

LAPORAN MAGANG
QIF MEDIA
PENGUJIAN FUNGSIONALITAS MODUL WAREHOUSE
STAFF PADA SISTEM ERPOSIN BERBASIS WEB
MENGGUNAKAN METODE BLACK BOX TESTING

SUCI RAMADHANI

6304221454



PROGRAM STUDI REKAYASA PERANGKAT LUNAK
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS

2026

LAPORAN MAGANG

QIF MEDIA

Ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Magang

SUCI RAMADHANI
6304221454

Pekanbaru, 25 Juni 2026

Pembimbing Lapangan
QIF MEDIA



Dedi Satria, S.I.kom

Dosen Pembimbing Program Studi
Rekayasa Perangkat Lunak


Muhammad Ridho Nosa, ST., M.Kom
NIP. 199412102025211053

Mengetahui
Ketua Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak
Politeknik Negeri Bengkalis



Fajri Protesio Putra, M. Cs.
NIP. 198805072015041003

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala berkat dan rahmat-Nya penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan kerja praktek serta menulis laporan kerja praktek di Qif Media. Shalawat dan salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Dengan penuh kerendahan hati dan ketulusan, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dorongan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga laporan kerja praktek ini dapat diselesaikan. Terima kasih khusus disampaikan kepada:

1. Bapak Johny Custer, S.T., M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Bengkalis.
2. Bapak Kasmawi, M. Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis.
3. Bapak Fajri Profesio Putra, M.Cs selaku Ketua Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak Politeknik Negeri Bengkalis
4. Ibu Ryci Rahmatil Fiska, M.Kom Selaku Koordinator Kerja Praktek Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak Politeknik Negeri Bengkalis
5. Bapak Muhammad Ridho Nosa, ST., M.Kom selaku dosen pembimbing Kerja Praktek Politeknik Negeri Bengkalis
6. Bapak Dedi Satria, S.I.Kom selaku pembimbing lapangan kerja praktek di Qif Media

Penulis sangat bersyukur selama pelaksanaan kerja praktek Qif Media, karena dengan adanya pelaksanaan kerja praktek ini penulis mendapatkan begitu banyak ilmu pengetahuan terkait dengan framework laravel. Penulis juga mendapatkan begitu banyak pengalaman berharga yang dapat dijadikan pegangan yang sangat berguna dan membantu di masa yang akan datang terutama di dalam dunia kerja industri dengan lingkup yang lebih luas. Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini masih belum sempurna.

Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan guna menyempurnakan laporan ini. Semoga penyusunan laporan kerja praktek ini bermanfaat bagi semua pihak, terima kasih.

Bengkalis, 25 Juni 2026

Suci Ramadhani

6304221454

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Pemikiran KP.....	1
1.2 Tujuan dan Manfaat KP	2
1.3 Luaran Proyek kerja Praktek.....	2
BAB II	3
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	3
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan QIF MEDIA	3
2.2 Visi dan Misi QIF MEDIA	5
2.3 Struktur organisasi.....	6
2.4 Ruang lingkup QIF MEDIA	7
BAB III.....	8
BIDANG PEKERJAAN SELAMA KP.....	8
3.1 Uraian Tugas yang Dikerjakan.....	8
3.2 Target yang Diharapkan	20
3.3 Perangkat yang Digunakan.....	20
3.4 Kendala dan Pemecahan Masalah	22
BAB IV	23
PENGUJIAN FUNGSIONALITAS SISTEM ERPOSIN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE BLACK BOX	23
4.1 Metodologi	23
4.1.1 Prosedur Pengujian	23

4.1.2	Metodologi Pengumpulan Data.....	25
4.1.3	Proses Perancangan Pengujian	26
4.1.4	Jadwal Pelaksanaan.....	27
4.2	Perancangan dan Impelemtasi	28
4.2.1	Analisis Data	28
4.2.2	Rancangan Pengujian.....	28
4.2.3	Impelementasi Pengujian	34
4.2.4	Dampak Pengujian Sistem	35
4.3	Kendala Implementasi Pengujian	36
BAB V.....		38
PENUTUP		38
5.1	Kesimpulan	38
5.2	Saran	38
DAFTAR PUSTAKA.....		40
LAMPIRAN		41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Qif Media	3
Gambar 2. 2 Website Layanan Umroh Riau Pekan Baru	4
Gambar 2. 3 Website PT Rihen Alpha Sarjana	4
Gambar 2. 4 Website Ratu Properti	4
Gambar 2. 5 Website PT Rizki Agro Solusi Indonesia	5
Gambar 2. 6 Website Plaza Mebel Masrum	5
Gambar 2. 7 Struktur Organisasi Qif Media	6
Gambar 3. 1 Screenshot Pembuatan Blog, Artikel, atau Website melalui Media Pembelajaran YouTube	8
Gambar 3. 2 Pembuatan Domain dan Konfigurasi Website WordPress	10
Gambar 3. 3 Pembuatan <i>Wordpress</i>	13
Gambar 3. 4 <i>Website Wordpress</i> yang sudah jadi	13
Gambar 3. 5 Halaman Issues di Github	16
Gambar 3. 6 Halaman Detail Issues	16
Gambar 3. 7 Halaman Detail Issues	17
Gambar 3. 8 Logo Wordpress	20
Gambar 3. 9 Logo Github	21
Gambar 3. 10 Logo Google Meet	21
Gambar 3. 11 Laptop	22
Gambar 3. 12 Prosedur Pengujian <i>Equivalence Partitioning</i>	23

DAFTAR TABEL

Table 4. 1 pengujian black box testing modul login.....	29
Table 4. 2 pengujian black box testing modul produk.....	29
Table 4. 3 pengujian black box testing modul gudang	30
Table 4. 4 pengujian black box testing modul rak.....	31
Table 4. 5 pengujian black box testing modul daftar stok	32
Table 4. 6 pengujian black box testing modul penyesuaian stok	32
Table 4. 7 pengujian black box testing modul stock opname	33

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Kerja Praktik	41
Lampiran 2 Surat Balasan Perusahaan.....	42
Lampiran 3 Sertifikat	43
Lampiran 4 Absensi	44
Lampiran 5 Surat Keterangan Kerja Praktik	47
Lampiran 6 Penilaian dari Perusahaan.....	48
Lampiran 7 Lembar Evaluasi Pelaksanaan Kerja Praktik.....	49
Lampiran 8 Form Nilai Magang Terstruktur.....	50
Lampiran 9 Log Kegiatan Mingguan Kerja Praktik	51
Lampiran 10 Foto Perpisahan Magang	67

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemikiran KP

Kerja praktek (KP) merupakan salah satu kegiatan yang dilaksanakan oleh mahasiswa untuk terjun dilapangan sesuai dengan bidang ilmu yang dimilikinya. Kerja praktik merupakan salah satu bentuk kuliah kerja lapangan bagi mahasiswa. Kerja praktik ini memberikan manfaat yang sangat besar bagi mahasiswa karna program yang dilaksanakan pada dunia usaha atau dunia industri dapat memberikan bekaln pengalaman yang dapat membentuk pribadi mahasiswa yang mempunyai keahlian yang profesional, berkualitas yang mampu dikembangkan menurut bidang kerjanya (Chandra Suharyanti, Wiedy Murtini 2009). Kerja praktek adalah salah satu bentuk kegiatan akademik yang diikuti mahasiswa sebagai bagian dari kurikulum Pendidikan tinggi, kegiatan ini memiliki peran penting dalam memberi pengalaman kepada mahasiswa dan memberi padangan antara teori yang telah didapat selama perkuliahan dengan praktik langsung di dunia kerja, dalam proses perkuliahan, setiap mahasiswa harus bisa mempersiapkan diri untuk mendapatkan pekerjaan, dengan itu kerja praktek bisa memberi gambaran dan membentuk mental dari mahasiwa tentang bagaimana dunia kerja.

Penulis melakukan kerja praktek di software house Qif Media dipekanbaru, Qif Media adalah perusahaan yang beralamat dipekanbaru JL, Suka karya, kecamatan tuah madani, kota pekanbaru, riau, Indonesia, perusahaan ini menangani pembuatan website namun juga menerima client yang ingin membuat logo, pembuatan aplikasi, desain brosur, desain kemasan, feed Instagram, iklan meta ads, iklan google ads, video iklan, dan jasa pendaftaran merek. Penulis melakukan kerja praktek selama 4 bulan (16 minggu) terhitung tanggal 02 maret 2026 – 25 juni 2026. Penulis melakukan kerja praktek di bagian *Quality Assurance* (QA) dan pengujian sistem berbasis web. Selama kerja praktek, penulis bertugas menguji fitur, menemukan dan mencatat bug, memvalidasi fungsi sistem, serta memberikan saran kepada tim pengembang untuk meningkatkan kualitas sistem sebelum digunakan oleh pengguna akhir.

1.2 Tujuan dan Manfaat KP

Adapun tujuan dari pelaksanaan Kerja Praktek ini adalah:

1. Mendapatkan pengalaman di bidang rekayasa perangkat lunak
2. Mengimplementasikan ilmu dan teori yang diperoleh selama perkuliahan
3. Mempelajari proses pengujian sistem, identifikasi bug, dan validasi fitur pada aplikasi berbasis web.
4. Mengembangkan kemampuan teknis, komunikasi, serta kerja sama tim dalam lingkungan kerja.
5. Sebagai salah satu syarat dalam melaksanakan Pendidikan sarjana terapan rekayasa perangkat lunak.

Adapun manfaat dari pelaksanaan kerja praktek ini adalah:

1. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan ilmu dan keterampilan yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam dunia kerja, khusus nya para bidang pengujian perangkat lunak dan sistem informasi berbasis web.
2. Menambah pengalaman, wawasan, serta kemampuan mahasiswa dalam melakukan pengujian sistem, identifikasi bug, dan validasi fitur sesuai dengan kebutuhan pengguna pada lingkungan kerja.
3. Membantu perusahaan dalam proses pengujian dan evaluasi sistem.

