

BAB III

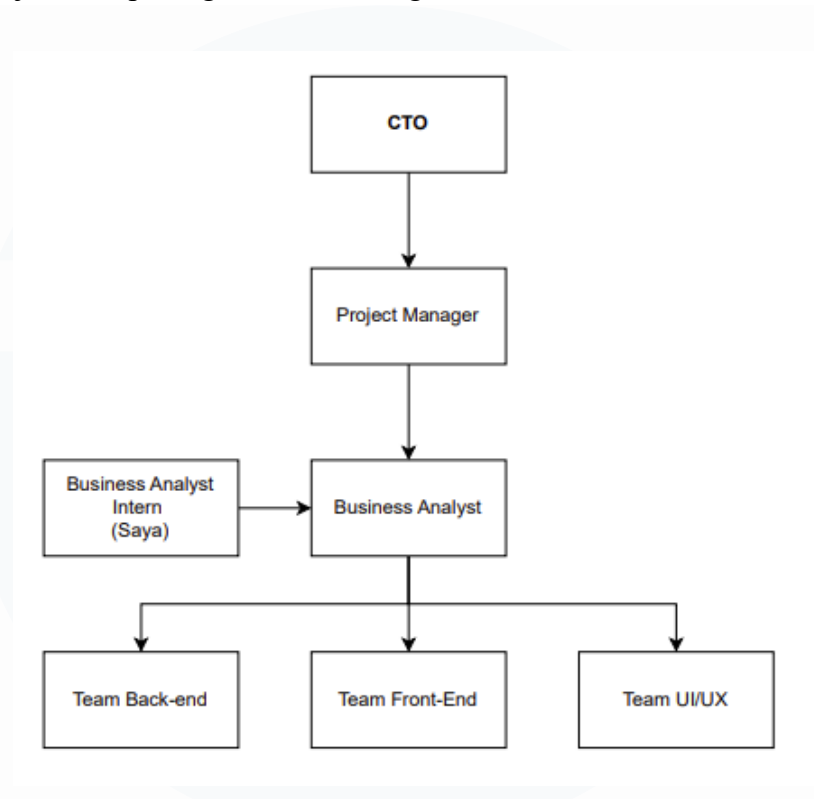
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama program magang di ISMAYA Group, posisi magang ditempatkan sebagai Business Analyst Intern di bawah supervisi Project Manager, dalam divisi Technology & Innovation. Posisi ini terlibat langsung dalam proyek pengembangan sistem internal, khususnya sistem reservasi berbasis QR Code dan alur procurement melalui Odoo.

Business Analyst Intern bekerja berdampingan dengan Business Analyst utama, serta berkolaborasi dengan tim teknis yang terdiri dari UI/UX Designer, Front-End Developer, dan Back-End Developer. Tugas utama meliputi pengumpulan kebutuhan pengguna, pembuatan flowchart sistem, serta penyusunan dokumentasi proses bisnis. Kolaborasi tim dilakukan dengan pendekatan agile. Komunikasi harian berlangsung melalui Gather, manajemen tugas dan dokumentasi proyek dikelola menggunakan Taiga, sementara desain antarmuka dikembangkan secara kolaboratif di Figma.

Struktur kerja tim dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Struktur Kedudukan Business Analyst Intern

Struktur tersebut menunjukkan adanya alur koordinasi yang jelas dan linier. CTO bertindak sebagai pemimpin strategis yang mengarahkan arah teknologi perusahaan. Project Manager bertugas memastikan bahwa seluruh tim bekerja dalam lingkup proyek dan jadwal yang telah ditetapkan. Business Analyst memegang peran sebagai jembatan antara kebutuhan bisnis dan solusi teknis, sedangkan Business Analyst Intern mendukung proses tersebut melalui pengumpulan data, penyusunan flowchart, dan pelaporan progres kerja. Sementara itu, tim teknis dibagi menjadi tiga fungsi utama: Tim Back-End menangani logika sistem, integrasi database, dan konektivitas API; Tim Front-End mengembangkan tampilan aplikasi yang digunakan oleh pengguna; dan Tim UI/UX bertugas mendesain pengalaman pengguna yang optimal berdasarkan hasil analisis kebutuhan.

Struktur kerja yang terorganisasi dengan jelas, ditambah pendekatan kerja agile dan penggunaan tools digital kolaboratif, menciptakan lingkungan kerja yang mendukung efisiensi komunikasi dan produktivitas tim. Dengan pembagian peran yang terdefinisi, setiap anggota tim dapat fokus menjalankan fungsinya secara optimal, meminimalkan miskomunikasi, dan mendorong percepatan dalam pengambilan keputusan. Pendekatan ini sangat penting dalam memastikan keberhasilan proyek pengembangan sistem yang kompleks dan melibatkan berbagai pihak seperti yang dijalankan oleh ISMAYA Group.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

3.2.1 Tugas Kerja Magang

Selama menjalani program magang sebagai Business Analyst Intern di ISMAYA Group, tanggung jawab utama difokuskan pada proyek pengembangan sistem reservasi untuk Social Padel House, salah satu lini bisnis baru perusahaan. Peran ini menempatkan posisi magang sebagai bagian penting dalam tim pengembangan, khususnya dalam menjembatani kebutuhan pengguna dan implementasi teknis.

No	Tugas	Deskripsi
1	Membuat Flowchart untuk Sistem Reservasi	Menyusun diagram alur proses reservasi dari sisi pelanggan dan sistem. Flowchart ini memetakan setiap langkah, mulai dari pemesanan hingga konfirmasi dan penyelesaian.
2	Membuat Wireframe	Merancang tampilan awal sistem (low-fidelity) yang menggambarkan struktur halaman pemesanan. Wireframe ini menjadi dasar diskusi dengan tim UI/UX dan referensi awal sebelum desain visual dikembangkan
3	Membuat Tiket Sprint di Taiga	Menyusun backlog dan user story dalam platform Taiga, lengkap dengan deskripsi fitur, kriteria penerimaan, dan prioritas pengembangan. Tiket ini menjadi acuan kerja tim teknis selama sprint berlangsung.
4	Meeting dengan Tim Teknis	Mengikuti pertemuan rutin dengan tim back-end, front-end, dan UI/UX untuk mendiskusikan fitur, menjawab pertanyaan teknis, dan menyelaraskan pemahaman lintas fungsi.
5	Sesi Grooming Backlog	Berpartisipasi dalam sesi grooming untuk menjelaskan user story secara detail, menjawab klarifikasi dari tim pengembang, serta mengatur urutan dan estimasi pengerjaan.
6	Menyusun Tiket Enhancement	Membuat tiket tambahan untuk pengembangan fitur lanjutan berdasarkan hasil evaluasi sprint, seperti penambahan pengingat booking atau

		penyesuaian logika kapasitas lapangan.
7	Monitoring Progress Testing oleh Tim QA	Melakukan pengecekan dan update terhadap hasil pengujian sistem oleh tim QA, termasuk mencatat bug dan validasi fitur.
8	Monitoring Progress Deployment ke Web Production	Memantau progres deployment sistem ke server production dan memastikan sistem berjalan sesuai fungsinya setelah live.

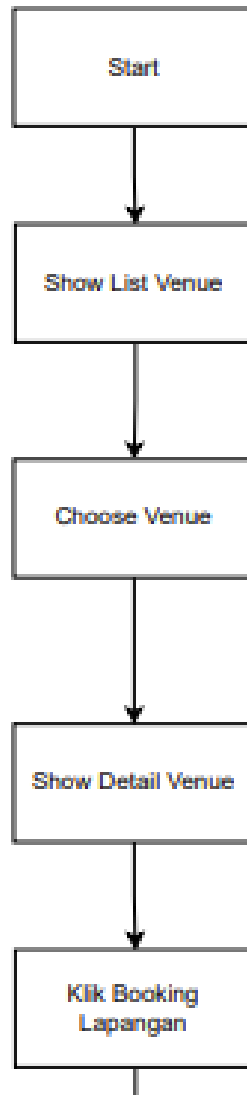
Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

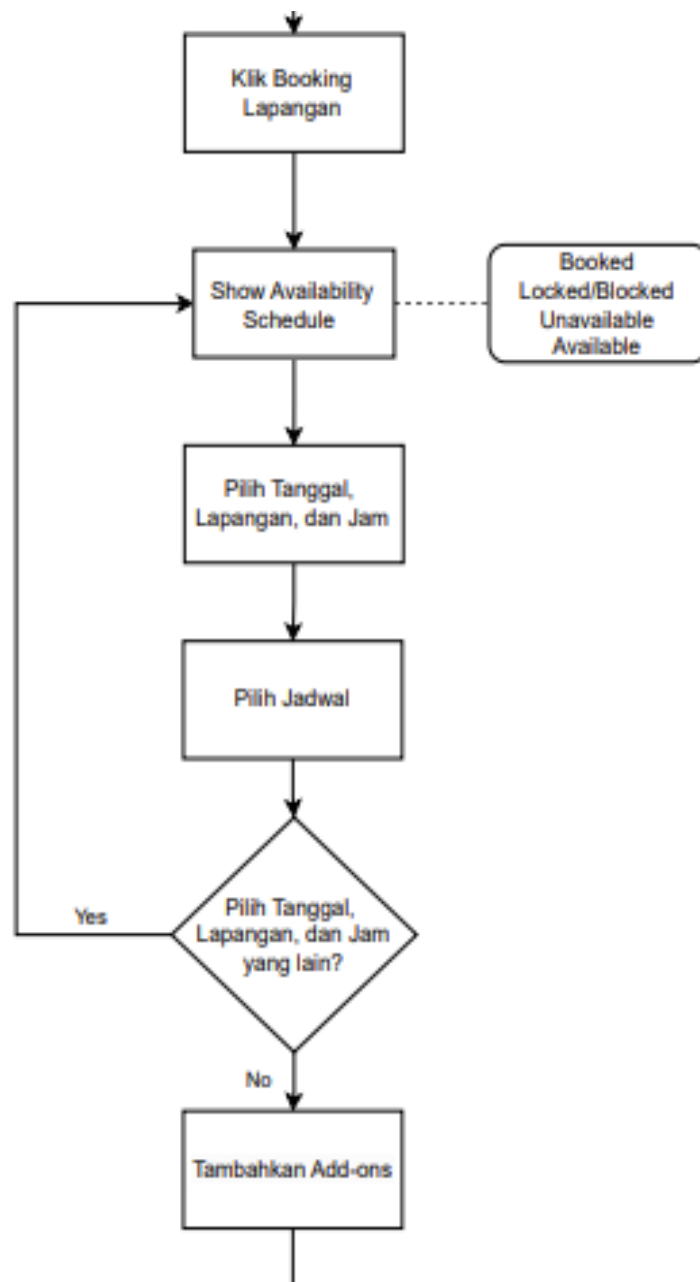
Tugas-tugas ini mencerminkan kontribusi aktif Penulis dalam pengembangan sistem digital berbasis kolaborasi lintas tim. menunjukkan bahwa peran Penulis tidak terbatas pada dokumentasi atau asistensi saja, tetapi mencakup aktivitas yang kritis dalam siklus pengembangan sistem, termasuk interaksi intensif dengan berbagai tim lintas fungsi. Dengan menjalankan tugas-tugas tersebut, Penulis memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai peran seorang Business Analyst dalam dunia kerja profesional. Dari keseluruhan proses ini, Penulis belajar pentingnya komunikasi lintas fungsi, ketelitian dokumentasi, dan peran aktif dalam memastikan sistem berjalan sesuai kebutuhan pengguna.

