

**PENGEMBANGAN *VIRTUAL PRODUCT* ALFAGIFT
MENGUNAKAN METODE *SCRUM*
DI PT GLOBAL LOYALTY INDONESIA**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

**Gusti Ketut Siska Sri Nandini
00000079847**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2026

**PENGEMBANGAN *VIRTUAL PRODUCT* ALFAGIFT
MENGUNAKAN METODE *SCRUM*
DI PT GLOBAL LOYALTY INDONESIA**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Gusti Ketut Siska Sri Nandini
00000079847

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gusti Ketut Siska Sri Nandini

Nomor Induk Mahasiswa : 00000079847

Program Studi : Sistem Informasi

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan saya yang berjudul:

PENGEMBANGAN *VIRTUAL PRODUCT* ALFAGIFT MENGGUNAKAN
METODE *SCRUM* DI PT GLOBAL LOYALTY INDONESIA

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula
dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah
saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan
dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan, saya bersedia menerima
konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung
segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai
kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia
Nusantara.

Tangerang, 7 Januari 2026

Tanda tangan & e-materai Rp10.000,00.



A handwritten signature in black ink, likely belonging to Gusti Ketut Siska Sri Nandini.

(Gusti Ketut Siska Sri Nandini)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Gusti Ketut Siska Sri Nandini
NIM : 00000079847
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Laporan : Pengembangan *Virtual Product* Alfagift
Menggunakan Metode *Scrum* di PT Global Loyalty
Indonesia

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Laporan sebagai berikut:

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☒ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Mengakui telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 7 Januari 2026



(Gusti Ketut Siska Sri Nandini)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Nama : Gusti Ketut Siska Sri Nandini
NIM : 00000079847
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik dan Informatika

menyatakan bahwa saya melaksanakan kegiatan di:

Nama Perusahaan/Organisasi : PT. Global Loyalty Indonesia
Alamat : Alfa Tower Lt.24 Il. lalw Sutera Barat Kav.7 -9,
Panunggan Timur, Kota Tangerang
Email Perusahaan/Organisasi : info@gli.id

1. Perusahaan/Organisasi tempat saya melakukan kegiatan dapat di validasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari, terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan/organisasi tempat saya melakukan kegiatan, maka:
 - a. Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
 - b. Saya bersedia menerima semua sanksi yang berlaku sebagaimana ditetapkan dalam peraturan yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 15 Desember 2025

Mengetahui

Menyatakan



PT. Global Loyalty Indonesia
Tandatangan & Stempel Perusahaan

(Pramudita Widiatmoko)



Materai Rp 10.000.-

(Gusti Ketut Siska Sri Nandini)

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Gusti Ketut Siska Sri Nandini
NIM : 00000079847
Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Pengembangan *Virtual Product* Alfagift
Menggunakan Metode *Scrum* di PT Global Loyalty
Indonesia

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk memublikasikan hasil laporan saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh civitas academica UMN/ publik. Saya menyatakan bahwa laporan yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia memublikasikan hasil laporan ini ke dalam repositori Knowledge Center karena ada data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
- ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara.
 - ☐ Embargo publikasi laporan dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 15 Desember 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Gusti Ketut Siska Sri Nandini)

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas terselesaikannya laporan magang berjudul “Pengembangan *Virtual Product* Alfacraft Menggunakan Metode *Scrum* di PT Global Loyalty Indonesia” sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Sistem Informasi di Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara. Laporan ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sehingga saya menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Ir. Andrey Andoko, M.Sc. Ph.D., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Eng Niki Prastomo, S.T., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Ririn Ikana Desanti S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ibu Suryasari, S.Kom., M.T., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama proses penyusunan laporan ini.
5. Bapak Benny Chandra, sebagai Pembimbing Lapangan (supervisor) yang telah memberikan arahan, dan motivasi selama pelaksanaan kerja magang.
6. Kak Melisa Vania Daniela Samosir, sebagai mentor yang telah sabar membimbing, memberikan arahan, serta berbagi pengalaman berharga selama proses magang.
7. Keluarga yang telah memberikan dukungan moral dan material, Angel Law sebagai teman seperjuangan, serta seluruh rekan magang yang telah memberikan dukungan dan semangat selama pelaksanaan magang.