1.2 Luaran Proyek kerja Praktek

Luaran yang dihasilkan dari kegiatan Kerja Praktek ini adalah hasil uji dan validasi fitur pengelolaan stok barang berbasis web yang digunakan oleh Staff Gudang. Kegiatan ini mencakup uji fitur, dokumentasi kesalahan, serta penyusunan laporan hasil uji untuk mendukung peningkatan kualitas sistem.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan QIF MEDIA



Gambar 2. 1 Logo Qif Media

Qif media merupakan sebuah agensi visual branding didirikan pada tahun 2018 yang beralamat di JL suka karya, tuah madani, kota Pekanbaru, Riau, Indonesia. Agensi ini berfokus pada penciptaan solusi digital untuk perusahaan, terutama dalam mendukung digitalisasi bisnis. Qif media telah melayani lebih dari 300 bisnis diberbagai kota di Indonesia, termasuk Pekanbaru, Padang, Medan, Jakarta, Bandung, Makassar, Semarang, Palembang, Lampung, Bali, dan beberapa kota besar lainnya.

Qif media pertama kali didirikan pada tahun 2018 dengan nama Canvasiaja yang hanya berfokus pada desain grafis, lalu pada tahun 2020 mengganti nama menjadi Qif media, pada tahun 2020 Qif Media sudah mendapatkan banyak *client* salah satu nya adalah client dari Jakarta dan Bandung. Pada tahun 2022 – sekarang Qif Media sudah menerima jasa pembuatan website/aplikasi dan juga jasa digital marketing.

Qif media menerima jasa dari klien seperti pembuatan website dan perkembangan aplikasi, visual branding yang mencakup desain logo, kemasan, dan brand guideline, digital marketing, desain grafis serta optimasi mesin pencari (SEO). Sejak tahun 2018 sudah berkerja dengan beberapa klien yang luar biasa seperti Pertamina, Polres Dumai, Safina, Plaza Mabel Masrum, PT.Ras, Akademik Freelance dan masih banyak lagi.

Berbeda dengan Perusahaan sejenis lainnya, Qif Media berfokus pada proyek-proyek yang sesuai dengan syariat islam. Oleh karena itu, Qif Media memilih untuk tidak mengerjakan proyek yang berkaitan dengan skincare yang menampilkan aurat wanita, minuman beralkohol, atau proyek lain yang bertentangan dengan nilai-nilai Islam. Qif Media menyediakan berbagai macam pelayanan seperti pembuatan logo, pembuatan website, pembuatan aplikasi, desain brosur, desain kemasan, feed Instagram, iklan meta

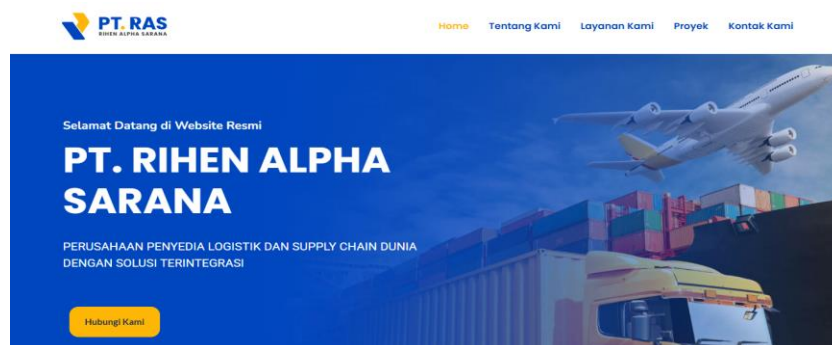
ads, iklan google ads, video iklan, dan jasa pendaftaran merk, berikut beberapa contoh project yang sudah dikerjakan oleh perusahaan Qif Media terutama pada jasa pembuatan website:

Layanan Umroh Riau Pekanbaru : <https://umroh.qifmedia.com/>



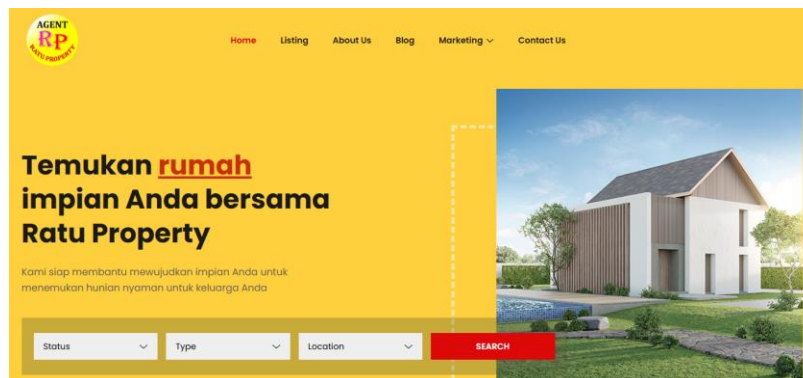
Gambar 2. 2 Website Layanan Umroh Riau Pekanbaru

PT Rihen Alpha Sarjana : <https://ras.qifmedia.com/>



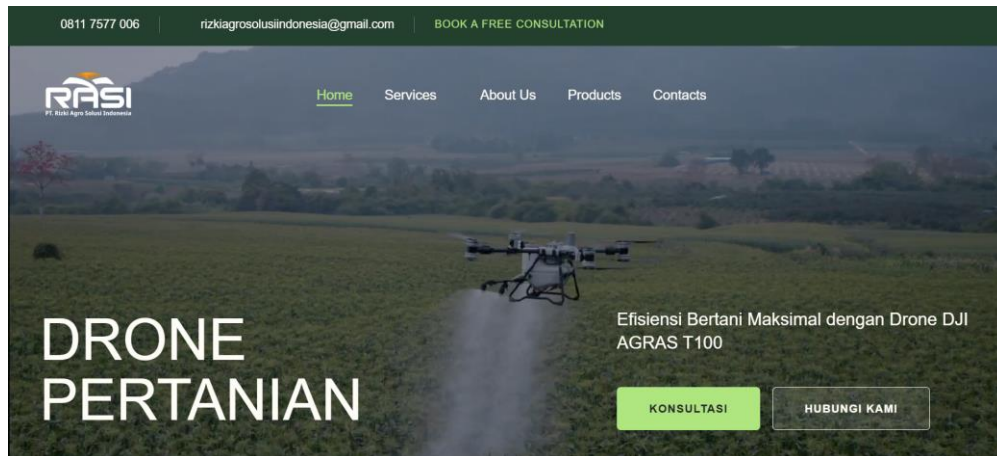
Gambar 2. 3 Website PT Rihen Alpha Sarjana

Ratu Properti : <https://ratuproperty.id/>



Gambar 2. 4 Website Ratu Properti

PT Rizki Agro Solusi Indonesia : <https://drone.qifmedia.com/>



Gambar 2. 5 Website PT Rizki Agro Solusi Indonesia

Plaza Mebel Masrum : <https://plazamasrum.co.id/>



Gambar 2. 6 Website Plaza Mebel Masrum

2.2 Visi dan Misi QIF MEDIA

visi :

Mendukung para pengusaha dalam menghadapi perkembangan dunia digital yang terus berubah, menjadi mitra terpercaya dalam digitalisasi yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

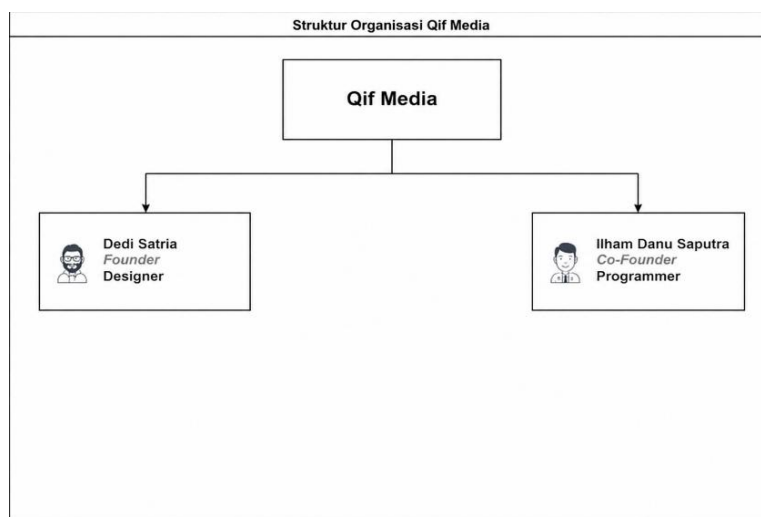
Misi :

1. Memberikan Solusi digital inovatif yang memenuhi kebutuhan klien.
2. Memastikan bahwa setiap proyek dilaksanakan dengan mematuhi standar praktik etis dan menjunjung tinggi integritas, untuk menjaga kepercayaan klien, dan memenuhi

tanggung jawab professional Memberikan layanan digital marketing berbasis data untuk meningkatkan visibilitas dan konversi bisnis klien.

3. Melindungi hak cipta dengan penggunaan asset berlisensi sah seperti penggunaan jenis huruf, grafis atau audio.
4. Berfokus pada proyek yang sejalan dengan prinsip syariat Islam.
5. Membangun hubungan jangka Panjang dengan klien berdasarkan kepercayaan dan kepuasan.