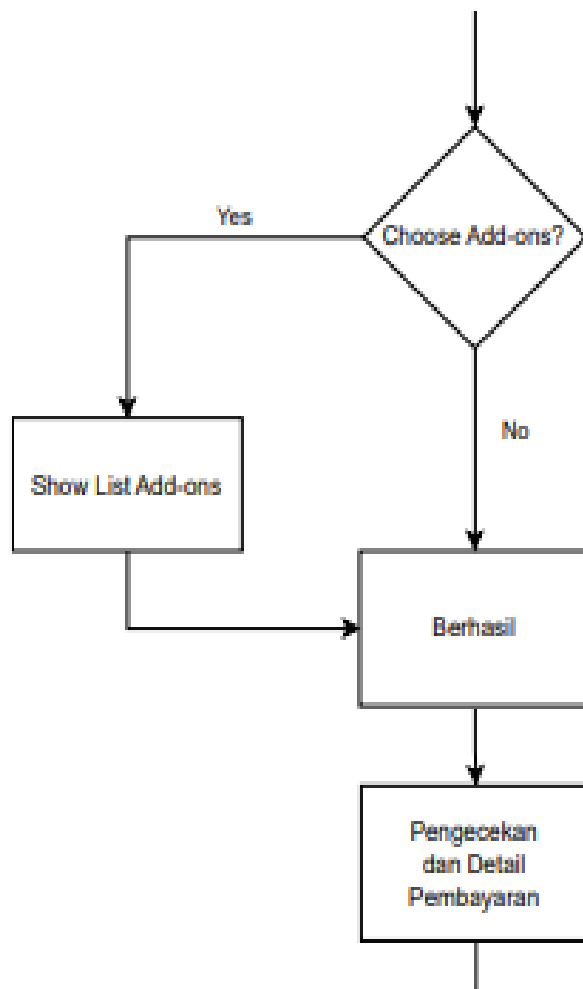
3.2.2 Uraian Kerja Magang

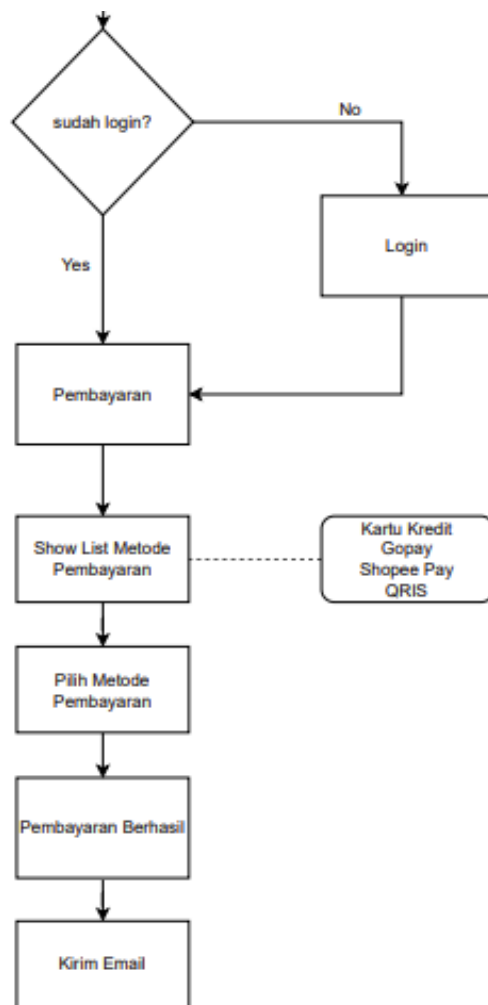
Berikut ini adalah uraian kerja magang Penulis selama program di ISMAYA Group, disusun berdasarkan poin-poin aktivitas yang dilengkapi dengan referensi pada gambar hasil kerja, serta penjabaran lebih mendalam tentang siapa yang mengakses, kegunaan fitur, dan dampaknya bagi pengguna dan tim. Penjelasan ini juga Penulis padukan dengan pengalaman langsung yang Penulis alami selama menjalani proses magang:

1. Membuat Flowchart untuk Sistem Reservasi









Gambar 3.2 Flowchart Reservation Social Padel House

Untuk memahami proses pemesanan lapangan secara digital di Social Padel House, berikut disajikan diagram alur sistem (reservation engine) yang menggambarkan setiap langkah yang harus dilakukan oleh pengguna. Gambar 3.2 ini menunjukkan bagaimana sistem merespons pilihan pengguna—mulai dari pemilihan lapangan, pengecekan ketersediaan waktu, hingga konfirmasi pembayaran dan pengiriman bukti transaksi.

1. Start

Pengguna memulai proses reservasi melalui sistem.

2. Pilih Lapangan

User memilih lapangan yang ingin dipesan.

Sistem akan melakukan pengecekan ketersediaan lapangan.

- Jika tidak tersedia

User diberikan opsi:

- Pilih Tanggal Lain
- Pilih Jam Lain
- Pilih Lapangan Lain

- Jika Tersedia

- Lanjut ke langkah berikutnya: Pilih Tanggal

3. Pilih Tanggal

User memilih tanggal untuk reservasi.

Sistem akan melakukan pengecekan ulang ketersediaan.

- Jika tidak tersedia:

- User bisa Pilih Tanggal Lain

- Jika tersedia:

- Lanjut ke: Pilih Jam

4. Pilih Jam

User memilih jam bermain.

Sistem akan cek apakah jam tersebut tersedia.

- Jika tidak tersedia:

- User bisa Pilih Jam Lain

- Jika tersedia:

- Lanjut ke: Masukkan Data Pemesan

5. Masukkan Data Pemesan

User mengisi informasi kontak dan data lainnya untuk keperluan reservasi.

6. Pilih Metode Pembayaran

User memilih metode pembayaran, seperti:

- Transfer Bank
- E-Wallet

7. Upload Bukti Pembayaran

User mengunggah bukti pembayaran ke sistem.

- Jika gagal:
 - o Transaksi dihentikan atau user diminta untuk mengulangi proses.
- Jika berhasil:
 - o Sistem melanjutkan ke: Kirim Konfirmasi Reservasi

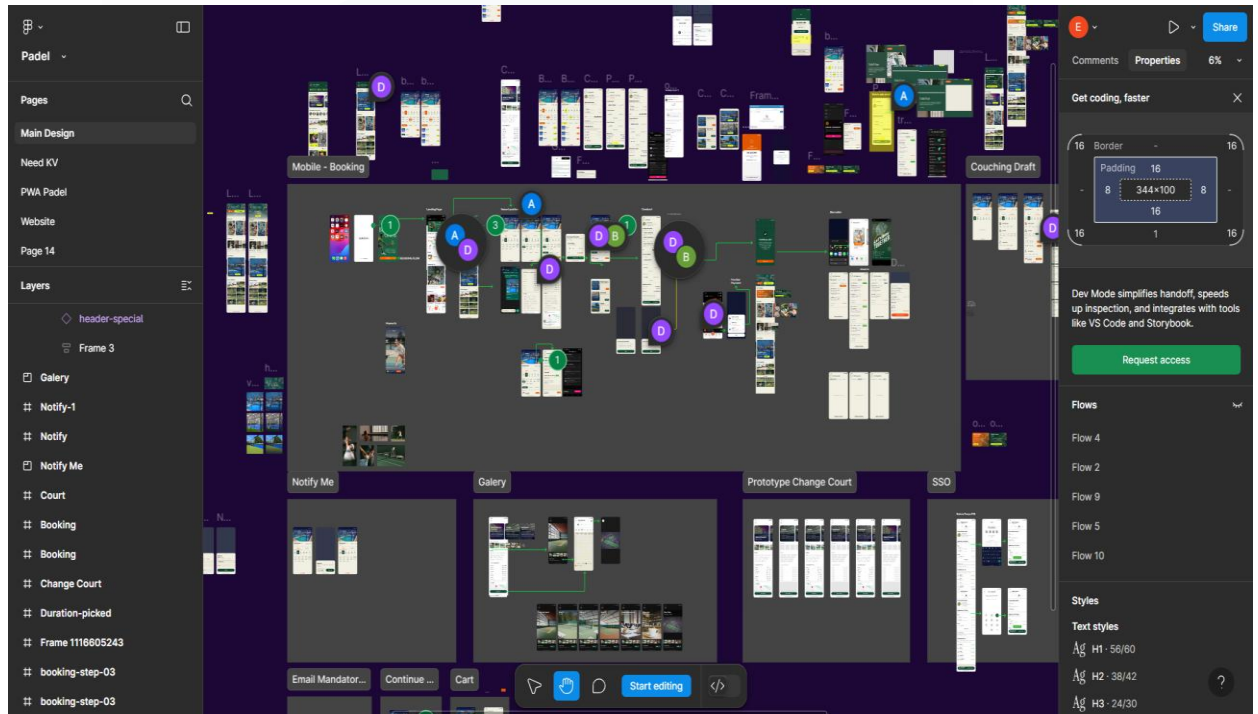
8. Kirim Konfirmasi Reservasi

Sistem mengirimkan email/WhatsApp/SMS berisi detail reservasi ke user.