Tangerang, 19 Desember 2025



(Gusti Ketut Siska Sri Nandini)

PENGEMBANGAN *VIRTUAL PRODUCT* ALFAGIFT

MENGGUNAKAN METODE *SCRUM*

DI PT GLOBAL LOYALTY INDONESIA

(Gusti Ketut Siska Sri Nandini)

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi mendorong industri ritel untuk mengadopsi layanan berbasis aplikasi *mobile* yang terintegrasi melalui konsep *omni-channel*. PT Global Loyalty Indonesia (GLI) mengembangkan aplikasi Alfagift sebagai platform digital yang menyediakan layanan belanja daring serta *Virtual Product (E-Service)* seperti pembayaran dan pengisian saldo. Tingginya kompleksitas fitur, alur transaksi, serta integrasi dengan berbagai mitra eksternal menimbulkan permasalahan berupa ketidaksesuaian data, kegagalan transaksi, bug pada alur pembayaran, serta perbedaan perilaku sistem antar platform. Kondisi tersebut memerlukan penerapan *Quality Assurance (QA)* yang terstruktur guna memastikan kualitas, stabilitas, dan kesesuaian aplikasi dengan kebutuhan bisnis sebelum dirilis kepada pengguna.

Kegiatan kerja magang ini dilaksanakan pada *posisi Intern Quality Assurance* di Departemen Product Operations PT Global Loyalty Indonesia dengan tujuan melakukan pengujian fungsional dan pengujian integrasi sistem pada modul Virtual Product (E-Service), serta mendukung proses pengembangan aplikasi berbasis metodologi *Scrum*. Aktivitas yang dilakukan meliputi penyusunan skenario positif dan negatif, mereview dan menganalisa spesifikasi sistem, melaporkan *bugs* dan *error* kepada team developer, menganalisa isu *troubleshoot*, membuat dokumentasi untuk laporan QA.

Hasil pelaksanaan kerja magang menunjukkan bahwa penerapan *Quality Assurance* secara berkelanjutan pada setiap sprint dapat mengidentifikasi potensi kesalahan sistem, meminimalkan risiko kegagalan transaksi, serta meningkatkan konsistensi status transaksi dan kesesuaian data. Dengan demikian, kegiatan magang ini berkontribusi dalam meningkatkan kualitas aplikasi Alfagift serta mendukung kelancaran proses pengembangan produk yang menerapkan metodologi Scrum.

Kata kunci: Quality Assurance, Alfagift, *Virtual Product*, *Scrum*, Pengujian Aplikasi

ALFAGIFT VIRTUAL PRODUCT DEVELOPMENT USING THE SCRUM METHODOLOGY AT PT GLOBAL LOYALTY INDONESIA

(Gusti Ketut Siska Sri Nandini)

ABSTRACT

The rapid advancement of information technology has encouraged the retail industry to adopt integrated mobile application based services through the omni-channel concept. PT Global Loyalty Indonesia (GLI) developed the Alfagift application as a digital platform that provides online shopping services and Virtual Products (E-Services), such as payment and balance top-up services. The complexity of features, transaction workflows, and integration with external partners has resulted in issues including data inconsistencies, transaction failures, bugs in payment flows, and differences in system behavior across platforms. These conditions highlight the need for a structured Quality Assurance (QA) process to ensure application quality, stability, and alignment with business requirements prior to release.

This internship was conducted as a Quality Assurance Intern in the Product Operations Department at PT Global Loyalty Indonesia. The main objective was to perform functional testing and system integration testing on the Virtual Product (E-Service) module while supporting the application development process based on the Scrum methodology. The activities included preparing positive and negative test scenarios, reviewing and analyzing system specifications, reporting bugs and errors to the development team, analyzing troubleshooting issues, and preparing Quality Assurance documentation.

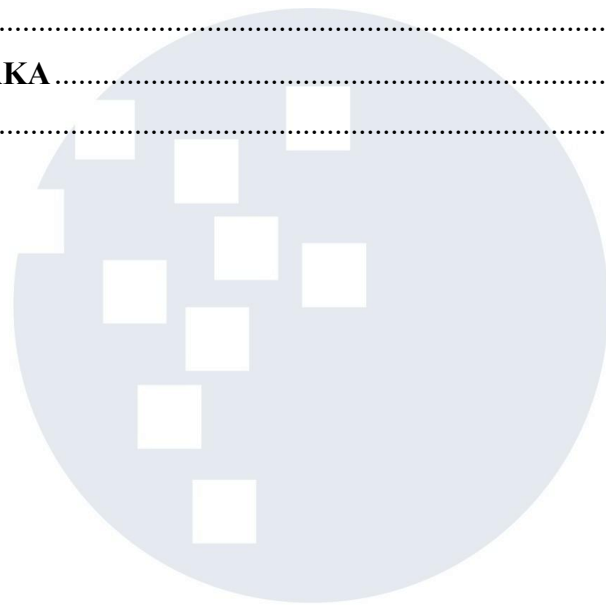
The results of the internship indicate that continuous Quality Assurance implementation in each sprint was effective in identifying potential system errors, reducing the risk of transaction failures, and improving transaction status consistency and data accuracy. Overall, this internship contributed to enhancing the quality of the Alfagift application and supporting a structured and iterative product development process using Scrum.