2.3 Struktur organisasi



Gambar 2. 7 Struktur Organisasi Qif Media

1. Qif Media : merupakan nama perusahaan yang berada di puncak struktur.
2. Dedi Satria : berperan sebagai Founder dan Designer. Sebagai pendiri Qif Media, Dedi bertanggung jawab atas aspek desain dalam Perusahaan.
3. Ilham Danu Saputra : berperan sebagai Co-Founder dan Programmer. Ilham adalah Co-Founder yang juga memiliki peran penting dalam pengembangan teknis sebagai programmer.

Berdasarkan struktur organisasi Qif Media, penulis ditempatkan pada bagian *Quality Assurance* (QA) atau Software Tester yang berada di bawah koordinasi Co-Founder dan Programmer. Meskipun posisi QA tidak ditampilkan secara khusus pada bagan struktur organisasi, selama pelaksanaan kerja praktik penulis terlibat dalam proses pengujian kualitas perangkat lunak yang sedang dikembangkan oleh tim programmer. Bidang yang

dikerjakan penulis adalah *Quality Assurance* (QA), yaitu melakukan pengujian fungsional sistem Erposin menggunakan metode *Black Box Testing*, menyusun test case, mendokumentasikan hasil pengujian, melaporkan bug melalui GitHub Issues, serta melakukan pengujian ulang (retesting) setelah perbaikan sistem dilakukan.

2.4 Ruang lingkup QIF MEDIA

Qif Media merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang industri kreatif dan teknologi digital, yang menyediakan berbagai jasa seperti pembuatan logo, pembuatan website, pembuatan aplikasi, desain brosur, desain kemasan, feed Instagram, iklan meta ads, iklan google ads, video iklan, dan jasa pendaftaran merk, qif media memiliki fokus utama pada pagian pembuatan website dan juga pembuatan banner dan logo.

Secara umum proses bisnis dari Qif Media dimulai dari identiikasi kebutuhan client dengan wawancara atau rapat, kemudian memilih pekerja yang sesuai, melakukan perancangan proyek, desain system, pengembangan dan impelementasi, hingga pengujian dan pemeliharaan, proyek dapat berupa pembuatan logo, pembuatan website, pembuatan aplikasi, desain brosur, desain kemasan, feed Instagram, iklan meta ads, iklan google ads, video iklan, dan jasa pendaftaran merk.

BAB III

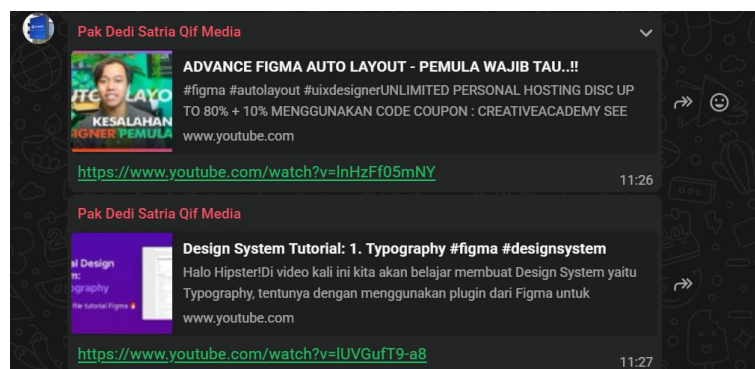
BIDANG PEKERJAAN SELAMA KP

3.1 Uraian Tugas yang Dikerjakan

Kerja praktek dilaksanakan selama 4 bulan mulai tanggal 02 maret – 25 Juni 2026 di Qif Media JL. Suka Karya, kec. Tuah madani, kota Pekanbaru, Riau, Indonesia. Adapun tugas yang diberikan selama pekerjaan kerja peraktek adalah:

1. Pengenalan WordPress dan Pembuatan Blog, Artikel, atau *Website* melalui Media Pembelajaran YouTube.

Pada tahap awal kerja praktik, dilakukan kegiatan pengenalan WordPress sebagai salah satu Sistem Manajemen Konten yang banyak digunakan untuk membuat dan mengelola *website*. Proses pembelajaran dilakukan melalui media YouTube dengan mempelajari berbagai materi yang mencakup pengenalan antarmuka WordPress, fungsi setiap menu, proses instalasi, pengelolaan konten, hingga cara membangun sebuah website. Setelah memahami materi dasar, kegiatan dilanjutkan dengan praktik pembuatan blog, penulisan dan publikasi artikel, serta pengembangan website sederhana menggunakan WordPress. Selain itu, dipelajari pula cara mengelola halaman, mengatur tema, memasang plugin, menyusun menu navigasi, dan menyesuaikan tampilan website agar lebih menarik dan responsif. Melalui kegiatan ini, diperoleh pemahaman mengenai penggunaan WordPress sebagai platform untuk mengembangkan website sekaligus meningkatkan keterampilan dalam membuat, mengelola, dan mempublikasikan konten digital dengan lebih efektif.



Gambar 3. 1 Screenshot Pembuatan Blog, Artikel, atau Website melalui Media Pembelajaran YouTube

A. Target yang Diharapkan

Target yang diharapkan dari kegiatan ini adalah memperoleh pemahaman mengenai konsep dasar WordPress sebagai Content Management System (CMS), memahami fungsi setiap menu dan fitur yang tersedia, serta mampu membuat, mengelola, dan mempublikasikan blog atau website sederhana. Selain itu, kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam mengelola konten digital, mengatur tema dan plugin, serta memahami alur pengembangan website menggunakan WordPress.

B. Perangkat yang Digunakan

1. Laptop

Digunakan sebagai perangkat utama untuk mengakses *WordPress*, mengikuti pembelajaran melalui YouTube, serta melakukan praktik pembuatan blog dan *website*.

2. Google Chrome

Digunakan sebagai browser untuk mengakses *WordPress* dan membuka materi pembelajaran yang tersedia di YouTube.

3. *WordPress*

Digunakan sebagai *Content Management System* (CMS) untuk membuat, mengelola, dan mempublikasikan blog atau website.

4. YouTube

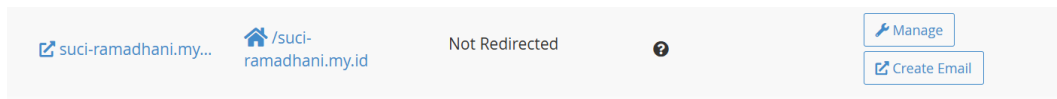
Digunakan sebagai media pembelajaran untuk mempelajari dasar-dasar penggunaan *WordPress* melalui video tutorial.

C. Kendala dan Pemecahan Masalah

Pada tahap awal pembelajaran, kendala yang dihadapi adalah belum memahami fungsi setiap menu dan fitur pada *WordPress* serta kesulitan mengikuti proses konfigurasi *website*. Untuk mengatasi kendala tersebut, dilakukan pembelajaran secara bertahap dengan mengulang materi yang tersedia di YouTube, mempraktikkan setiap langkah secara langsung, serta berdiskusi dengan pembimbing magang ketika menemukan kesulitan sehingga pemahaman terhadap penggunaan *WordPress* dapat meningkat.

2. Pembuatan Domain dan Konfigurasi *Website WordPress*

Setelah mempelajari dasar-dasar *WordPress*, kegiatan dilanjutkan dengan membuat domain yang akan dipakai sebagai alamat website berbasis *WordPress*. Tahapan ini mencakup memilih nama domain yang tepat, proses pendaftaran domain, pengaturan *Domain Name System* (DNS), serta menghubungkan domain dengan layanan hosting tempat *WordPress* diinstal. Selanjutnya dilakukan pengaturan *WordPress* agar website bisa diakses menggunakan domain yang telah dibuat, termasuk mengatur URL *website*, memastikan koneksi domain berjalan dengan baik, serta menguji akses melalui browser. Melalui kegiatan ini, diperoleh pemahaman tentang pentingnya domain dalam pelaksanaan website *WordPress* serta proses pengaturan yang diperlukan agar website bisa dipublikasikan dan diakses secara online dengan baik.



Gambar 3. 2 2 Pembuatan Domain dan Konfigurasi Website *WordPress*

A. Target yang Diharapkan

Target yang diharapkan dari kegiatan ini adalah mampu membuat dan menghubungkan domain dengan *website WordPress* sehingga website dapat diakses secara online. Selain itu, diharapkan mampu memahami proses konfigurasi DNS, pengaturan URL *website*, serta tahapan publikasi website agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

B. Perangkat yang Digunakan

1. Laptop

Digunakan untuk melakukan konfigurasi domain dan pengaturan website *WordPress*.

2. Google Chrome

Digunakan untuk mengakses panel domain, hosting, dan dashboard *WordPress*.

3. *WordPress*

Digunakan sebagai platform website yang akan dikonfigurasi menggunakan domain.

4. Hosting

Digunakan sebagai tempat penyimpanan file website agar dapat diakses melalui internet.

5. Domain

Digunakan sebagai alamat website sehingga pengguna dapat mengakses website dengan mudah.

C. Kendala dan Pemecahan Masalah

Kendala yang dihadapi selama proses konfigurasi adalah domain yang belum dapat langsung terhubung dengan website akibat proses propagasi *DNS* serta adanya kesalahan pada pengaturan *URL WordPress*. Permasalahan tersebut diatasi dengan melakukan pengecekan ulang konfigurasi *DNS*, memperbaiki pengaturan *URL* website, serta menunggu hingga proses propagasi domain selesai sehingga website dapat diakses secara normal.

3. Referensi Desain Blog *WordPress*

Sebelum membuat blog berbasis *WordPress*, dilakukan studi referensi desain untuk mendapatkan gambaran tentang tampilan situs web yang menarik, modern, dan mudah digunakan. Referensi desain diperoleh dari *platform Dribbble* dengan mengamati berbagai aspek antarmuka situs web, seperti struktur halaman, tata letak (*layout*), kombinasi warna, tipografi, penggunaan gambar, ikon, serta penempatan menu navigasi. Hasil dari studi referensi tersebut kemudian dijadikan pedoman dalam merancang tampilan blog *WordPress* agar memiliki desain yang responsif, konsisten, dan memberikan pengalaman pengguna (*user experience*) yang baik. Kegiatan ini juga membantu dalam menentukan konsep visual yang tepat sehingga proses pengembangan blog dapat dilakukan dengan lebih terarah dan sistematis.