- Jika tidak diterima oleh user:
 - o User bisa memilih Kirim Ulang Konfirmasi
- Jika konfirmasi diterima:
 - o Reservasi selesai dan sukses

Flowchart merupakan komponen awal dalam proses analisis bisnis yang menggambarkan urutan logis dari sistem reservasi mulai dari pelanggan memindai barcode yang tersedia di meja, memilih waktu dan durasi bermain, mengisi data diri, hingga sistem memberikan konfirmasi otomatis. Flowchart ini Penulis buat dalam bentuk diagram terstruktur yang memudahkan semua tim—baik teknis maupun non-teknis—memahami proses bisnis yang akan dikembangkan. Dokumen ini digunakan secara aktif dalam proses diskusi antara tim Business Analyst, UI/UX, Back-End, dan Project Manager, serta menjadi dasar komunikasi lintas tim untuk mencegah miskomunikasi. Flowchart ini dapat diakses di platform internal proyek dan menjadi bagian dari dokumentasi resmi pengembangan sistem.

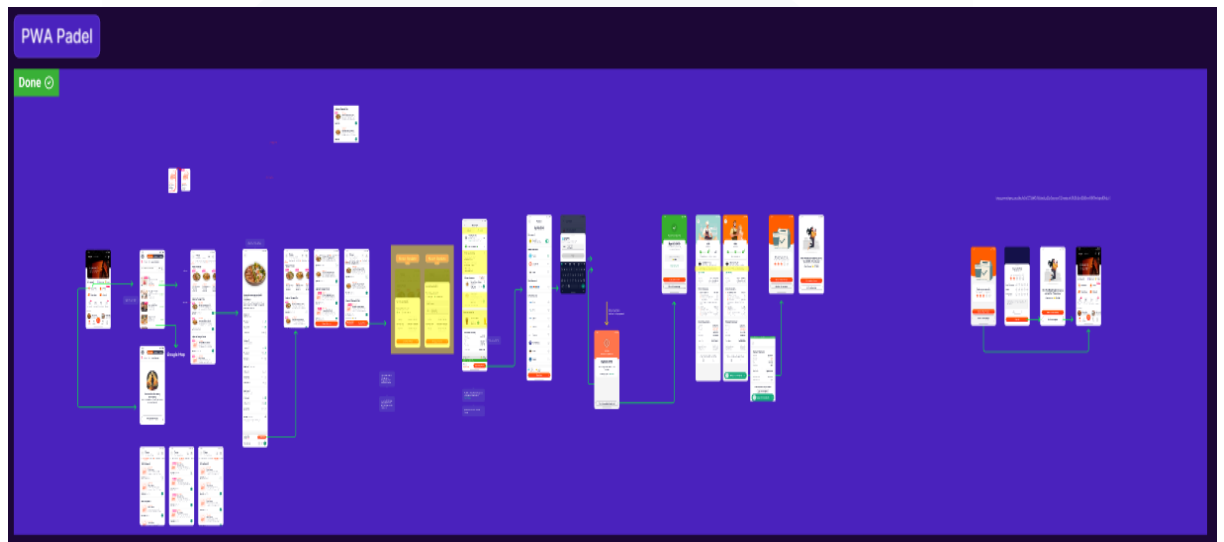
2. Membuat Wireframe Halaman Reservasi



Gambar 3.3 Figma Reservation Social Padel House

Setelah Penulis membuat Wireframe, team UI/UX desain menggunakan Figma untuk menggambarkan kerangka awal tampilan halaman reservasi. Desain ini menampilkan urutan antarmuka pengguna, mulai dari halaman input nomor HP hingga konfirmasi reservasi. Tujuannya adalah untuk mempercepat validasi fitur sebelum masuk ke proses pengembangan visual final. Wireframe ini Penulis susun berdasarkan kebutuhan pengguna dan standar usability untuk memastikan sistem dapat digunakan oleh pelanggan dari berbagai latar belakang, termasuk yang tidak familiar dengan teknologi. Akses diberikan kepada tim UI/UX, Business Analyst, dan stakeholder operasional untuk review dan validasi. Dari proses ini, Penulis belajar pentingnya menciptakan antarmuka

yang tidak hanya menarik tetapi juga fungsional dan mudah digunakan.

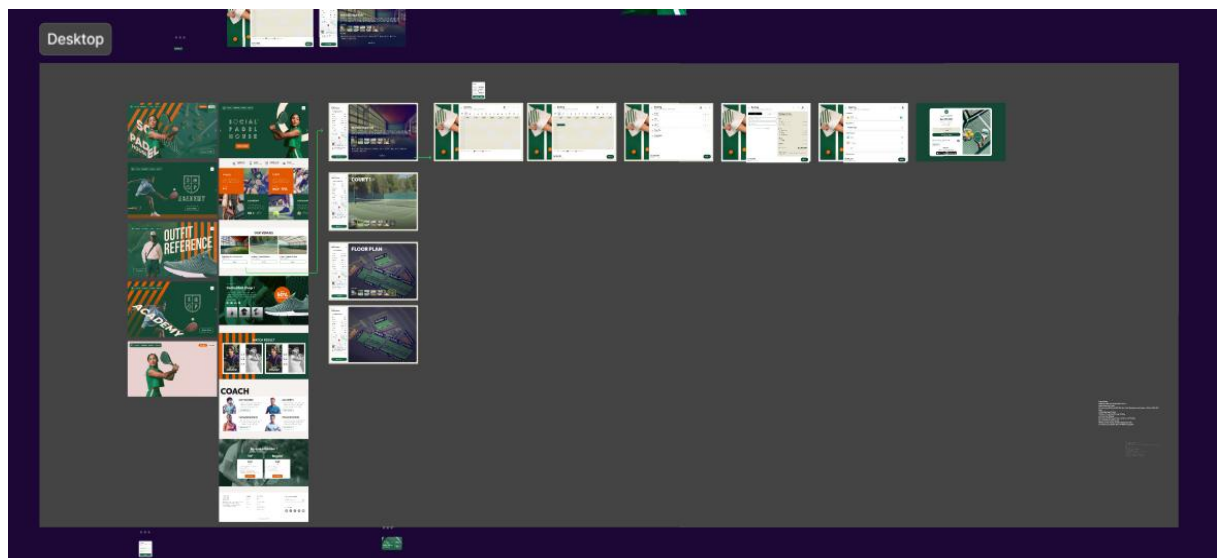


Gambar 3.4 Figma PWA Social Padel House

Gambar 3.5 menunjukkan alur tampilan (UI Flow) dari aplikasi reservasi berbasis PWA untuk Social Padel House yang Penulis kerjakan bersama tim UI/UX. Selama prosesnya, Penulis ikut menyusun urutan layar mulai dari login, pemilihan produk, pemesanan lapangan, hingga pembayaran.

Setiap tampilan dirancang agar mudah dipahami pengguna, terutama yang memesan lewat smartphone. Penulis belajar bahwa desain bukan hanya soal visual, tapi juga soal empati—bagaimana membuat pengguna merasa dipandu, nyaman, dan tidak bingung saat melakukan reservasi.

Flow ini menjadi bukti nyata kolaborasi lintas tim, dan menjadi pengalaman berharga dalam memahami bagaimana sistem digital dibangun dengan mempertimbangkan kebutuhan manusia.



Gambar 3.5 Figma Website Social Padel House

Selain mempertimbangkan struktur tampilan dan kebutuhan fungsional, proses perancangan wireframe dan UI juga memperhatikan prinsip desain Progressive Web App (PWA). Desain sistem dirancang agar dapat diakses dengan baik tidak hanya melalui desktop, tetapi juga optimal untuk perangkat mobile, dengan antarmuka yang ringan, responsif, dan cepat dimuat. Hal ini menjadi pertimbangan penting karena sebagian besar pengguna Social Padel House diproyeksikan akan melakukan reservasi melalui smartphone.

Dengan mengadopsi pendekatan PWA, tampilan dirancang untuk memberikan pengalaman layaknya aplikasi native, namun tetap berjalan di browser tanpa perlu instalasi. Penulis ikut mengusulkan agar elemen-elemen penting seperti navigasi sederhana, tombol aksi yang jelas (call-to-action), dan notifikasi konfirmasi ditampilkan secara ringkas dan mudah dijangkau di layar kecil. Selain itu, sistem juga dirancang untuk mampu bekerja dalam kondisi jaringan tidak stabil (*offline-ready design*), serta dapat di-*add to home screen* untuk akses yang lebih cepat.

Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kenyamanan pengguna, tetapi juga mendukung efisiensi dalam pengembangan karena satu desain dapat digunakan lintas perangkat. Keterlibatan dalam perencanaan UI berbasis PWA memperkuat pemahaman penulis terhadap pentingnya user experience dalam konteks teknis dan bisnis.

No.	Action	Venue Name	Address	Map Location	Email	Whatsapp Number	Internal Name	Last Update
1		Wahid Hasyim - Jakarta Pusat	Jakarta Pusat, City, Street	RR7H+2JM, Jl.	info@ismayagroup.com	864246376478	Wahid Hasyim - Jakarta Pusat	11/20/24 15:30
2		Setia Budi - Jakarta Selatan	Jakarta Selatan, City, Street	Jl. H. R. Rasuna	info@ismayagroup.com	864246376478	Setia Budi - Jakarta Selatan	11/21/24 15:30
3		Cipete - Jakarta Selatan	Jakarta Selatan, City, Street		info@ismayagroup.com	864246376478	Cipete - Jakarta Selatan	11/22/24 15:30
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								

Gambar 3.6 Wireframe Venue Back Office Social Padel House

Selain membuat Wireframe Social Padel House Penulis juga membuat Wireframe untuk Back Office Social Padel House, Halaman Venue dalam sistem admin Social Padel House dirancang sebagai pusat pengelolaan data lokasi atau cabang yang tersedia. Tampilan utamanya berupa tabel yang menampilkan sejumlah informasi penting seperti nama venue, alamat lengkap, lokasi peta (map location), email, nomor WhatsApp admin cabang, nama internal, serta waktu pembaruan terakhir. Setiap baris dalam tabel dilengkapi dengan ikon tindakan, seperti tombol untuk melihat detail dan tombol untuk mengedit, sehingga memudahkan admin dalam melakukan pembaruan atau pengecekan data secara cepat.

