

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Praktik magang atau kerja lapangan merupakan bagian dari proses pembelajaran yang dirancang untuk memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa, baik dari latar belakang pendidikan maupun non-pendidikan, mengenai aktivitas nyata di lingkungan kerja, baik di sektor pendidikan maupun industri. Kegiatan ini bertujuan agar mahasiswa memiliki keterampilan praktis yang relevan dengan bidang keahlian yang mereka tekuni [1].

Kemajuan teknologi yang pesat saat ini menuntut individu untuk memiliki kemampuan adaptasi yang tinggi agar tidak tertinggal perkembangan zaman. Salah satu dampaknya terlihat dari meningkatnya pengembangan dan penggunaan aplikasi, khususnya aplikasi berbasis *mobile*, dalam kehidupan sehari-hari. Aplikasi *mobile* adalah perangkat lunak yang dirancang oleh berbagai pihak seperti *developer*, *engineer* UI/UX, serta *Quality Assurance*, untuk memenuhi kebutuhan pengguna tertentu. Aplikasi semacam ini bisa digunakan dalam berbagai aspek kehidupan, seperti transportasi, komunikasi, hiburan, konsumsi, dan lainnya. Bahkan kini banyak perusahaan yang bersaing untuk menciptakan satu aplikasi multifungsi atau biasa disebut *superapp*, yang memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai aktivitas seperti memesan makanan, layanan transportasi, berbelanja kebutuhan pokok, membayar tagihan, hingga bermain gim hiburan hanya dalam satu *platform*.

Salah satu contoh aplikasi semacam ini adalah Alfagift, aplikasi *e-commerce* milik Alfamart yang menyediakan layanan pemesanan produk secara daring dengan dua metode pengambilan, yaitu *delivery* (pengiriman ke rumah) dan *pick-up* (pengambilan di toko). Alfagift menyajikan katalog produk yang tersedia di gerai Alfamart, termasuk produk-produk yang mungkin tidak tersedia di toko fisik, namun dapat dibeli dari gudang melalui aplikasi. Selain itu, aplikasi

ini juga dilengkapi dengan fitur pembayaran berbagai tagihan dan layanan *top-up*, seperti listrik, air (PDAM), BPJS, pulsa, dan token listrik. Dengan berbagai fitur tersebut, Alfagift memberikan kemudahan kepada pengguna dalam melakukan transaksi belanja dan pembayaran hanya melalui perangkat pribadi mereka.

Salah satu fitur unggulan Alfagift adalah *member loyalty* milik Alfamart, yang memungkinkan anggota untuk menikmati berbagai penawaran eksklusif serta mengumpulkan poin dari setiap transaksi, baik yang dilakukan di toko fisik maupun melalui aplikasi. Data transaksi ini juga digunakan untuk merekomendasikan produk yang sesuai dengan kebiasaan belanja masing-masing pengguna.

Dalam proses ini, peran *Quality Assurance* (QA) sangat penting. QA bertanggung jawab untuk melakukan pengujian terhadap fitur-fitur aplikasi guna memastikan bahwa versi terbaru dari aplikasi tersebut telah bebas dari *bug* dan bekerja sesuai rancangan. Sebelum proses pengujian dilakukan, QA harus menyusun *test case scenarios* berdasarkan dokumen *system design* dan *story list* yang telah disusun sebelumnya. Dokumen tersebut menjadi panduan untuk memahami bagaimana suatu fitur seharusnya berfungsi.

Pengujian aplikasi umumnya dilakukan dengan dua metode utama, yaitu *manual testing* dan *automation testing*. Pada *manual testing*, QA melakukan pengujian secara langsung dan manual sesuai skenario yang telah disusun. Sedangkan *automation testing* melibatkan penulisan skrip yang akan menjalankan skenario pengujian secara otomatis menggunakan alat bantu dari pihak ketiga. Setelah proses pengujian selesai, QA akan melakukan *bug reporting* atas seluruh temuan selama pengujian, yang kemudian disampaikan kepada tim *developer* agar dapat segera diperbaiki. Setelah perbaikan dilakukan, QA akan melakukan *retesting* untuk memastikan *bug* telah terselesaikan. Proses ini diakhiri dengan dokumentasi hasil pengujian sebagai bagian dari laporan kualitas aplikasi.

