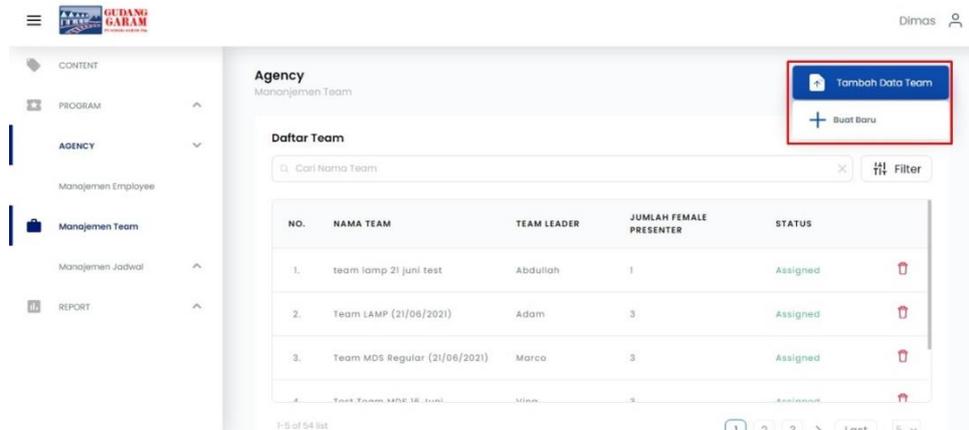
User dapat memilih venue yang ingin dijadikan tempat Event berlangsung pada halaman ini. Dengan meng-klik bagian “Nama Venue” akan muncul dropdown list venue yang muncul sesuai dengan AO dari user. User juga dapat menentukan waktu untuk check-in dan check-out

untuk para Team Member di halaman ini, dapat dilihat tampilannya pada Gambar 3.28.



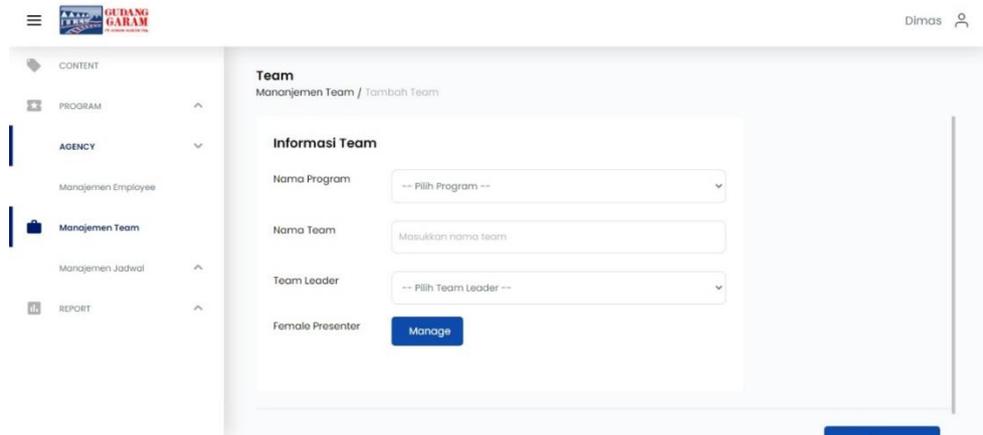
Gambar 3. 29: Membuat Team Baru

Pada Gambar 3.29 menunjukkan untuk mengatur Team, User dapat mengaksesnya di halaman Manajemen Team, dimana user dapat melakukan perubahan terhadap Team yang sudah dibuat, menghapus, ataupun menambah Team yang baru.



Gambar 3. 30: Menambahkan data team baru

Pada Gambar 3.30 menunjukkan untuk membuat Team baru, User dapat meng-klik “Tambah Data Team” lalu klik “Buat Baru”, User kemudian akan diarahkan ke halaman selanjutnya.



Gambar 3. 31: Menentukan anggota dalam Team Member

Gambar 3.31 di atas adalah halaman dari form pembuatan Team. Disini User dapat memilih program yang akan di *assign* untuk Team tersebut, menentukan nama team baru, dan juga memilih Team Leader, dan Female Presenter. Terdapat beberapa ketentuan di halaman ini, dimana jumlah anggota tim yang dapat dipilih terbatas oleh requirement yang dibutuhkan oleh program event, dan juga list Team Leader dan Female Employee yang dapat dipilih akan muncul berdasarkan AO dari akun User dan Program Event.

3.4. Kendala yang dihadapi

Selama pelaksanaan praktik kerja magang, ditemukan beberapa hambatan, yaitu:

1. Kurangnya pengetahuan untuk prosedur *testing* yang benar dan menyeluruh.
2. Mengikuti perubahan yang sudah diterapkan dalam *website/aplikasi*.
3. Jumlah device untuk pengujian kurang memadai sehingga terkadang perlu meminjam dari rekan kerja untuk sementara, dan untuk aplikasi selain Android tidak disediakan perangkat sehingga harus menggunakan perangkat pribadi/meminjam.

3.5. Solusi atas Kendala

Solusi yang dapat diambil untuk menyelesaikan permasalahan di atas adalah sebagai berikut:

1. Mempelajari metode *testing* yang lebih baik, dan belajar untuk berpikir lebih abstrak, agar dapat membayangkan sebuah scenario dimana orang awam akan melakukan hal tersebut saat menggunakan *website/aplikasi*.
2. Menginformasikan perubahan yang ada dalam aplikasi/*website* dengan jelas, dan di publish di sebuah tempat dimana seluruh anggota tim bisa melihat.
3. Pihak perusahaan menyediakan device yang dikhususkan untuk keperluan *testing* yang dapat digunakan oleh para Quality Assurance ataupun anggota tim lainnya.