Dengan link referensi : <https://dribbble.com/shots/24126733-Aloe-Vera-Cream-eCommerce-Website-Design>

A. Target yang Diharapkan

Target yang diharapkan dari kegiatan ini adalah memperoleh referensi desain website yang menarik, modern, dan responsif sebagai acuan dalam proses pembuatan blog *WordPress*. Dengan adanya referensi tersebut, proses perancangan tampilan

website diharapkan menjadi lebih terarah sehingga mampu memberikan pengalaman pengguna yang baik.

B. Perangkat yang Digunakan

1. Dribbble

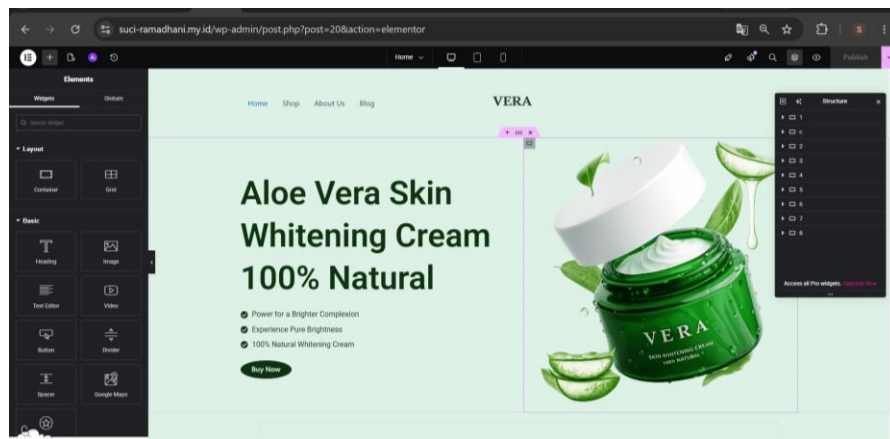
Digunakan sebagai platform referensi desain UI/UX untuk memperoleh inspirasi tampilan blog WordPress.

2. Kendala dan Pemecahan Masalah

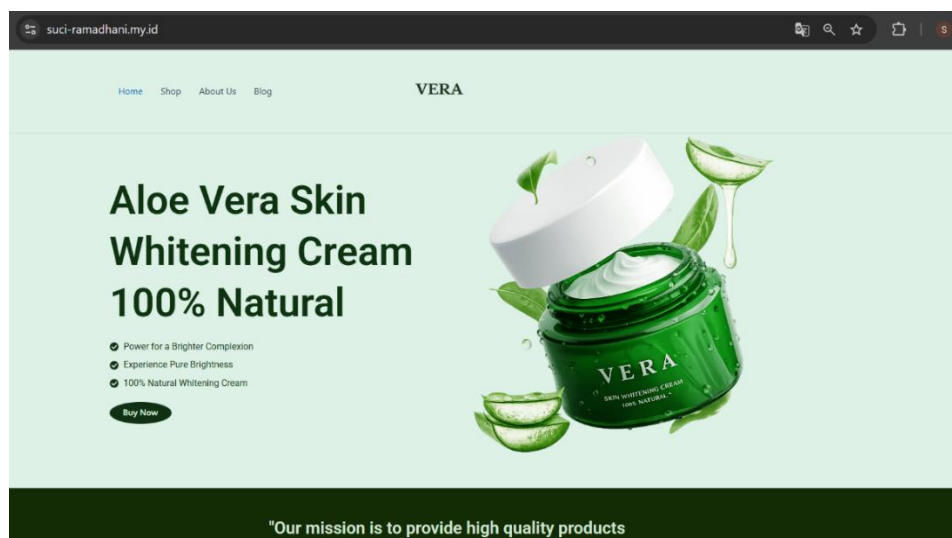
Kendala yang dihadapi adalah banyaknya pilihan referensi desain sehingga diperlukan waktu untuk menentukan konsep yang paling sesuai dengan kebutuhan website. Permasalahan tersebut diatasi dengan membandingkan beberapa desain, memilih referensi yang memiliki tata letak dan tampilan yang sederhana namun menarik, serta mengadaptasi elemen-elemen desain yang relevan ke dalam rancangan blog WordPress.

4. Pembuatan Blog *Wordpress*

Setelah proses perancangan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan pembuatan blog menggunakan platform *WordPress*. Tahap ini meliputi instalasi dan konfigurasi WordPress, pemilihan serta penerapan tema (*theme*), pembuatan halaman utama (*homepage*), halaman artikel, menu navigasi, serta penyesuaian tampilan website sesuai dengan konsep yang telah dirancang sebelumnya. Selain itu, dilakukan penambahan konten berupa artikel, gambar, dan elemen pendukung lainnya, serta pemasangan plugin yang diperlukan untuk meningkatkan fungsionalitas *website*. Selama proses pengembangan, dilakukan pengujian terhadap setiap fitur dan tampilan untuk memastikan blog dapat berjalan dengan baik, mudah digunakan, serta responsif ketika diakses melalui berbagai perangkat. Melalui kegiatan ini, diperoleh pengalaman dalam membangun dan mengelola blog berbasis *WordPress* mulai dari tahap konfigurasi hingga website siap dipublikasikan.



Gambar 3. 3 Pembuatan Wordpress



Gambar 3. 4 Website Wordpress yang sudah jadi

Link wordpress : <https://suci-ramadhani.my.id/>

A. Target yang Diharapkan

Target yang diharapkan dari kegiatan ini adalah menghasilkan blog berbasis WordPress yang dapat berfungsi dengan baik, memiliki tampilan yang sesuai dengan konsep yang telah dirancang, serta mampu menampilkan informasi secara efektif. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dalam mengelola website mulai dari proses konfigurasi hingga publikasi.

B. Perangkat yang Digunakan

1. Google Chrome

Digunakan untuk mengakses dashboard WordPress dan melakukan pengujian tampilan website.

2. WordPress

Digunakan sebagai platform untuk membangun, mengelola, dan mempublikasikan blog.

3. Hosting

Digunakan untuk menyimpan seluruh data website sehingga dapat diakses secara online.

4. Domain

Digunakan sebagai alamat website yang menghubungkan pengguna ke blog yang telah dibuat.

C. Kendala dan Pemecahan Masalah

Selama proses pembuatan blog, beberapa kendala yang dihadapi antara lain tampilan website yang belum sesuai dengan desain yang direncanakan serta adanya plugin yang tidak berjalan sebagaimana mestinya. Kendala tersebut diatasi dengan melakukan penyesuaian tema, memperbarui atau mengganti plugin yang digunakan, serta melakukan pengujian terhadap setiap perubahan agar seluruh fitur dapat berjalan dengan baik.

5. Pengujian dan Identifikasi Bug pada Sistem Erposin

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap sistem Erposin dengan tujuan mengidentifikasi bug atau kesalahan yang dapat memengaruhi kinerja maupun fungsionalitas sistem. Proses pengujian dilakukan dengan mencoba berbagai fitur yang tersedia, seperti pengelolaan data, transaksi, persediaan barang, serta fungsi-fungsi lainnya sesuai dengan skenario penggunaan sistem. Setiap kesalahan atau perilaku sistem yang tidak sesuai dengan hasil yang diharapkan dicatat dan didokumentasikan sebagai bahan evaluasi untuk proses perbaikan oleh tim pengembang. Melalui kegiatan ini, diperoleh pemahaman mengenai pentingnya proses pengujian perangkat lunak dalam memastikan kualitas, stabilitas, dan keandalan sistem sebelum digunakan oleh pengguna.

A. Target yang Diharapkan

Target yang diharapkan dari kegiatan ini adalah menemukan dan mengidentifikasi setiap bug atau kesalahan pada sistem Erposin sehingga dapat didokumentasikan sebagai bahan evaluasi bagi tim pengembang. Selain itu, kegiatan ini bertujuan memastikan setiap fitur sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan spesifikasi yang telah ditentukan.

B. Perangkat yang Digunakan

1. Sistem Erposin

Digunakan sebagai objek utama dalam proses pengujian untuk menemukan bug atau kesalahan pada sistem.

2. Microsoft Excel

Digunakan untuk mencatat dan mendokumentasikan hasil pengujian sebelum dilaporkan kepada tim pengembang.

3. Screenshot Tool

Digunakan untuk mengambil bukti visual dari bug yang ditemukan selama proses pengujian.