Fitur pencarian dan filter juga tersedia untuk memudahkan pengguna dalam menemukan entri tertentu, terutama saat jumlah

venue bertambah. Di sisi kanan atas, terdapat tombol “Add New” yang digunakan untuk menambahkan data venue baru ke dalam sistem. Desain ini dibuat agar bersifat ringkas namun fungsional, memudahkan tim operasional dalam menjalankan tugas administratif sehari-hari tanpa kompleksitas teknis yang berlebihan.

Dalam proses penyusunan wireframe ini, peran Business Analyst adalah memastikan bahwa setiap informasi yang ditampilkan benar-benar relevan dengan kebutuhan operasional. Penulis turut terlibat dalam mendefinisikan kolom-kolom yang diperlukan, alur interaksi untuk menambah dan memperbarui data, serta menyusun dokumentasi user story dan flow yang nantinya dijadikan referensi oleh tim pengembang. Dengan adanya halaman ini, sistem dapat memastikan bahwa data venue yang ditampilkan ke pengguna akhir maupun yang digunakan di backend selalu akurat dan terpusat.

Venue Special Price Order Data Transaction	Home → Special Price						Add Special Prices	
	Special Price						Search, Filter	
	No.	Action	Special Price Name	Venue Name	Court Name	Schedule Special Price Period	Status	
	1		Valentine	Wahid Hasyim - Jakarta Pusat	Court 1	14/02/2025	Active	
	2		Valentine	Wahid Hasyim - Jakarta Pusat	Court 2	14/02/2025	Inactive	
	3		Valentine	Setia Budi - Jakarta Selatan	Court 1	14/02/2025	Active	
	4		Valentine	Setia Budi - Jakarta Selatan	Court 2	14/02/2025	Inactive	
	5		Valentine	Cipete - Jakarta Selatan	Court 1	14/02/2025	Active	
	6		Valentine	Cipete - Jakarta Selatan	Court 2	14/02/2025	Active	
	7							
	8							
	9							
	10							
	11							
	12							

Gambar 3.7 Wireframe Special Price Back Office Social Padel House

Halaman Special Price pada sistem admin Social Padel House dirancang untuk memudahkan pengelolaan program harga khusus yang berlaku di cabang-cabang tertentu. Tampilan utama halaman ini berupa tabel yang menampilkan daftar program diskon

atau promosi berdasarkan nama program, nama venue, nama lapangan (court), periode jadwal harga khusus, dan status aktif atau tidak aktif dari masing-masing entri.

Setiap baris pada tabel disertai dengan ikon tindakan berupa tombol edit dan tombol lihat detail (preview), yang memungkinkan admin untuk memperbarui informasi atau memverifikasi rincian harga khusus yang telah ditetapkan. Informasi ini menjadi penting, khususnya saat Social Padel House menjalankan kampanye diskon musiman seperti “Valentine Special” yang terlihat dalam wireframe ini. Status program promosi juga ditampilkan secara jelas, seperti “Active” atau “Inactive”, agar tim operasional dapat mengetahui program mana yang sedang berjalan atau telah berakhir.

Di sisi kanan atas halaman tersedia tombol **“Add Special Prices”** untuk menambahkan entri harga khusus baru ke dalam sistem. Tersedia pula fitur pencarian dan filter agar admin dapat dengan cepat menemukan entri yang spesifik, terutama saat data harga khusus telah bertambah banyak.

Dalam proses perancangannya, Business Analyst berperan dalam mendefinisikan struktur data yang dibutuhkan dalam pengelolaan promosi. Penulis terlibat dalam menentukan komponen penting yang harus dicantumkan, seperti nama program, pengaitan dengan venue dan court tertentu, periode jadwal promosi, serta status aktif. Selain itu, penyusunan user story dan flow interaksi pengguna juga disiapkan oleh Business Analyst agar tim pengembang dapat membangun sistem yang sesuai kebutuhan bisnis.

Dengan hadirnya halaman ini, pengaturan harga khusus menjadi lebih terpusat, terdokumentasi, dan mudah dikontrol,

sehingga mendukung efektivitas promosi dan fleksibilitas manajemen penetapan harga di setiap cabang Social Padel House.

			Home --> Order Data										Add Order	
Venue	Order Data													
Special Price	No.	Action	Booking ID	Order Date	Play Date	Member / Guest Name	Member Code	Member Tier	Venue Name	Court	Total Hours	Total Price	Status	
	1	👁	A01	14/01/2025	21/01/2025	Name	1110122	Basic	wahid hasyim	Court 1	1 hour	200,000.00	Completed	
Order Data	2	👁	A02	15/01/2025	22/01/2025	Name	1110123	Black	wahid hasyim	Court 1, Court 2	2 hours	200,000.00	Completed	
	3	👁	A03	16/01/2025	23/01/2025	Name	1110124	Basic	wahid hasyim		4 hours	200,000.00	Cancelled	
	4	👁	A04	17/01/2025	24/01/2025	Name	1110125	Gold				200,000.00	Cancelled	
	5	👁	A05	18/01/2025	25/01/2025	Name	-	-				200,000.00	Completed	
	6	👁	A06	19/01/2025	26/01/2025	Name	1110127	Basic				200,000.00	Completed	
	7	👁	A07	20/01/2025	27/01/2025	Name	1110128	Black (Shareholder)				200,000.00	Completed	
	8	👁	A08	21/01/2025	28/01/2025	Name	1110129	Diamond				200,000.00	Cancelled	
	9	👁	A09	22/01/2025	29/01/2025	Name	1110130	Basic				200,000.00	Completed	
Transaction	10	👁	A10	23/01/2025	30/01/2025	Name	1110131	Silver				200,000.00	Cancelled	

Gambar 3.8 Wireframe Order Data Back Office Social Padel House

Halaman Order Data dalam sistem admin Social Padel House berfungsi sebagai pusat informasi pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan, baik member maupun tamu umum. Tampilan utama halaman ini berbentuk tabel yang menampilkan data pemesanan secara lengkap, mulai dari Booking ID, tanggal pemesanan (Order Date), tanggal bermain (Play Date), nama pelanggan, hingga informasi keanggotaan seperti Member Code dan Member Tier. Setiap pemesanan juga dikaitkan dengan nama venue dan lapangan yang digunakan, durasi pemakaian (Total Hours), total harga, serta status pemesanan apakah sudah selesai atau dibatalkan.

Untuk memudahkan admin dalam melakukan verifikasi data, setiap baris pada tabel dilengkapi dengan ikon aksi “lihat” yang memungkinkan pengguna melihat detail informasi secara menyeluruh. Halaman ini juga menyediakan tombol “Add Order” di kanan atas bagi admin yang ingin menambahkan data pemesanan secara manual, jika diperlukan. Selain itu, fitur filter dan pencarian turut mendukung pencarian cepat berdasarkan parameter tertentu seperti Booking ID, status, atau tanggal.

Dalam proses penyusunan wireframe ini, penulis berperan sebagai Business Analyst Intern yang bertugas mengidentifikasi atribut penting dari setiap pemesanan agar sistem mampu menyimpan data dengan struktur yang jelas dan mudah dianalisis. Penulis juga membantu menyusun alur logika dari proses booking hingga status akhir (completed/cancelled), serta memastikan bahwa data keanggotaan pelanggan dapat dikaitkan langsung dengan transaksi yang dilakukan.

Venue

Special Price

Order Data

Transaction

Home → Transaction

Transaction

No.	Action	Booking ID	Order Date	Play Date	Member / Guest Name	Member Tier	Court	Total Hours	Total Price	Status
1		A01	14/01/2025	21/01/2025	Name	Basic	Court 1, Court 2	2 hours	400,000.00	Completed
2		A02	15/01/2025	22/01/2025	Name	Black	Court 1	1 hours	200,000.00	Completed
3		A03	16/01/2025	23/01/2025	Name	Basic	Court 3	4 hours	800,000.00	Completed
4		A04	17/01/2025	24/01/2025	Name	Gold	Court 1, Court 2	2 hours	400,000.00	Completed
5		A05	18/01/2025	25/01/2025	Name	-	Court 1	1 hours	200,000.00	Completed
6		A06	19/01/2025	26/01/2025	Name	Basic	Court 3	4 hours	800,000.00	Completed
7		A07	20/01/2025	27/01/2025	Name	Black (Shareholder)	Court 1, Court 1	2 hours	400,000.00	Completed
8		A08	21/01/2025	28/01/2025	Name	Diamond	Court 1, Court 2	2 hours	400,000.00	Completed
9		A09	22/01/2025	29/01/2025	Name	Basic	Court 1	1 hours	200,000.00	Completed
10		A10	23/01/2025	30/01/2025	Name	Silver	Court 3	4 hours	800,000.00	Completed
										Cancelled

Gambar 3.9 Wireframe Transaction Back Office Social Padel House

Halaman Transaction dalam sistem admin Social Padel House dirancang untuk menampilkan data transaksi hasil dari aktivitas pemesanan lapangan yang telah dilakukan oleh pelanggan. Tampilan utama halaman ini berbentuk tabel informatif yang mencakup data penting seperti Booking ID, tanggal pemesanan (Order Date), tanggal bermain (Play Date), nama pengguna, tingkatan keanggotaan (Member Tier), lapangan yang digunakan (Court), durasi pemakaian (Total Hours), total biaya (Total Price), serta status transaksi seperti "Completed" atau "Cancelled".