Selama proses magang, penulis menyelesaikan sebanyak 2 proyek yaitu proyek *Thematic Homepage UI* dan proyek Pembatasan Promo pada *Member*.

Proyek *Thematic Homepage UI* merupakan proyek dimana ada pengembangan dari sisi UI aplikasi Alfagift untuk menampilkan dekorasi dan aksesoris bertema ramadhan saat memasuki periode bulan ramadhan. Di proyek *Thematic Homepage UI*, fitur yang mengalami pengetesan berupa tampilan dari UI *Homepage* aplikasi, *Splash screen* aplikasi, *icon* aplikasi, dan animasi ketika *user* melakukan *add-to-cart* produk yang berada di katalog aplikasi Alfagift. Proyek Pembatasan Promo pada Member adalah proyek mengenai pengembangan mekanisme baru terkait penggunaan promo, dimana dilakukan pembatasan untuk dua macam promo yaitu promo A dan promo B untuk tiap *member*. Setiap *member* akan mendapatkan jumlah kuota tertentu untuk dapat digunakan di dalam transaksi saat membeli produk di aplikasi Alfagift. Di proyek ini, dilakukan pengetesan *end-to-end* dari proses pembelian produk dari proses melakukan *add-to-cart* produk, proses *order*, dan proses pembayaran sehingga proses selesai pembayaran.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program magang yang dijalankan di PT. Global Loyalty Indonesia merupakan salah satu bentuk pemenuhan persyaratan kelulusan dari Program Studi Teknik Komputer di Universitas Multimedia Nusantara yang sedang ditempuh oleh penulis. Selain sebagai kewajiban akademik, kegiatan magang ini juga berfungsi sebagai wadah untuk memperoleh pengalaman langsung di dunia industri, serta sebagai ajang penerapan pengetahuan dan keterampilan—baik *hard skill* maupun *soft skills*—yang telah diperoleh selama masa perkuliahan.

Selama menjalani peran sebagai *Quality Assurance Intern* di bawah naungan departemen *Product Operations*, penulis bertanggung jawab dalam mendukung proses pengujian aplikasi, membuat *test case scenario*, membuat dokumentasi, dan melakukan pelaporan *bug*. Tugas-tugas tersebut menuntut penulis untuk cepat beradaptasi dan mempelajari hal-hal baru yang belum pernah ditemui di lingkungan akademik. Selain aspek teknis, pengalaman magang ini juga memberikan penulis kesempatan untuk mengasah kemampuan komunikasi,

terutama dalam menyelesaikan permasalahan yang muncul selama pengerjaan proyek magang.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Program magang dijalankan selama total 640 jam kerja untuk menyelesaikan persyaratan magang dari Universitas Multimedia Nusantara, dengan durasi kerja rata-rata sekitar 10 jam per hari. Program ini dimulai pada tanggal 4 Februari 2025 dan berakhir pada 4 Agustus 2025, dengan pelaksanaan secara langsung di kantor.

Informasi mengenai perusahaan dilaksanakannya program kerja magang adalah sebagai berikut:

- Nama Perusahaan : PT. Global Loyalty Indonesia
- Lokasi : Alfa Tower, 29th Floor Jl. Jalur Sutera Barat, Kav.7-9 Alam Sutera – Tangerang, 15143
- Website : <https://gli.id/>
- No. Telp : 021 - 80821510
- Departemen : *Product Operation*
- Posisi : *Quality Assurance Intern*

Saat anak magang mulai bekerja di posisi *Quality Assurance* pada departemen *Product Operations* di PT. Global Loyalty Indonesia, masing-masing anak magang langsung ditunjuk seorang mentor. Mentor bertugas membimbing dan mengajarkan deskripsi pekerjaan di posisi QA serta siap menjawab setiap pertanyaan anak magang terkait tugas kantor. Setelah itu, anak magang akan ikut bergabung dalam proyek yang sedang dijalani mentor masing-masing, dengan tujuan memberikan pengalaman langsung dalam menangani proyek nyata dan memahami pekerjaan yang biasa dilakukan oleh seorang QA..