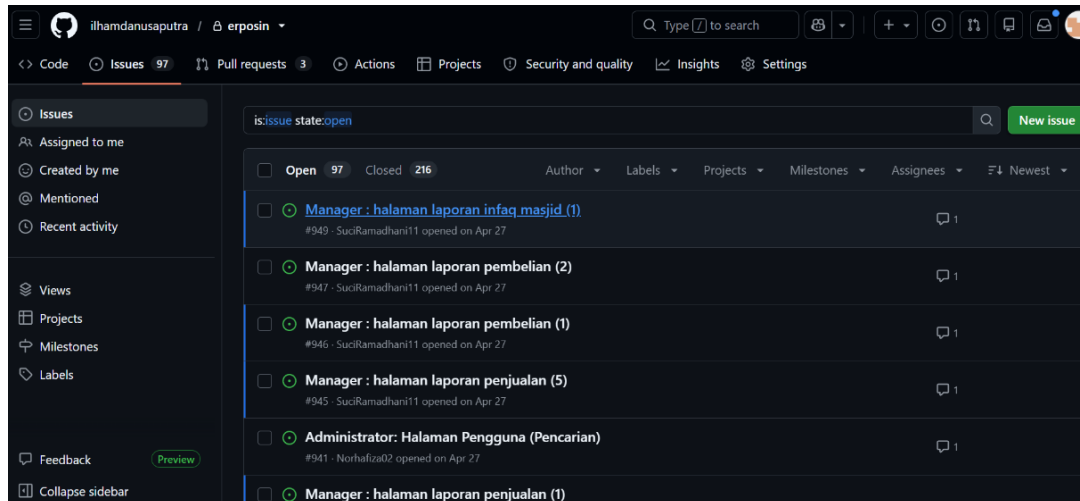
C. Kendala dan Pemecahan Masalah

Kendala yang dihadapi selama proses pengujian adalah beberapa bug tidak selalu muncul secara konsisten serta banyaknya modul yang harus diuji sehingga membutuhkan ketelitian yang tinggi. Untuk mengatasinya, pengujian dilakukan berdasarkan skenario yang telah disusun sebelumnya, setiap hasil pengujian didokumentasikan secara rinci, dan pengujian diulang pada kondisi yang sama untuk memastikan bug benar-benar dapat direproduksi.

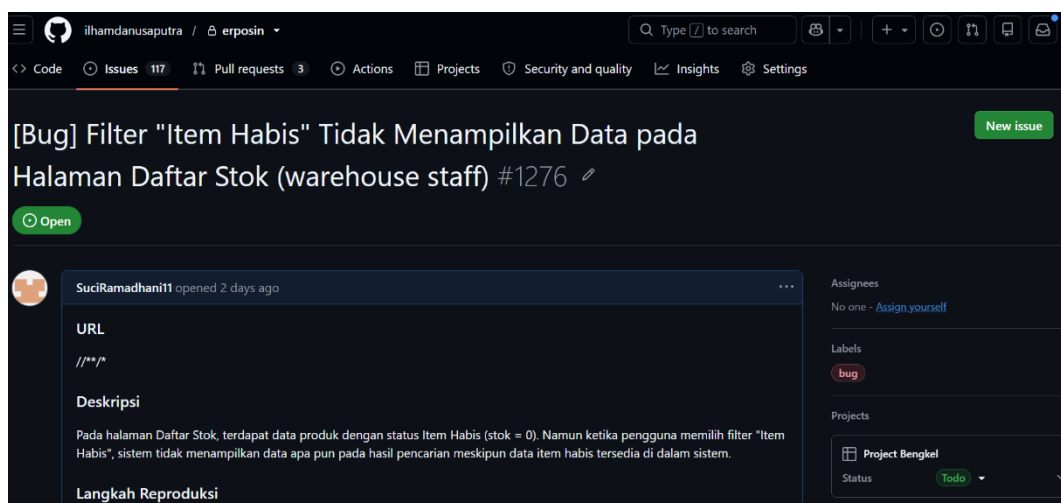
6. Pelaporan Bug ke *GitHub Issues*

Setelah proses identifikasi bug selesai dilakukan, kegiatan dilanjutkan dengan pelaporan setiap temuan ke dalam *GitHub Issues* sebagai media pencatatan dan pengelolaan permasalahan pada sistem Erposin. Setiap bug yang ditemukan didokumentasikan secara sistematis dengan menyertakan judul permasalahan, deskripsi bug, langkah-langkah untuk mereproduksi kesalahan (*steps to reproduce*), hasil yang diharapkan (*expected result*), hasil yang diperoleh (*actual result*), serta bukti pendukung berupa tangkapan layar apabila diperlukan. Pelaporan melalui *GitHub Issues* bertujuan untuk memudahkan tim

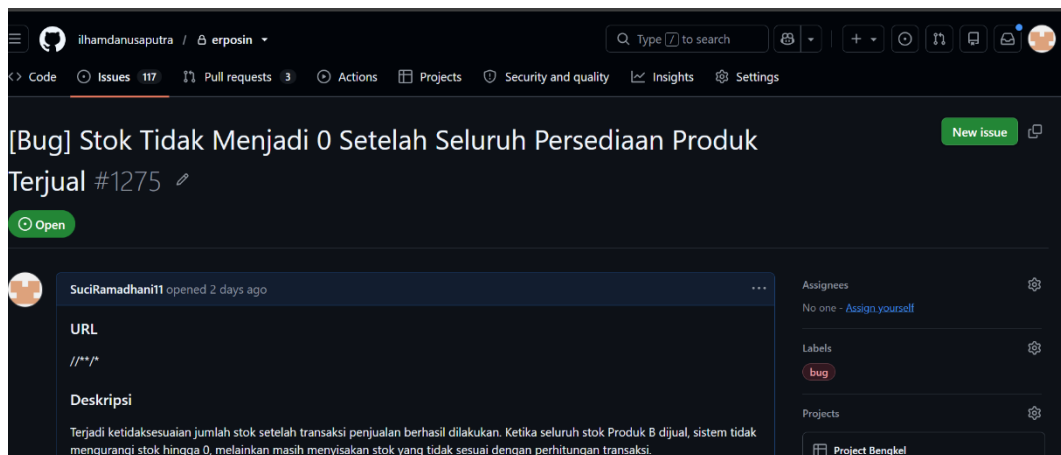
pengembang dalam melakukan penelusuran, pemantauan, dan penyelesaian setiap permasalahan yang ditemukan. Melalui kegiatan ini, diperoleh pemahaman mengenai pentingnya dokumentasi bug yang terstruktur sebagai bagian dari proses pengembangan dan pemeliharaan perangkat lunak agar kualitas sistem tetap terjaga.



Gambar 3. 5 Halaman Issues di Github



Gambar 3. 6 Halaman Detail Issues



Gambar 3. 7 Halaman Detail Issues

A. Target yang Diharapkan

Target yang diharapkan dari kegiatan ini adalah mendokumentasikan seluruh bug yang ditemukan secara sistematis melalui *GitHub Issues* sehingga memudahkan tim pengembang dalam memahami, menelusuri, dan memperbaiki setiap permasalahan yang terjadi pada sistem Erposin.

B. Perangkat yang Digunakan

1. GitHub Issues

Digunakan sebagai media pelaporan, dokumentasi, dan pemantauan status bug yang ditemukan pada sistem Erposin.

2. Sistem Erposin

Digunakan untuk melakukan verifikasi bug sebelum informasi dilaporkan ke GitHub Issues.

3. Screenshot Tool

Digunakan untuk mengambil gambar sebagai bukti pendukung pada laporan bug.

C. Kendala dan Pemecah Masalah

Kendala yang dihadapi adalah penyusunan laporan bug yang harus lengkap dan jelas agar mudah dipahami oleh tim pengembang. Untuk mengatasi hal tersebut, setiap laporan disusun dengan mencantumkan langkah reproduksi bug, hasil yang diharapkan, hasil yang diperoleh, serta bukti berupa tangkapan layar sehingga informasi yang diberikan menjadi lebih lengkap dan mudah ditindaklanjuti.

7. Pengujian Ulang Bug pada Sistem Erposin

Setelah bug yang dilaporkan melalui *GitHub Issues* diperbaiki oleh tim pengembang, dilakukan pengujian ulang (*retesting*) untuk memastikan bahwa permasalahan tersebut telah berhasil diselesaikan dan tidak lagi muncul pada sistem Erpsin. Proses pengujian dilakukan dengan menjalankan kembali skenario yang sebelumnya menghasilkan bug serta memverifikasi bahwa hasil yang diperoleh telah sesuai dengan hasil yang diharapkan. Selain memastikan bug telah diperbaiki, pengujian ulang juga bertujuan untuk mengetahui apakah perbaikan yang dilakukan menimbulkan permasalahan baru (*regression bug*) pada fitur lain dalam sistem. Melalui kegiatan ini, diperoleh pemahaman mengenai pentingnya proses retesting sebagai bagian dari jaminan kualitas perangkat lunak guna memastikan sistem berjalan dengan stabil, sesuai kebutuhan, dan siap digunakan oleh pengguna.

A. Target yang Diharapkan

Target yang diharapkan dari kegiatan ini adalah memastikan seluruh bug yang telah diperbaiki tidak lagi muncul pada sistem serta memastikan bahwa proses perbaikan tidak menyebabkan munculnya permasalahan baru pada fitur lainnya sehingga kualitas sistem tetap terjaga.

B. Perangkat yang Digunakan

1. Google Chrome

Digunakan untuk mengakses sistem Erpsin berbasis web selama proses retesting.

2. Sistem Erpsin

Digunakan sebagai objek pengujian ulang untuk memastikan bug telah berhasil diperbaiki.

3. Dokumen Test Case

Digunakan sebagai acuan dalam menjalankan kembali skenario pengujian yang sebelumnya menghasilkan bug.

C. Kendala dan Pemecah Masalah

Kendala yang dihadapi selama proses pengujian ulang adalah adanya kemungkinan bug baru atau regression bug setelah proses perbaikan dilakukan. Untuk mengatasinya, dilakukan retesting berdasarkan skenario pengujian sebelumnya serta pengujian pada fitur-fitur yang berkaitan agar seluruh fungsi sistem tetap berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

8. Pelaporan Hasil Pengujian Ulang ke *Github Issues*

Setelah proses pengujian ulang selesai dilakukan, hasil verifikasi kemudian diperbarui pada GitHub Issues sebagai tindak lanjut dari laporan bug yang telah dibuat sebelumnya. Apabila bug telah berhasil diperbaiki, status laporan diperbarui dengan memberikan informasi bahwa permasalahan telah terverifikasi dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Sebaliknya, apabila bug masih ditemukan atau muncul permasalahan baru setelah dilakukan perbaikan, informasi tersebut kembali didokumentasikan pada issue yang sama dengan menyertakan hasil pengujian ulang, bukti pendukung, serta keterangan tambahan yang diperlukan. Kegiatan ini bertujuan untuk memastikan setiap proses perbaikan terdokumentasi dengan baik sehingga memudahkan tim pengembang dalam memantau status penyelesaian bug serta menjaga kualitas sistem Erposin secara berkelanjutan.