Keywords: *Quality Assurance, Alfagift, Virtual Products, Scrum, Application Testing*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja	4
1.2.1 Maksud Kerja Magang	4
1.2.2 Tujuan Kerja Magang.....	5
1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja	5
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja	5
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja	7
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	9
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	9
2.1.1 Visi dan Misi.....	12
2.1.2 Budaya Kerja	17
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	19
2.3 Portfolio Perusahaan.....	21
BAB III PELAKSANAAN KERJA.....	22
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	22
3.1.1 Kedudukan	22
3.1.2 Koordinasi	23
3.2 Tugas yang Dilakukan.....	28

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	30
3.3.1 Proses Pelaksanaan	31
3.3.2 Kendala yang Ditemukan	67
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	68
BAB IV PENUTUP	70
4.1 Kesimpulan.....	70
4.2 Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	75



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.3 Waktu Pelaksanaan Magang Perusahaan.....	6
Tabel 3.2 Detail Pekerjaan yang Dilakukan.....	28



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tahapan Proses <i>Scrum</i> pada Pengembangan Aplikasi.....	2
Gambar 2. 1 Sejarah berdirinya Alfagift.....	9
Gambar 2.2 Market Ranking Aplikasi Belanja Tahun 2025.....	10
Gambar 2.3 Logo GLI dan Produk Alfagift.....	11
Gambar 2.4 Alfagift Homepage dan <i>Virtual Product Page</i>	13
Gambar 2.5 Budaya Kerja 2I3K.....	17
Gambar 2.6 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	19
Gambar 2.7 Daftar Penghargaan Perusahaan.....	21
Gambar 3.1.Bagan Alur Koordinasi.....	24
Gambar 3.2 Komunikasi Via Telegram	25
Gambar 3.3 Komunikasi Via Whatsapp.....	25
Gambar 3.4 Offline Team Discussion.....	26
Gambar 3.5 Kegiatan sharing knowledge	27
Gambar 3.6 Glitz Assemble	27
Gambar 3.7 Sheets Onboarding Plan for New Joiner	31
Gambar 3.8 Tampilan Software DBeaver.....	32
Gambar 3.9 Tampilan software MongoDB.....	33
Gambar 3.10 Tampilan software Swagger UI.....	34
Gambar 3.11 Tampilan software jira	35
Gambar 3.13 tampilan webview.....	37
Gambar 3.14 Tampilan Testrun	39
Gambar 3.15 Tampilan <i>Mobile</i> pada proses pengujian.....	39
Gambar 3.16 Repository Skenario	41
Gambar 3.17 Webview Multifinance	43
Gambar 3.18 Webview Postpaid.....	44
Gambar 3.19 User Guide Multifinance dan Postpaid	45
Gambar 3.20 APG Auto Select Last Payment	46
Gambar 3.21 Payment Priority Management.....	47
Gambar 3.22 Data Last Payment pada Redis.....	48
Gambar 3.23 Data Prioritas Pembayaran pada Postgre	48
Gambar 3.24 Repository Skenario E-SIM Domestic dan Internasional	49

Gambar 3.25 Webview E-SIM.....	50
Gambar 3.26 Webview E-SIM Domestic	51
Gambar 3.27 Webview E-SIM Internasional.....	52
Gambar 3.28 Order History e-sim internasional 1 code	53
Gambar 3.29 Order History e-sim internasional 2 code	54
Gambar 3.32 Repository Skenario Shopping Assistant.....	57
Gambar 3.33 Tampilan Chat Shopping Assistant.....	58
Gambar 3.34 Repository Skenario Omni CMV.....	60
Gambar 3.35 Tampilan Top up pulsa & Paket Data	61
Gambar 3.36 Tampilan Webview Omni CVM Indosat	62
Gambar 3.37 Tampilan Automation Pulsa/Paket Data	63
Gambar 3.38 Repository BPJS Denda	65
Gambar 3.39 Tampilan Email BPJS Denda.....	66



DAFTAR LAMPIRAN

A. Surat Pengantar PRO-STEP 01	75
B. Kartu PRO-STEP 02	76
C. Daily Task PRO-STEP 03	77
D. Verifikasi Laporan PRO-STEP 04	120
E. Surat Penerimaan PRO-STEP 05	121
F. Lampiran Pengecekan Hasil Similarity Turnitin.....	123
G. Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)	127
H. Form Bimbingan Internship Report	128