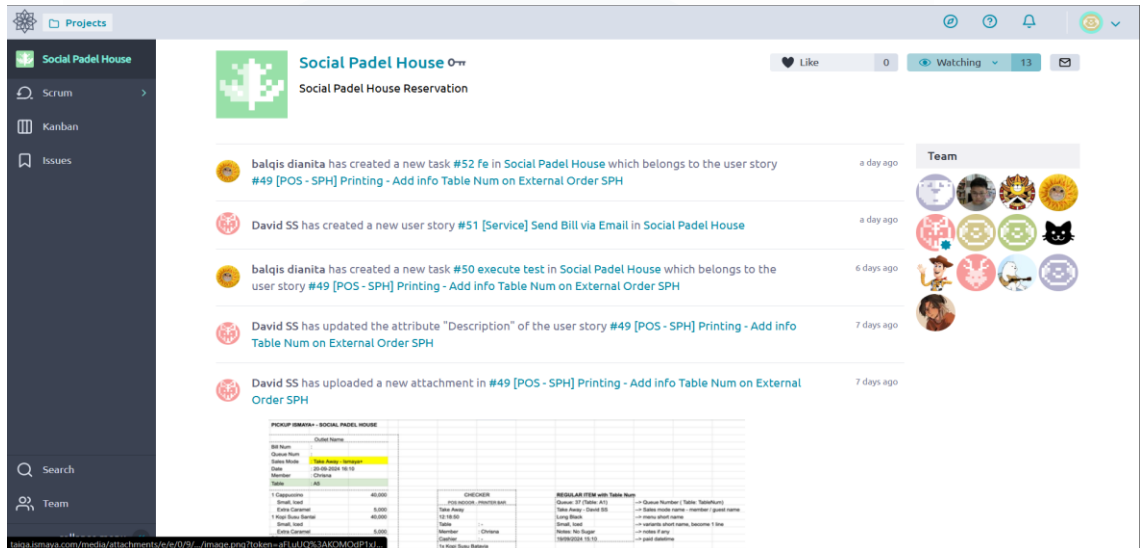
Setiap entri disertai dengan ikon aksi “lihat” yang memungkinkan admin untuk membuka detail transaksi secara lengkap. Hal ini berguna ketika terjadi pengecekan data, audit, atau

validasi pembayaran. Informasi yang ditampilkan disusun secara kronologis berdasarkan nomor urut pemesanan dan dapat disesuaikan dengan fitur pencarian serta filter yang mendukung proses pencatatan transaksi yang lebih efektif.

Berbeda dengan halaman Order Data yang mencakup aspek reservasi dari sisi operasional, halaman Transaction fokus pada pencatatan keuangan yang bersifat final — artinya data yang tercatat di sini merupakan transaksi yang telah terjadi, termasuk yang dibatalkan dengan nominal tertentu. Halaman ini menjadi sangat penting sebagai dasar pelaporan keuangan harian, perhitungan pendapatan venue, serta sinkronisasi dengan sistem pembayaran dan manajemen keanggotaan.

Dalam penyusunan wireframe ini, penulis sebagai Business Analyst Intern berperan dalam merancang struktur informasi yang harus ditampilkan berdasarkan kebutuhan operasional dan akuntabilitas. Penulis juga menyusun user flow dan user story untuk memastikan bahwa proses dari booking hingga transaksi tercatat secara utuh, mudah dilacak, dan konsisten di seluruh cabang. Dengan hadirnya halaman ini, tim administrasi dapat memantau dan merekonsiliasi transaksi secara akurat, yang pada akhirnya mendukung transparansi dan efisiensi dalam manajemen bisnis Social Padel House.

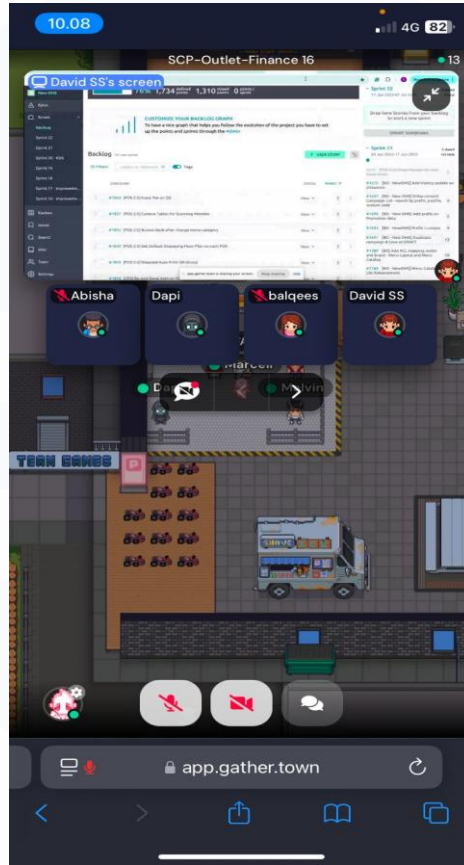
3. Membuat Tiket Pengembangan di Platform Taiga



Gambar 3.10 Taiga Social Padel House

Setelah flowchart dan wireframe disetujui, Penulis membuat tiket pengembangan dalam platform Taiga. Setiap tiket berisi user story yang ditulis dengan pendekatan berbasis peran (*role-based*), contohnya: “Sebagai pelanggan, Penulis ingin memilih waktu bermain agar dapat merencanakan kedatangan Penulis dengan lebih baik.” Tiket ini mencantumkan detail seperti kriteria keberhasilan, batasan teknis, serta prioritas pengerjaan. Tiket ini dapat diakses oleh seluruh tim pengembangan dan digunakan untuk mengatur jalannya sprint. Melalui pembuatan tiket ini, Penulis dilatih untuk berpikir secara sistematis, merinci kebutuhan bisnis menjadi bentuk yang mudah dipahami oleh tim teknis.

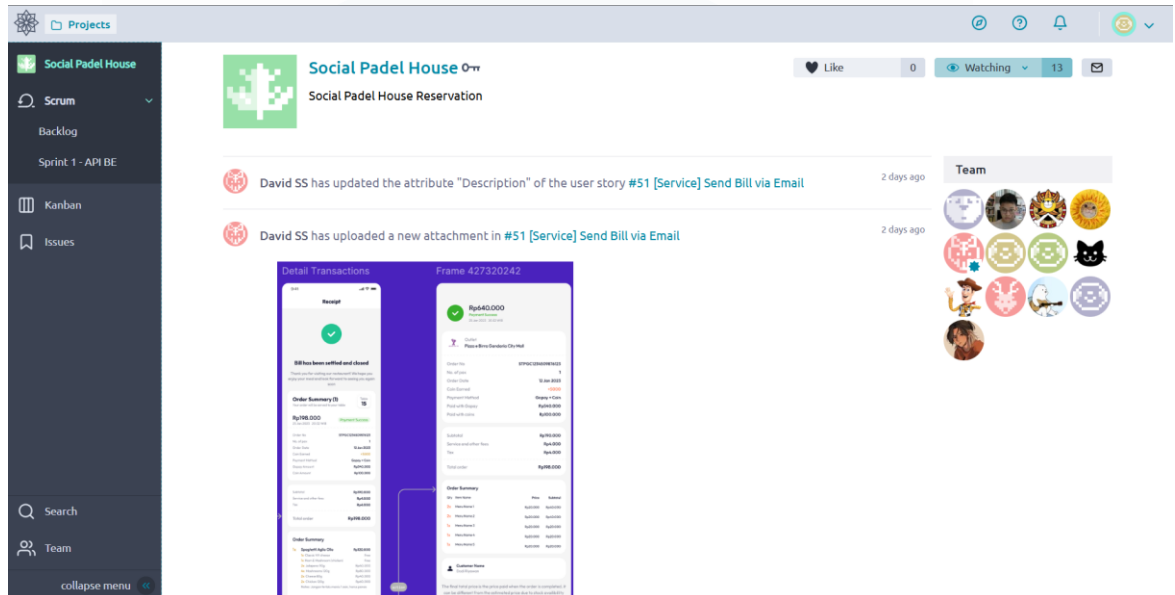
4. Sesi Grooming Backlog



Gambar 3.5 Grooming Social Padel House Via Gather

Grooming backlog adalah salah satu tahapan penting dalam metode agile. Dalam sesi ini, Penulis berperan sebagai jembatan antara kebutuhan bisnis dan eksekusi teknis. Sesi ini berlangsung secara virtual melalui platform Gather, di mana Penulis menjelaskan setiap user story, menjawab pertanyaan developer, dan menyesuaikan spesifikasi sesuai batasan teknis. Sesi grooming melibatkan semua anggota tim sprint, termasuk QA, developer, dan Product Owner. Dari proses ini, Penulis menyadari pentingnya kejelasan dan ketegasan dalam komunikasi lintas tim agar tidak terjadi salah tafsir.

5. Menyusun Tiket Enhancement (Peningkatan Fitur)



Gambar 3.11 Taiga Enchantment Social Padel House

Setelah sprint selesai dan sistem diuji coba, Penulis mengidentifikasi peluang perbaikan berdasarkan hasil uji coba dan feedback internal. Tiket enhancement Penulis buat untuk menangani kebutuhan tambahan seperti validasi input nomor HP, pengingat otomatis sebelum waktu bermain, serta penyesuaian slot waktu agar fleksibel. Tiket ini tidak hanya meningkatkan fungsionalitas sistem tetapi juga memperbaiki pengalaman pengguna. Akses pengelolaan tiket enhancement sama seperti backlog utama, dan dikelola secara iteratif selama fase pengembangan.

6. Monitoring Hasil Pengujian oleh Tim QA

ISMAYA+ APP
Enjoy more exclusive benefits

Download

Already Member ?