A. Target yang Diharapkan

Target yang diharapkan dari kegiatan ini adalah memperbarui status setiap laporan bug berdasarkan hasil pengujian ulang sehingga tim pengembang memperoleh informasi yang akurat mengenai keberhasilan proses perbaikan. Dokumentasi ini juga diharapkan dapat menjadi riwayat penyelesaian bug yang terdokumentasi dengan baik.

B. Perangkat yang Digunakan

1. Google Chrome

Digunakan untuk mengakses GitHub Issues dan sistem Erposin.

2. GitHub Issues

Digunakan untuk memperbarui status bug berdasarkan hasil pengujian ulang serta mendokumentasikan proses verifikasi.

3. Sistem Erposin

Digunakan sebagai objek verifikasi untuk memastikan hasil retesting sesuai dengan kondisi sistem setelah dilakukan perbaikan.

C. Kendala dan Pemecah Masalah

Kendala yang dihadapi adalah masih ditemukannya beberapa bug yang belum sepenuhnya terselesaikan setelah proses perbaikan. Permasalahan tersebut diatasi dengan memberikan pembaruan pada GitHub Issues disertai hasil retesting, bukti pendukung, dan keterangan tambahan sehingga tim pengembang dapat melakukan perbaikan lanjutan hingga bug dinyatakan selesai.

3.2 Target yang Diharapkan

Adapun target yang diharapkan bisa tercapai pada pelaksanaan 4 bulan (16 minggu) dalam kerja praktek di Qif Media, diantaranya:

1. Meningkatkan keterampilan dalam bidang IT.
2. Memperoleh pemahaman tentang dunia kerja terutama dalam percangan website.
3. Mempelajari etika dan kode etik di dunia kerja.
4. Dapat bekerjasama dalam sebuah team.

3.3 Perangkat yang Digunakan

Adapaun perangkat yang digunakan selama kerja praktek di Qif Media adalah sebagai berikut:

1. *Wordpress*



Gambar 3. 8 Logo Wordpress

Media pembelajaran merupakan cara untuk membantu siswa agar lebih mengerti dan memahami isi materi yang disampaikan. pembelajaran sangat diperlukan karena untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil yang optimal. Blog merupakan singkatan dari weblog adalah bentuk aplikasi web yang menyerupai tulisan-tulisan (yang dimuat sebagai posting) pada sebuah halaman web umum. Wordpress adalah sebuah aplikasi sumber terbuka (*open source*) yang sangat populer digunakan sebagai mesin blog (*blog engine*). Wordpress dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan basis data (*database*) MySQL. PHP dan MySQL, keduanya merupakan perangkat lunak sumber terbuka (*open source software*) (Kurnia, Koryati, and Ar, n.d.).

2. Github



Gambar 3. 9 Logo Github

Github merupakan software hosting untuk *open source* dengan menggunakan tool Git, *GitHub* jugadi posisikan sebagai Webhosting. Git sendiri merupakan *Tool System Control* yang kegunaan nya sebagai mengontrol berbagai code bahasa pemrograman. Git dipilih karena dari sekian banyak VCS merupakan yang paling populer (Davis, 2015). Selain itu, mudah dan digunakan secara gratis serta open source (Leonard, 2017). Adapun untuk melakukan hosting client yang bisa digunakan adalah Github, dengan memiliki repositori source code terbesar di dunia (Borges, 2016). (Fumin Qi et al, 2017) “Platform hosting proyek sumber terbuka menjadi semakin populer. Salah satu yang terbesar, *GitHub*, menampung lebih dari 53 juta proyek pada akhir 2016. Proyek-proyek ini beragam dalam hal jenis, domain, bahasa, dan lain-lain. Lebih penting lagi, sebagai sistem kontrol versi online, *GitHub* mencatat berbagai data selama pengembangan proyek, seperti komit individu, kontributor, masalah dan perbaikannya. solusi, diskusi, dan lain-lain (Elda Ferdiana Sari 2021).

3. Google Meet



Gambar 3. 10 Logo Google Meet

Google Meet merupakan platform konferensi video yang digunakan untuk melakukan komunikasi dan kolaborasi secara daring. Selama kegiatan magang, Google Meet dimanfaatkan sebagai media untuk mengikuti rapat, diskusi, koordinasi, serta penyampaian arahan dari pembimbing maupun tim pengembang. Melalui platform ini, proses pelaporan perkembangan pekerjaan, pembahasan hasil pengujian sistem, serta

evaluasi terhadap tugas yang dikerjakan dapat dilakukan secara efektif meskipun berada di lokasi yang berbeda.

4. Laptop



Gambar 3. 11 Laptop

Laptop merupakan perangkat komputer portabel yang digunakan sebagai sarana utama dalam menunjang pelaksanaan kegiatan magang. Selama proses magang, laptop digunakan untuk mengembangkan dan mengelola website *WordPress*, melakukan pengujian sistem Erposin, menemukan dan melaporkan bug melalui *GitHub*, serta menyusun dokumentasi dan laporan hasil pekerjaan. Penggunaan laptop membantu seluruh aktivitas magang dapat dilakukan secara lebih efektif dan efisien.

3.4 Kendala dan Pemecahan Masalah

Selama menjalani kerja praktek di Qif Media tidak ada hambatan yang terlalu besar yang dihadapi. Namun, selama melaksanakan tugas tugas yang diberikan ada beberapa kendala yang dihadapi yakni pelaksanaan magang yang Sebagian besar dilakukan secara daring, namun masalah tersebut bisa dihadapi dengan baik dikarenakan pembimbing dari Qif Media selalu melakukan bimbingan secara online untuk membahas project dan juga memberi saran dan bimbingan.

BAB IV

PENGUJIAN FUNGSIONALITAS SISTEM ERPOSIN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE BLACK BOX

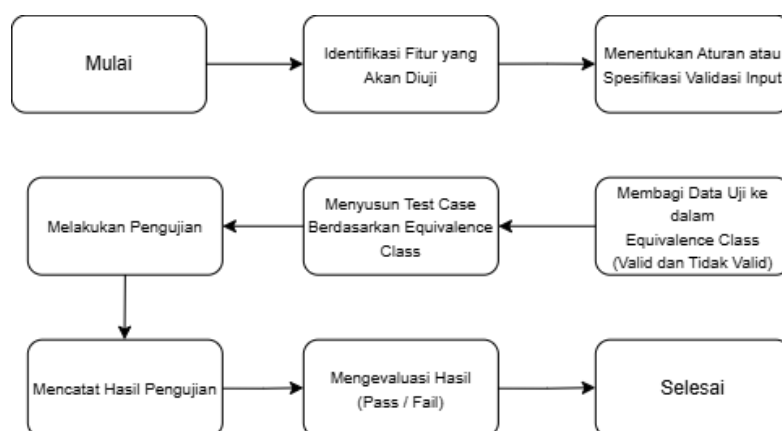
4.1 Metodologi

4.1.1 Prosedur Pengujian

Pengujian fungsional pada sistem Erposin berbasis web dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing* dengan teknik *Equivalence Partitioning* (EP). Teknik *Equivalence Partitioning* digunakan untuk membagi data masukan ke dalam beberapa kelompok data (*equivalence class*) yang memiliki karakteristik yang sama, sehingga setiap kelompok cukup diwakili oleh satu atau beberapa data uji. Dengan demikian jumlah test case menjadi lebih efisien namun tetap mampu mewakili seluruh kemungkinan masukan yang akan diterima sistem.

Tahapan pengujian yang dilakukan meliputi:

1. Identifikasi fitur yang akan diuji.
2. Menentukan aturan validasi input.
3. Membagi daya ke dalam kelas equivalen (valid dan tidak valid)
4. Menyusun test case berdasarkan setiap kelas equivalen.
5. Melaksanakan pengujian.
6. Mencatat hasil pengujian.
7. Melakukan evaluasi hasil pengujian.



Gambar 3. 12 Prosedur Pengujian *Equivalence Partitioning*

Diagram alir di atas menggambarkan tahapan sistematis dalam perancangan dan pelaksanaan pengujian fungsional menggunakan metode *Black Box Testing* dengan teknik *Equivalence Partitioning* pada modul Warehouse Staff sistem Erposin berbasis web. Proses pengujian diawali dengan mengidentifikasi fitur yang akan diuji, kemudian menentukan aturan validasi input sebagai dasar dalam pembagian data uji ke dalam kelas-kelas ekuivalen (*equivalence class*). Selanjutnya disusun skenario pengujian (*test case*) berdasarkan kelas data valid dan tidak valid, kemudian dilakukan pelaksanaan pengujian, pencatatan hasil pengujian, serta evaluasi terhadap hasil yang diperoleh untuk memastikan setiap fungsi pada sistem telah berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Adapun penjelasan dari setiap tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Fitur yang Akan Diuji

Tahap pertama dilakukan dengan mengidentifikasi seluruh fitur atau menu pada modul Warehouse Staff yang akan menjadi objek pengujian. Fitur yang diuji meliputi Dashboard, Produk, Gudang, Rak, Daftar Stok, Penyesuaian Stok, Transfer Gudang, Stock Opname, dan Penerimaan Barang. Identifikasi ini bertujuan untuk menentukan ruang lingkup pengujian sehingga seluruh fungsi yang tersedia dapat diuji sesuai dengan kebutuhan sistem.

