

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada generasi sekarang ini telah banyak inovasi yang dibuat menggunakan teknologi yang canggih guna untuk memudahkan pekerjaan manusia, seperti robot, kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) atau semacamnya. Hal ini memicu PT. Global Loyalty Indonesia untuk mengembangkan sebuah aplikasi bernama Alfagift. Alfagift merupakan sebuah perangkat lunak (*software*) berupa aplikasi yang mempermudah pembelian bahan makanan, mulai dari sayur-mayur hingga minuman atau makanan kemasan.

Saat ini kebutuhan akan pelayanan masyarakat semakin meningkat. Masyarakat telah mengalami kemajuan dalam berbagai bidang kehidupan [1], terutama berkat pesatnya perkembangan informasi dan teknologi, yang banyak membuka akses informasi di semua kalangan masyarakat (*information society*), yang berdampak dalam hal yang memungkinkan masyarakat untuk membandingkan layanan yang berbeda dari negara atau perusahaan, oleh karena itu tuntutan akan kualitas pelayanan yang sempurna tidak bisa dihindari. Hal ini harus diimbangi dengan peningkatan pelayanan prima karena tidak menutup kemungkinan perusahaan akan berintegrasi dengan masyarakat global (*global society*) di masa depan. Dalam konteks ini, harus dipahami bahwa tuntutan masyarakat semakin berkembang, terutama tuntutan terhadap kualitas pelayanan yang diberikan oleh lembaga (organisasi) sektor publik. Oleh karena itu, aplikasi Alfagift memerlukan seorang *Quality Assurance* yang memuaskan para pemangku kepentingan untuk mencapai tujuannya. *Quality Assurance* juga menjadi bagian penting dalam perencanaan mutu produk dan layanan organisasi, dalam hal ini diperkenalkan Alfagift dan PT. Global Loyalty Indonesia.

Pada saat ini, divisi TO (*Testing Operation*) dan QA (*Quality Assurance*) merupakan divisi-divisi yang menguji aplikasi Alfagift di PT. Global Loyalty Indonesia [2]. Saat ini, di PT. GLI melakukan kegiatan kerja magang sebagai *Quality Assurance* (QA). Perbedaan dari divisi *testing operation* dengan divisi *quality assurance* adalah QA menguji aplikasi *staging* yang merupakan aplikasi yang baru di develop dan belum dipublikasi, sedangkan TO menguji aplikasi *beta* (aplikasi yang akan dipublikasi) dan *production* (aplikasi yang telah dipublikasi).

Pada *automation*, untuk melakukan pengujian diperlukan beberapa perangkat lunak, yaitu Katalon IDE, Selenium IDE, dll. Sebagian besar karyawan di PT. Global Loyalty Indonesia menerapkan pengujian manual untuk aplikasi menggunakan *test case*, sedangkan pengujian secara otomatis (*automation*) hanya dilakukan oleh satu orang karyawan.

Tujuan dari kedua divisi tersebut adalah untuk membuat pekerjaan lintas divisi menjadi lebih mudah dan efisien. Terdapat beberapa tugas utama dari QA [3], yaitu pembuatan *test case* sesuai standar dan syarat yang telah ditentukan, menjamin aplikasi yang diuji telah bebas dari kesalahan (cacat) dan memiliki kualitas yang tinggi, dan mendokumentasikan *project* (fitur) yang telah dikerjakan. Sering terjadinya masalah dalam pengembangan aplikasi merupakan alasan diperlukannya seorang QA pada PT. GLI [2]. Contoh permasalahan yang sering terjadi adalah konflik *database* antar *project*, dan sebagainya.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud-maksud pelaksanaan magang di posisi *quality assurance* adalah sebagai berikut:

1. Memeriksa proses *development* dan hasil akhir dari aplikasi Alfagift yang telah dibangun.
2. Meyakinkan bahwa *project* dari aplikasi Alfagift telah sesuai dengan prosedur dan standar yang telah ditentukan manajemen.
3. Memberitahukan baik ke individu ataupun kelompok mengenai kegiatan dan hasil yang telah dicapai.
4. Melakukan *follow up* untuk masalah yang belum selesai pada *project* dari aplikasi Alfagift ditangani oleh manajemen senior.
5. Memperbaiki dan mengidentifikasi kekurangan-kekurangan dalam standar, proses, dan produk.

Tujuan dari pelaksanaan magang, yaitu untuk menerapkan *quality assurance* terhadap aplikasi Alfagift di PT. Global Loyalty Indonesia.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada saat melakukan ingin melakukan pelamaran pekerjaan, sebagai pelamar harus melakukan pengecekan atau pencarian informasi mengenai perusahaan yang ingin dituju terlebih dahulu. Hal tersebut meliputi prosedur-prosedur yang harus dilalui, budaya kerja, sampai jam kerja di perusahaan tersebut.

A. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kegiatan magang pada PT. GLI dimulai sejak tanggal 21 Agustus 2023 sampai dengan tanggal 20 Februari 2024. Total durasi kerja adalah delapan jam kerja dan ditambah satu jam istirahat (total sembilan jam), yang dimulai dari jam 08.00 WIB sampai pukul 17.00 WIB. Waktu kerja dimulai sejak hari Senin hingga hari Jumat, yaitu lima hari kerja. Tempat kerja magang berada di PT. Global Loyalty Indonesia. Untuk alamat lengkapnya adalah di kota Tangerang, Alam Sutera, atau lebih tepatnya di Jalan Jalur Sutera Barat, Kav. 7-9, gedung Alfa Tower lantai 29.

B. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur-prosedur yang dilakukan untuk dapat melakukan magang di PT. Global Loyalty Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Mengikuti *job fair* yang diadakan oleh CDC UMN di kampus UMN, gedung A.
2. Mengunjungi *booth* PT. Global Loyalty Indonesia dan berdiskusi dengan penjaga *booth* di sana, yang berakhir meng-*apply* CV di posisi *Quality Assurance*.
3. Setelah menunggu selama dua minggu, mendapatkan panggilan dari HR PT. Global Loyalty Indonesia untuk melakukan *interview* pertama (*interview* dengan HR).
4. Pada saat dua minggu setelah melakukan *interview* pertama, mendapat panggilan untuk melakukan *interview* kedua (*interview* dengan *user*)
5. Pada saat dua minggu setelah melakukan *interview* kedua, dikabarkan bahwa diterima pada divisi *Quality Assurance* di PT. Global Loyalty Indonesia.

Setelah diterima untuk melakukan magang di PT. GLI, terdapat dua prosedur pengetesan yang dilakukan, yaitu sebagai berikut:

1. Pengetesan Otomatis (*Automation Testing*)

- (a) *Sprint meeting* mengenai *business requirement*, *story list*, dan *scope* dari *project* yang bersangkutan.
- (b) Melakukan *Refinement meeting*, *Sprint meeting*, dan *daily meeting* untuk *project* yang bersangkutan.
- (c) Melakukan pembuatan *testing scenario (cases)* yang akan dilakukan dan BDD (*Behavior Driven Development*) disertai elemen-elemen yang bersangkutan.

2. Pengetesan Manual (*Manual Testing*)

- (a) Melakukan *Refinement meeting*, *Sprint meeting*, dan *daily meeting* untuk *project* yang bersangkutan.
- (b) Melakukan pembuatan *testing scenario (cases)* dan pengetesan yang akan dilakukan bila aplikasi sudah di-*develop*.