SOCIALTM
PADEL
HOUSE

Order of

Table: TDAVIDS1

Input your phone number

+62 Phone Number *
0895320001717

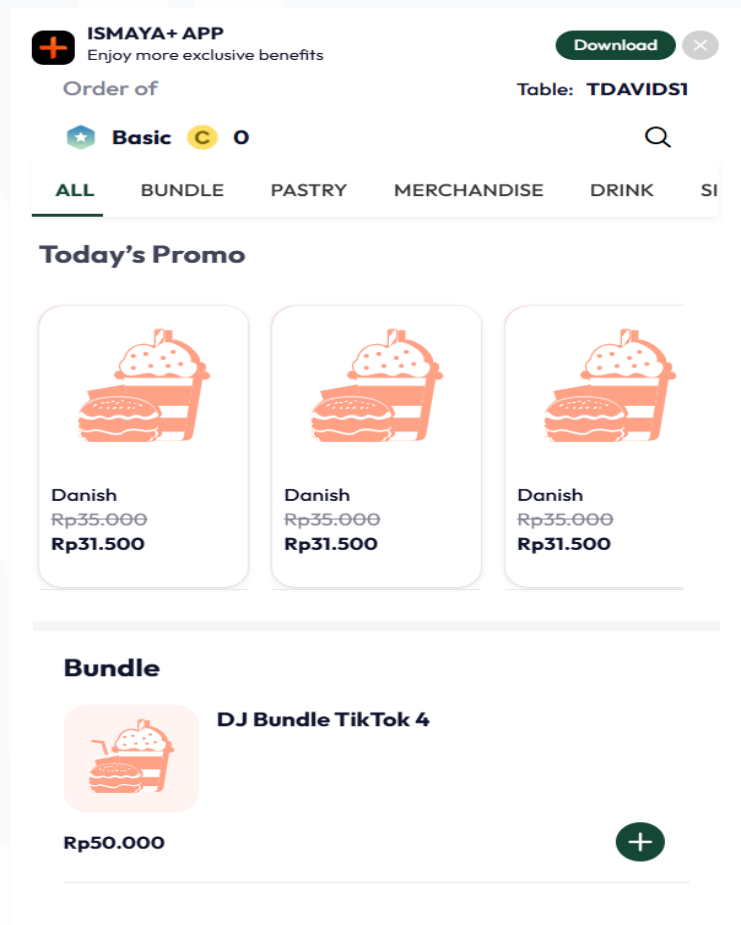
Email *
marcelyonathan15@gmail.com

Order Now

Gambar 3.12 Login Page Social Padel House (Testing)

Pada tampilan awal ini, tim QA melakukan pengujian terhadap **proses login pelanggan** menggunakan nomor telepon dan email. Halaman ini merupakan titik awal dalam alur pemesanan digital di outlet Social Padel House. Validasi difokuskan pada:

- Keberhasilan sistem membaca format nomor telepon Indonesia (+62).
- Validasi input email agar tidak kosong dan memiliki format yang benar.
- Respons tombol “Order Now” jika kolom belum diisi (expected: muncul notifikasi error).
- Pemeriksaan keterhubungan data dengan sistem loyalty ISMAYA+ (jika nomor sudah terdaftar sebagai member).

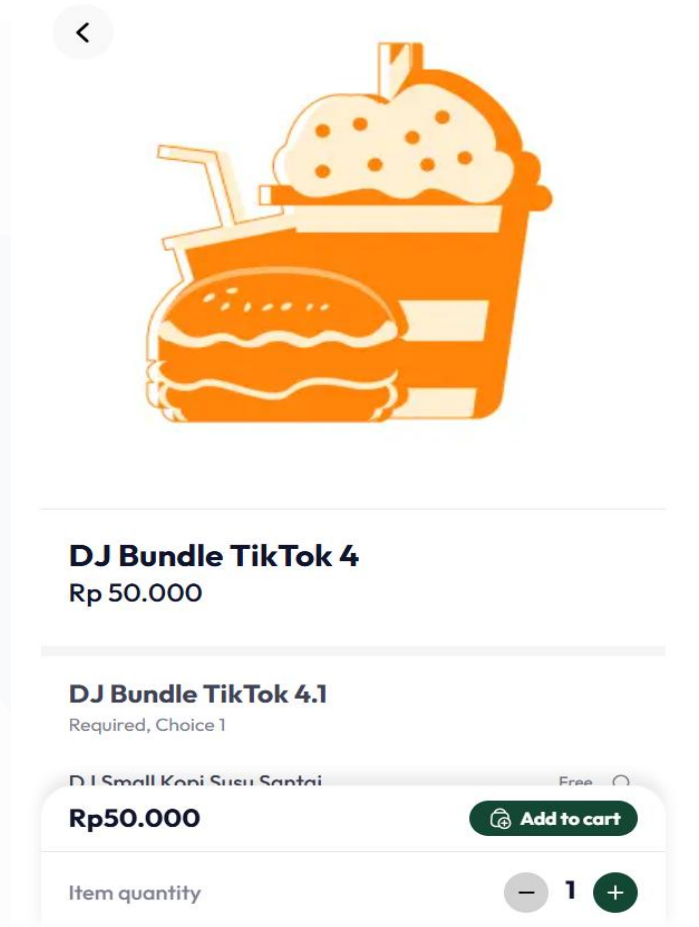


Gambar 3.13 Katalog Menu Social Padel House (Testing)

Pada halaman ini, tim QA memverifikasi tampilan dan interaksi pada katalog menu, termasuk penempatan kategori (All,

Bundle, Pastry, dll.), serta produk-produk yang masuk ke dalam promo harian. Poin-poin pengujian:

- Kejelasan label promo (harga lama dicoret, harga promo ditampilkan jelas).
- Fungsi filter per kategori menu (apakah produk berubah sesuai tab).
- Performa halaman saat loading banyak item menu (apakah lambat atau error).
- Fungsi ikon pencarian dan respons terhadap input kata kunci.

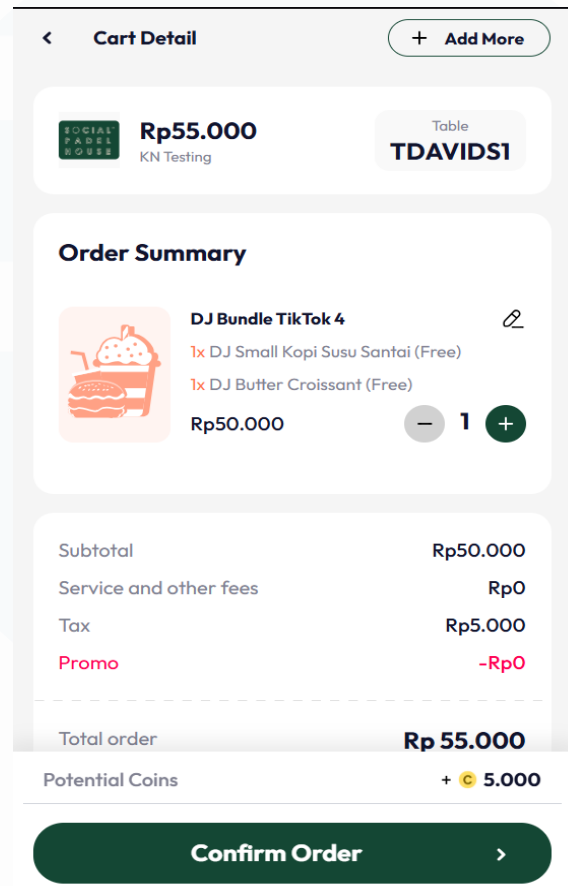


Gambar 3.14 Halaman Detail Produk Social Padel House (Testing)

Tampilan ini menampilkan detail produk bundle, dalam hal ini “DJ Bundle TikTok 4”, yang memiliki opsi pilihan minuman. QA melakukan pengujian terhadap:

- Interaksi pemilihan varian menu (apakah hanya bisa pilih satu).
- Validasi jika varian tidak dipilih (expected: tidak bisa lanjut ke cart).
- Fungsi tombol “Add to Cart” dan perubahan jumlah kuantitas.

- Apakah sistem mengenali harga item dan menghitung total secara otomatis.



Gambar 3.15 Cart & Confirm Order Social Padel House (Testing)

Halaman ini merupakan ringkasan akhir sebelum pelanggan mengkonfirmasi pesanan. Pengujian QA mencakup:

- Akurasi Order Summary (jumlah item, varian menu yang dipilih, harga).
- Perhitungan subtotal, pajak (Rp5.000), dan total harga sesuai ekspektasi.
- Pengecekan tampilan promo (jika ada) dan reward coins yang akan didapat.

- Fungsi tombol “Confirm Order” dan feedback sistem setelah klik (misalnya redirect ke halaman sukses atau notifikasi).
- Keselarasan informasi meja (misalnya kode meja TDAVIDS1 sesuai URL QR yang discan pelanggan).

Payment Detail + Add More

Your order receipt will be sent to your email. Please ensure your details are entered correctly.

Email address
marcelyonathan15@gmail.com

Phone Number
62895320001717

Payment Summary

Total Order	Rp55.000
Subtotal	Rp50.000
Service and other fees	Rp0
Tax	Rp5.000
Discount	Rp0

You have voucher(s) >

Order Summary (1) Table
28 Jun 2025 14:41 **TDAVIDS1**

Total Amount
Rp55.000

Select Payment >

Gambar 3.16 Page Payment Detail Social Padel House (Testing)

Page "Payment Detail" pada gambar tersebut adalah halaman untuk meninjau rincian pembayaran sebelum melanjutkan ke proses pembayaran. Berikut adalah penjelasan elemen-elemennya:

1. Informasi Kontak

- Email Address: marcelyonathan15@gmail.com
Digunakan untuk mengirimkan bukti pembayaran atau e-receipt.
- Phone Number: 62895320001717
Kemungkinan digunakan untuk kontak jika ada masalah atau untuk verifikasi.

2. Payment Summary (Ringkasan Pembayaran)

- Subtotal: Rp50.000
Ini adalah total harga pesanan sebelum pajak dan biaya lain.
- Service and Other Fees: Rp0
Tidak ada biaya layanan atau biaya tambahan lainnya.
Tax: Rp5.000
Pajak yang dikenakan untuk pesanan.
- Discount: Rp0
Tidak ada potongan harga yang diterapkan.
- Total Order: Rp55.000
Ini adalah jumlah total yang harus dibayar.

3. Voucher

- Terdapat bagian bertuliskan "You have voucher(s)", yang menandakan pengguna bisa menggunakan voucher jika memiliki, untuk mendapatkan potongan harga.