2. Menentukan Aturan Validasi Input

Setelah fitur ditentukan, langkah berikutnya adalah mengidentifikasi aturan atau validasi yang diterapkan pada setiap masukan (*input*) dalam sistem. Aturan validasi tersebut meliputi data yang wajib diisi, format data yang benar, batasan nilai, maupun ketentuan lainnya yang harus dipenuhi oleh pengguna. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kondisi data yang dianggap valid maupun tidak valid sebagai dasar dalam penyusunan data uji.

3. Membagi Data Uji kedalam Equivalence Class

Pada tahap ini, data masukan dikelompokkan ke dalam beberapa *equivalence class* berdasarkan karakteristik yang sama. Pengelompokan dilakukan menjadi dua kategori, yaitu kelas valid (*valid equivalence class*) dan kelas tidak valid (*invalid equivalence class*). Setiap kelas diwakili oleh satu atau beberapa data uji yang dianggap dapat merepresentasikan seluruh anggota kelas tersebut, sehingga jumlah skenario pengujian menjadi lebih efisien tanpa mengurangi cakupan pengujian.

4. Menyusun Test Case

Berdasarkan hasil pengelompokan data uji, selanjutnya disusun skenario pengujian (*test case*) untuk setiap fitur yang diuji. Setiap *test case* memuat fungsi yang diuji, data masukan, kelas ekuivalen yang digunakan, hasil yang diharapkan (*expected result*), serta status pengujian. Penyusunan *test case* dilakukan agar proses pengujian berjalan secara sistematis dan seluruh kondisi valid maupun tidak valid dapat terwakili.

5. Melakukan Pengujian

Tahap ini merupakan proses pelaksanaan pengujian dengan menjalankan seluruh test case yang telah disusun pada sistem Erposin. Pengujian dilakukan dengan memasukkan data uji sesuai dengan kelas ekuivalen yang telah ditentukan, kemudian mengamati respons atau keluaran (*output*) yang dihasilkan oleh sistem.

6. Mencatat Hasil Pengujian

Setelah proses pengujian selesai dilakukan, seluruh hasil pengujian dicatat dan didokumentasikan. Pencatatan meliputi data uji yang digunakan, hasil yang diperoleh (*actual result*), hasil yang diharapkan (*expected result*), serta status pengujian. Dokumentasi ini digunakan sebagai bukti pelaksanaan pengujian dan menjadi dasar dalam proses evaluasi.

7. Mengevaluasi Hasil Pengujian

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi terhadap hasil pengujian dengan membandingkan hasil aktual dengan hasil yang diharapkan. Apabila hasil pengujian sesuai dengan yang diharapkan, maka skenario pengujian dinyatakan Pass. Sebaliknya, apabila terdapat ketidaksesuaian, maka skenario dinyatakan Fail dan temuan tersebut didokumentasikan sebagai bahan evaluasi serta perbaikan oleh tim pengembang. Setelah perbaikan dilakukan, pengujian ulang (*retesting*) dapat dilaksanakan untuk memastikan bahwa fungsi sistem telah berjalan dengan baik.

4.1.2 Metodologi Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menunjang keakuratan penyusunan skenario pengujian pada laporan kerja pratik ini meliputi beberapa metode, yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung penggunaan modul Warehouse Staff pada sistem Erposin. Melalui kegiatan ini diperoleh pemahaman mengenai alur kerja sistem, proses bisnis pergudangan, serta fungsi-fungsi pada setiap menu yang menjadi objek pengujian, yaitu Dashboard, Produk, Gudang, Rak, Daftar Stok, Penyesuaian Stok, Transfer Gudang, Stock Opname, dan Penerimaan Barang. Hasil observasi digunakan sebagai dasar dalam penyusunan skenario pengujian sesuai dengan fungsionalitas masing-masing menu.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pembimbing lapangan dan tim pengembang untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan fungsional sistem, alur penggunaan setiap menu pada modul Warehouse Staff, serta hasil yang diharapkan dari setiap proses yang diuji. Informasi yang diperoleh digunakan sebagai acuan dalam penyusunan test case dan pelaksanaan pengujian menggunakan metode *Black Box Testing*.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data berupa tangkapan layar (screenshot), hasil pelaksanaan pengujian, laporan bug, serta dokumentasi pada *GitHub Issues*. Selain itu, dokumentasi juga mencakup pencatatan hasil pengujian pada setiap menu yang diuji sebagai bukti bahwa proses pengujian telah dilakukan sesuai dengan skenario yang telah disusun. Data tersebut digunakan sebagai pendukung dalam penyusunan laporan kerja praktik.

4.1.3 Proses Perancangan Pengujian

Proses perancangan pengujian pada modul Warehouse Staff sistem Erposin berbasis web dilakukan dengan menerapkan teknik *Equivalence Partitioning*. Pada tahap ini, setiap fitur yang akan diuji dianalisis berdasarkan aturan validasi masukan yang diterapkan oleh sistem. Selanjutnya, data masukan dikelompokkan ke dalam kelas ekuivalen (*equivalence class*) yang terdiri atas kelas valid dan kelas tidak valid. Setiap kelas diwakili oleh satu atau beberapa data uji yang dianggap mampu merepresentasikan seluruh anggota kelas tersebut sehingga jumlah skenario pengujian menjadi lebih efisien. Berdasarkan hasil pengelompokan tersebut, disusun test case yang memuat modul yang diuji, fungsi, skenario pengujian, data masukan, hasil yang diharapkan, hasil aktual, serta status pengujian (Pass atau Fail). Perancangan *test case* dilakukan untuk memastikan

seluruh fungsi pada modul Warehouse Staff telah diuji menggunakan data yang mewakili setiap kelas ekuivalen sesuai dengan teknik *Equivalence Partitioning*.

4.1.4 Jadwal Pelaksanaan

Adapun jadwal pelaksanaan yang dilakukan dalam pembuatan rancang bangun website arsip digital menggunakan framework Laravel dapat dilihat pada table dibawah ini:

No	Tahapan	Jadwal pelaksanaan															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Analisis kebutuhan pengujian																
2.	Penyusunan skenario pengujian (test case)																
3.	Pelaksanaan pengujian (black box testing)																
4.	Dokumentasi hasil pengujian																
5.	Pelaporan bug melalui Github Issues																
6.	Pengujian Ulang (retesting)																
7.	Penyusunan laporan kerja praktik																

4.2 Perancangan dan Impelementasi

4.2.1 Analisis Data

Data yang diperoleh melalui tahap observasi, wawancara, dan dokumentasi di Qif Media dianalisis berdasarkan kebutuhan fungsional pada modul Warehouse Staff sistem Erposin. Analisis dilakukan untuk mengetahui fungsi-fungsi yang akan diuji menggunakan metode *Black Box Testing*, sehingga setiap fitur dapat divalidasi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Adapun hasil analisis terhadap fungsi sistem meliputi sebagai berikut:

1. Menganalisis fungsionalitas menu Dashboard, Pengujian dilakukan untuk memastikan informasi ringkasan persediaan dan aktivitas warehouse ditampilkan sesuai dengan data yang terdapat pada sistem.
2. Menganalisis fungsionalitas menu Produk, Pengujian dilakukan untuk memastikan proses pengelolaan data produk, seperti penambahan, perubahan, pencarian, dan penampilan data produk berjalan sesuai dengan kebutuhan sistem.
3. Menganalisis fungsionalitas menu Gudang dan Rak, Pengujian dilakukan untuk memastikan proses pengelolaan data gudang dan rak penyimpanan dapat berjalan dengan baik serta data yang ditampilkan sesuai dengan kondisi yang tersimpan pada sistem.
4. Menganalisis fungsionalitas menu Daftar Stok dan Penyesuaian Stok, Pengujian dilakukan untuk memastikan informasi stok barang ditampilkan secara akurat serta proses penyesuaian stok dapat memperbarui jumlah persediaan sesuai dengan data yang dimasukkan.
5. Menganalisis fungsionalitas menu Transfer Gudang, Stock Opname dan Penerimaan Barang, Pengujian dilakukan untuk memastikan proses perpindahan stok antar gudang, pencatatan hasil stock opname, serta penerimaan barang dapat diproses dengan benar dan menghasilkan perubahan data persediaan sesuai dengan kondisi yang diharapkan.

4.2.2 Rancangan Pengujian

Hasil rancangan solusi pada laporan ini disajikan dalam bentuk spesifikasi skenario pengujian fungsional *Black Box Testing* seperti pada tabel dibawah ini:

Table 4. 1 pengujian black box testing modul login

Modul	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	status
Halaman Login	Memasukkan email dan password yang valid	Sistem berhasil melakukan autentikasi dan mengarahkan pengguna ke halaman Dashboard	Sesuai
	Menekan tombol Login setelah seluruh data diisi dengan benar	Sistem memproses login dan menampilkan halaman utama website	Sesuai
	Memasukkan email yang benar dan password yang salah	Sistem menolak login dan menampilkan pesan "auth.failed"	Sesuai
	Memasukkan email yang salah dan password yang benar	Sistem menolak login dan menampilkan pesan "auth.failed"	Sesuai
	Mengosongkan kolom email dan password kemudian menekan tombol login	Sistem menampilkan pesan "please fill out this field"	Sesuai
	Memasukkan format email yang tidak valid (contoh: suci@gmail)	Sistem menolak login dan menampilkan pesan "auth.failed"	Sesuai
	Memasukkan format email berupa angkac(contoh: 12345)	Sistem menampilkan pesan "please include an '@' in the email address, '12345' is missing an '@"	Sesuai