4. Order Summary

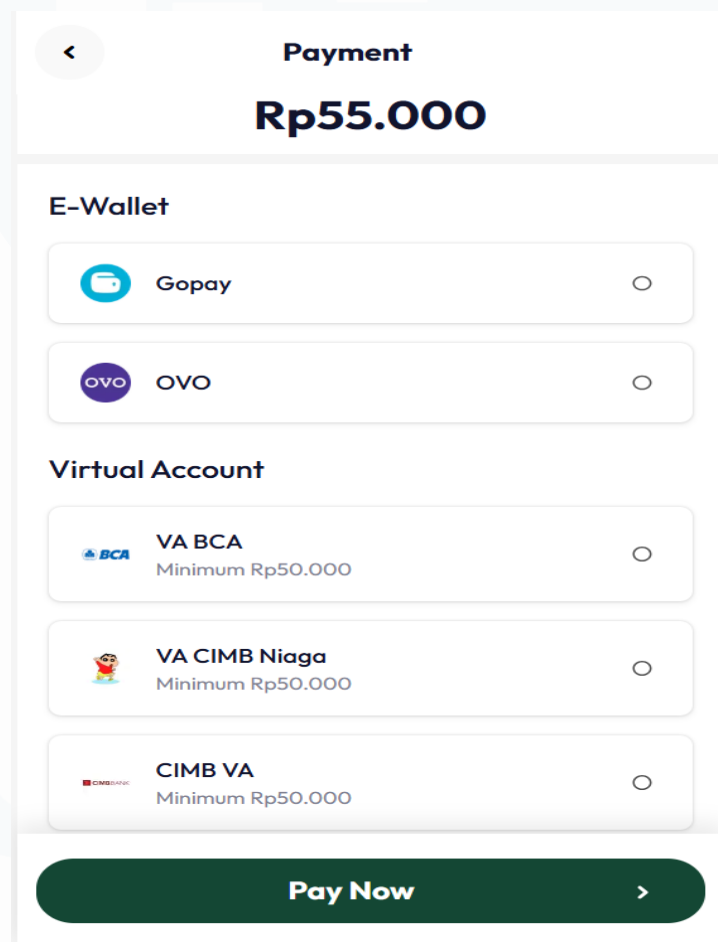
- Menunjukkan detail pesanan, termasuk waktu pemesanan (28 Jun 2025, 14:41) dan nomor/meja pesanan (Table TDAVIDS1).

5. Tombol Aksi

- "Select Payment" adalah tombol untuk melanjutkan ke metode pembayaran yang tersedia.

6. Add More

- Ada tombol "+ Add More" di pojok kanan atas, kemungkinan untuk menambah item atau layanan sebelum melanjutkan pembayaran.



Gambar 3.17 Payment Method Social Padel House (Testing)

- Total Pembayaran:

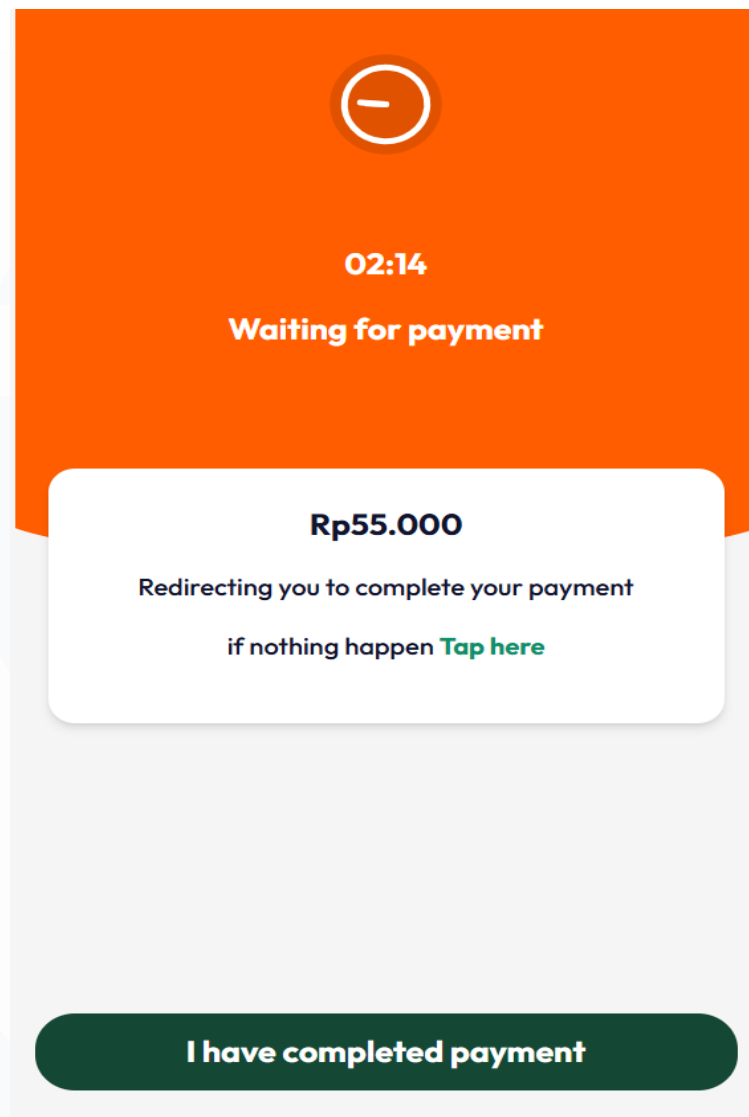
Tertera di bagian atas sebesar Rp55.000. Ini adalah jumlah yang harus dibayar sesuai dengan rincian pada halaman sebelumnya.

- Pilihan Metode Pembayaran
 - E-Wallet (Dompot Digital)
 - Gopay
 - OVO

Keduanya adalah metode pembayaran digital yang populer di Indonesia. Pengguna cukup memilih salah satu untuk membayar secara instan melalui aplikasi e-wallet mereka.

- Virtual Account (Transfer Bank)
 - VA BCA
 - VA CIMB Niaga
 - CIMB VA

Masing-masing memiliki minimum pembayaran Rp50.000 (jumlah pesanan memenuhi syarat). Dengan metode ini, pengguna akan mendapatkan nomor virtual account untuk melakukan transfer melalui mobile banking, internet banking, atau ATM.



Gambar 3.18 Waiting For Payment Social Padel House (Testing)

Halaman ini adalah halaman "Waiting for Payment" atau "Menunggu Pembayaran" yang muncul setelah pengguna memilih metode pembayaran. Halaman ini berfungsi untuk menunggu proses pembayaran yang sedang dilakukan oleh pengguna melalui metode yang telah dipilih, seperti e-wallet atau virtual account. Pada bagian atas terdapat timer countdown yang menunjukkan sisa waktu untuk menyelesaikan pembayaran. Jika pembayaran tidak dilakukan hingga waktu habis, maka transaksi bisa otomatis dibatalkan.

Di bagian tengah halaman, terdapat informasi nominal pembayaran sebesar Rp55.000 yang harus segera dibayarkan. Sistem akan secara otomatis mencoba mengalihkan pengguna ke halaman pembayaran sesuai metode yang dipilih. Namun, apabila proses redirect tidak berjalan otomatis, pengguna bisa klik tombol teks bertuliskan “Tap here” untuk melakukan pengalihan secara manual.

Setelah menyelesaikan pembayaran di luar sistem (misalnya lewat aplikasi Gopay, OVO, atau transfer bank), pengguna diminta untuk menekan tombol "I have completed payment". Tombol ini berfungsi untuk memberi tahu sistem bahwa pembayaran telah dilakukan, sehingga sistem bisa mulai memverifikasi pembayaran tersebut.

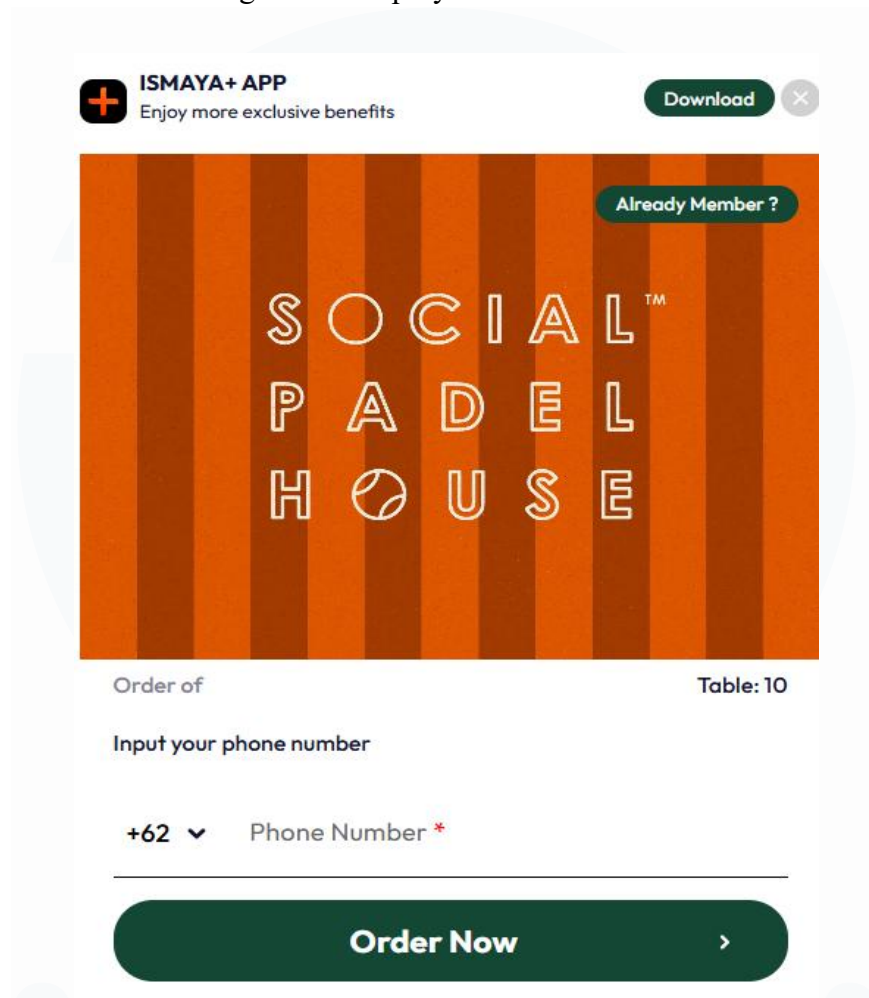
No	Halaman yang Diuji	Elemen yang Diuji	Kriteria Validasi / Hasil yang Diharapkan	Status
1	Login Page	Nomor HP & Email	Format nomor Indonesia (+62), email valid, error muncul jika belum diisi	Done
2	Katalog Menu	Label promo, filter kategori, loading item, fitur search	Label promo tampil jelas, filter berfungsi, loading cepat, pencarian sesuai kata kunci	Done
3	Detail Produk	Pemilihan varian menu, tombol “Add to Cart”	Harus pilih varian sebelum lanjut, harga otomatis muncul	Done

4	Cart & Confirm Order	Ringkasan pesanan, subtotal, pajak, total, tombol konfirmasi	Data sesuai, total benar, tombol redirect ke halaman sukses	Done
5	Payment Detail	Subtotal, pajak, diskon, voucher, ringkasan pesanan	Semua informasi muncul dengan benar	Done
6	Payment Method	E-Wallet (Gopay, OVO), VA (BCA, CIMB)	Metode muncul, minimum pembayaran sesuai, redirect sesuai	Done
7	Waiting for Payment	Timer countdown, nominal pembayaran, tombol redirect	Waktu berjalan, tombol “Tap here” aktif, bisa klik “I have completed payment”	Done

Tabel 3.2 Hasil Pengujian QA Sistem Reservasi Social Padel House

Dari hasil pengujian tersebut, dapat disimpulkan bahwa seluruh komponen utama sistem telah memenuhi kriteria fungsional yang dibutuhkan. Apabila ditemukan kendala kecil, tim segera mencatatnya sebagai bagian dari backlog enhancement untuk iterasi sprint selanjutnya. Proses QA ini menjadi tahap penting dalam menjaga kualitas sistem sebelum digunakan langsung oleh pelanggan di lingkungan produksi.

7. Monitoring Proses Deployment ke Web Production



Gambar 3.18 Deployment Website Production Social Padel House

Deployment adalah tahap penting di mana sistem dipindahkan dari lingkungan pengujian ke server produksi. Penulis memantau proses ini bersama tim Project Manager dan DevOps untuk memastikan seluruh fitur berjalan normal saat digunakan oleh pelanggan. Jika terdapat kendala pasca-deployment, Penulis mencatat dan menyusun dokumentasi untuk bug-fix sprint berikutnya. Sistem produksi ini digunakan langsung oleh pelanggan yang melakukan reservasi melalui barcode dan menjadi tolok ukur keberhasilan pengembangan sistem.

Seluruh aktivitas ini memberi Penulis pemahaman menyeluruh tentang bagaimana peran Business Analyst mengawal pengembangan sistem dari awal hingga implementasi. Tidak hanya membuat dokumentasi, Penulis juga dituntut untuk aktif dalam diskusi, pengambilan keputusan, serta menjaga komunikasi efektif antar tim. Pengalaman ini memperkaya wawasan Penulis dalam dunia profesional yang mengedepankan kerja kolaboratif, ketepatan teknis, dan sensitivitas terhadap kebutuhan pengguna.

3.3 Kendala yang Ditemukan

Menjalani program magang sebagai Business Analyst Intern di ISMAYA Group bukanlah perjalanan yang selalu mulus. Di balik setiap kemajuan yang Penulis capai, tersimpan berbagai tantangan yang menguji kesabaran, adaptasi, dan semangat belajar Penulis. Namun, justru dari tantangan-tantangan inilah Penulis menemukan ruang untuk tumbuh. Berikut adalah cerita dan refleksi atas kendala yang Penulis alami dan bagaimana Penulis mencoba mengatasinya:

1. Kesulitan Memahami Sistem Reservasi

Saat pertama kali diperkenalkan dengan sistem reservasi ISMAYA, Penulis sempat merasa kewalahan. Diagram teknis dan istilah-istilah yang digunakan begitu asing. Penulis ingat harus membuka ulang flowchart berkali-kali hanya untuk memahami satu proses kecil. Namun, Penulis tidak menyerah. Penulis minta waktu khusus kepada mentor teknis untuk menjelaskan secara perlahan, membuat catatan dan diagram versi Penulis sendiri, hingga akhirnya potongan-potongan informasi mulai menyatu menjadi satu pemahaman yang utuh.

2. Perbedaan Bahasa Antar Tim

Dalam dunia kerja, ternyata satu istilah bisa memiliki makna berbeda tergantung siapa yang mengucapkannya. Penulis sering menemukan perbedaan persepsi antara tim teknis dan tim bisnis. Misalnya,

ketika developer menyebut "endpoint API" yang sebenarnya merujuk pada alamat atau jalur komunikasi antara frontend dan backend dalam sistem. Penulis sempat salah mengartikan konteks dan maksud pengembangannya. Dari pengalaman itu, Penulis belajar pentingnya menyamakan bahasa. Penulis membuat glosarium kecil, menyisipkan ilustrasi ke user story, dan membiasakan diri bertanya bila ragu. Komunikasi yang terbuka ternyata jauh lebih penting daripada terlihat paham padahal belum mengerti sepenuhnya.

3. Terbatasnya Akses Sistem Internal

Sebagai anak magang, Penulis tentu tidak bisa mengakses semua sistem perusahaan. Tapi Penulis tidak melihatnya sebagai hambatan total. Penulis mencari jalan lain: minta screen sharing dari tim internal, mencocokkan dokumentasi yang ada, dan mengamati proses demo dengan cermat. Penulis menyadari bahwa keterbatasan akses bukanlah alasan untuk tidak belajar.

4. Belajar Menggunakan Taiga dari Awal

Taiga adalah salah satu tools manajemen proyek yang sebelumnya belum pernah Penulis gunakan. Pada awalnya, Penulis merasa bingung bagaimana menyusun backlog, menambahkan user story, dan menetapkan prioritas di dalam sistem tersebut. Namun dengan bantuan supervisor dan tim, serta berdiskusi dengan rekan scrum master di tim. Dalam beberapa minggu, Penulis mulai terbiasa menyusun dan mengelola backlog sprint dengan lebih percaya diri.

5. Sulit Menyesuaikan Waktu dengan Tim

Koordinasi dengan tim lintas divisi bukan hal mudah. Jadwal yang padat membuat banyak pertemuan harus dijadwalkan ulang. Penulis belajar pentingnya fleksibilitas dan inisiatif. Penulis mulai membuat agenda

sebelum rapat, mengusulkan integrasi kalender bersama, dan memastikan semua pihak punya waktu untuk menyampaikan pendapat.

Seluruh kendala di atas tidak hanya menjadi hambatan sementara, tetapi juga menjadi bagian penting dari proses pembelajaran. Menghadapi dan mengatasi berbagai tantangan tersebut memberikan pemahaman lebih dalam mengenai dunia kerja, khususnya dalam konteks pengembangan sistem berbasis tim dan teknologi digital.

3.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Selama magang di ISMAYA bukan hanya tentang menyelesaikan tugas-tugas teknis. Ini adalah perjalanan personal yang mempertemukan Penulis dengan banyak pelajaran penting dalam kehidupan profesional. Penulis tidak hanya diajari bagaimana menjadi seorang Business Analyst, tapi juga bagaimana menjadi bagian dari sebuah ekosistem kerja yang dinamis dan saling mendukung.

1. Belajar Memahami Sistem secara Utuh

Dari proses flowchart hingga deployment, Penulis menyaksikan bagaimana sebuah sistem digital dibangun secara menyeluruh. Penulis jadi tahu bahwa sebuah fitur yang tampak sederhana bisa melibatkan diskusi panjang, validasi berulang, dan pengujian ketat. Ini membuka mata Penulis bahwa setiap klik di sistem adalah hasil dari kerja sama lintas fungsi yang luar biasa.

2. Melatih Cara Berpikir Sistematis dan Terstruktur

Setiap wireframe, user story, dan backlog yang Penulis buat bukan hanya sekadar dokumen, tetapi bagian dari upaya menjembatani kebutuhan bisnis dan solusi teknis. Penulis jadi terbiasa menyusun ide dengan alur yang jelas, memprediksi kemungkinan risiko, dan menjabarkannya ke dalam bentuk yang bisa dipahami tim developer.

3. Berlatih Komunikasi Empatik dan Kolaboratif

Penulis belajar bahwa komunikasi tidak cukup hanya jelas, tapi juga harus empatik. Bagaimana menyampaikan masukan dengan cara yang tidak menghakimi, bagaimana menerima kritik sebagai bahan tumbuh, dan bagaimana memastikan setiap anggota tim merasa didengar—semua itu menjadi bagian dari latihan sehari-hari yang membentuk kepekaan Penulis sebagai rekan kerja.

4. Merasakan Nyatanya Metode Agile dalam Dunia Kerja

Melalui praktik seperti grooming, sprint, dan retrospective, Penulis memahami bahwa agile bukan sekadar metode, tetapi budaya kerja yang fleksibel, terbuka terhadap perubahan, dan berorientasi pada solusi. Penulis merasa menjadi bagian dari proses yang hidup, yang berkembang setiap hari berkat kontribusi bersama.

5. Refleksi Diri dan Penguatan Karakter

Dari semua yang Penulis jalani, pelajaran terbesar mungkin justru datang dari dalam diri Penulis sendiri. Penulis belajar untuk tidak takut bertanya, untuk mengakui saat Penulis belum tahu, dan untuk terus mencari tahu. Penulis belajar tentang pentingnya integritas, tanggung jawab, dan keberanian untuk tumbuh di luar zona nyaman.

Dengan penerapan solusi-solusi tersebut, kendala yang muncul selama masa magang dapat diselesaikan dengan baik dan justru memberikan nilai tambah dalam proses belajar. Situasi ini juga memperkuat kemampuan adaptasi, komunikasi, dan ketelitian dalam menghadapi dinamika proyek yang nyata di lingkungan kerja profesional.