Table 4. 2 pengujian black box testing modul produk

Modul	Fungsi	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Status
Halaman produk	Menampilkan membuka menu produk	Pengguna membuka menu Produk	Sistem menampilkan seluruh daftar produk beserta kategori, harga beli terakhir, harga jual, status, dan aksi	Sesuai
	Pencarian produk	Memasukkan nama produk, misalnya Aki GS Astra GTZ5S MF	Sistem menampilkan produk yang sesuai dengan kata kunci pencarian	Sesuai
	Pencarian produk	Memasukkan SKU produk, misalnya SPP-AKI-GTZ5S	Sistem menampilkan produk sesuai SKU yang dicari	Sesuai
	Filter kategori	Memilih kategori "sparepart"	Sistem hanya menampilkan produk dengan kategori Sparepart	Sesuai
	Filter stok	Memilih salah satu filter stok (misalnya	Sistem menampilkan produk sesuai kondisi stok yang dipilih	Sesuai

		item habis)		
	Tombol aksi	Menekan tombol aksi atau detail pada salah satu produk	Sistem menampilkan halaman detail atau informasi produk yang dipilih	Sesuai
	Status produk	Mengklik button aktif di status	Sistem menampilkan status produk sesuai data pada database (Aktif/Tidak Aktif)	Sesuai
	Harga produk	Mengklik button harga di harga jual	Sistem menampilkan harga beli terakhir dan harga jual sesuai data pada database	Sesuai
	Pencarian produk	Memasukkan nama produk yang tidak terdaftar, misal Ban vxz	Sistem tidak mengalami eror dan menampilkan data produk tidak ada	Sesuai
	Pencarian produk	Memasukkan teks yang sangat panjang	Sistem tidak mengalami eror dan menampilkan data produk tidak ada	Sesuai

Table 4. 3 pengujian black box testing modul gudang

Modul	Fungsi	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Status
Halaman Gudang	Menampilkan data gudang	Pengguna membuka menu Gudang	Sistem menampilkan seluruh daftar produk beserta kategori, harga beli terakhir, harga jual, status, dan aksi	Sesuai
	Pencarian gudang	Memasukkan kata kunci Gudang Utama pada kolom pencarian	Sistem menampilkan data Gudang Utama sesuai kata kunci	Sesuai
	Pencarian gudang	Memasukkan kode gudang GDG-01	Sistem menampilkan gudang dengan kode GDG-01	Sesuai
	Pencarian gudang	Menghapus isi kolom pencarian (kosong)	Sistem kembali menampilkan seluruh data gudang	Sesuai
	Tombol aksi	Pengguna menekan tombol Aksi pada salah satu produk	Sistem mengarahkan pengguna ke halaman Transfer Gudang sesuai produk yang dipilih	Sesuai
	Pencarian produk	Memasukkan nama produk yang tidak terdaftar, misal Ban vxz	Sistem tidak mengalami eror dan menampilkan data produk tidak ada	Sesuai
	Pencarian	Memasukkan teks yang	Sistem tidak mengalami eror dan	Sesuai

	produk	sangat panjang	menampilkan data produk tidak ada	
	Pencarian produk	Memasukkan nama produk yang tidak terdaftar, misal Ban vxz	Sistem tidak mengalami eror dan menampilkan data produk tidak ada	Sesuai
	Pencarian produk	Memasukkan teks yang sangat panjang	Sistem tidak mengalami eror dan menampilkan data produk tidak ada	Sesuai

Table 4. 4 pengujian black box testing modul rak

Modul	Fungsi	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Status
Halaman Rak	Menampilkan data Rak	Pengguna membuka menu Rak	Sistem menampilkan seluruh data rak beserta kode, nama, cabang, gudang, lokasi, kapasitas, stok, status, dan aksi	Sesuai
	Pencarian rak	Memasukkan nama rak, misalnya Rak Suku Cadang Mesin	Sistem menampilkan data rak sesuai kata kunci pencarian	Sesuai
	Pencarian rak	Memasukkan kode rak, misalnya RAK-001	Sistem menampilkan data rak dengan kode tersebut	Sesuai
	Filter Cabang	Memilih cabang Bengkel Pusat	Sistem hanya menampilkan data rak pada cabang yang dipilih	Sesuai
	Filter Gudang	Memilih Gudang Utama (Sparepart)	Sistem hanya menampilkan data rak pada gudang yang dipilih	Sesuai
	Tambah rak	Menekan tombol Tambah Rak	Sistem menampilkan halaman/form tambah data rak	Sesuai
	Edit Rak	Menekan tombol Aksi (Edit) pada salah satu data rak	Sistem menampilkan halaman/form edit rak sesuai data yang dipilih	Sesuai
	Pencarian rak	Memasukkan nama rak yang tidak terdaftar, misalnya Rak ABC	Sistem tidak menampilkan data dan memberikan informasi bahwa data tidak ditemukan	Sesuai
	Pencarian rak	Memasukkan teks yang sangat panjang (lebih dari 255 karakter)	Sistem tetap berjalan normal tanpa mengalami crash atau error	Sesuai

Table 4. 5 pengujian black box testing modul daftar stok

Modul	Fungsi	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Status
Halaman daftar stok	Menampilkan data stok	Pengguna membuka menu daftar stok	Sistem menampilkan seluruh data stok produk beserta cabang, gudang, unit stok, jumlah tersedia, status stok, dan aksi	Sesuai
	Pencarian produk	Memasukkan nama produk, misalnya Aki GS Astra GTZ5S MF	Sistem menampilkan data produk yang sesuai dengan kata kunci pencarian	Sesuai
	Filter Gudang	Memilih salah satu gudang pada filter Gudang	Sistem hanya menampilkan data stok dari gudang yang dipilih	Sesuai
	Filter Status Stok	Memilih filter status stok (misalnya Item Habis)	Sistem hanya menampilkan produk sesuai status stok yang dipilih	Sesuai
	Filter Nama Produk	Memilih filter nama produk (misalnya nama produk A-Z)	Sistem hanya menampilkan produk sesuai status stok yang dipilih	Sesuai
	Pencarian produk	Memasukkan nama produk yang tidak terdaftar, misalnya Produk ABC	Sistem menampilkan belum data stok tidak ada	Sesuai
	Pencarian produk	Memasukkan karakter khusus seperti @ # \$ % ^ & *	Sistem menampilkan belum data stok tidak ada	Sesuai
	Pencarian produk	Memasukkan angka misalnya 12345	Sistem menampilkan belum data stok tidak ada	Sesuai

Table 4. 6 pengujian black box testing modul penyesuaian stok

Modul	Fungsi	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Status
Halaman Penyesuaian Stok	Menampilkan data penyesuaian stok	Pengguna membuka menu Penyesuaian Stok	Sistem menampilkan seluruh data penyesuaian stok beserta nomor penyesuaian, tanggal, gudang, alasan, jumlah item, pembuat, status, dan aksi	Sesuai
	Pencarian nomor penyesuaian	Memasukkan nomor penyesuaian yang valid, misalnya ADJ-	Sistem menampilkan data penyesuaian yang sesuai dengan nomor yang dicari	Sesuai

		20260728-0002		
	Filter Status	Memilih status “Draft”	Sistem hanya menampilkan data penyesuaian dengan status Draft	Sesuai
	Buat Penyesuaian	Menekan tombol Buat Penyesuaian	Sistem mengarahkan pengguna ke halaman/form pembuatan penyesuaian stok	Sesuai
	Detail Penyesuaian	Menekan tombol Aksi (ikon mata) pada salah satu data	Sistem menampilkan halaman atau detail informasi penyesuaian stok yang dipilih	Sesuai
	Pencarian data	Mengosongkan kolom pencarian	Sistem menampilkan seluruh data penyesuaian stok	Sesuai
	Pencarian nomor penyesuaian	Memasukkan nomor penyesuaian yang tidak terdaftar, misalnya ADJ-99999999	Sistem menampilkan belum ada penyesuaian stok	Sesuai
	Pencarian data	Memasukkan karakter khusus seperti @ # \$ % ^ & *	Sistem menampilkan belum ada penyesuaian stok	Sesuai
	Pencarian produk	Memasukkan angka misalnya 12345	Sistem menampilkan belum ada penyesuaian stok	Sesuai
	Pencarian produk	Memasukkan teks yang sangat panjang	Sistem tidak mengalami eror dan menampilkan data produk tidak ada	Sesuai

Table 4. 7 pengujian black box testing modul stock opname

Modul	Fungsi	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Status
Halaman Stok Opname	Menampilkan data stock opname	Pengguna membuka menu Stock Opname	Sistem menampilkan seluruh data stock opname beserta nomor opname, tanggal, gudang, jumlah item, pembuat, status, dan aksi	Sesuai
	Pencarian nomor stock opname	Memasukkan nomor stock opname yang valid, misalnya OPN-20260728-0002	Sistem menampilkan data stock opname yang sesuai dengan nomor yang dicari	Sesuai
	Filter Status	Memilih status Draft atau Counting	Sistem hanya menampilkan data stock opname sesuai status yang	Sesuai

			dipilih	
	Buat Opname	Menekan tombol Buat Opname	Sistem mengarahkan pengguna ke halaman/form pembuatan stock opname	Sesuai
	Detail Stock Opname	Menekan tombol Aksi (ikon mata) pada salah satu data	Sistem menampilkan halaman /detail informasi stock opname yang dipilih	Sesuai
	Pencarian data	Mengosongkan kolom pencarian	Sistem menampilkan seluruh data stock opname	Sesuai
	Pencarian nomor stock opname	Memasukkan nomor stock opname yang tidak terdaftar, misalnya OPN-99999999	Sistem tidak menampilkan data dan memberikan informasi bahwa data tidak ditemukan	Sesuai
	Pencarian data	Memasukkan karakter khusus seperti @ # \$ % ^&*	Sistem menampilkan belum ada stock opname	Sesuai
	Pencarian produk	Memasukkan angka misalnya 12345	Sistem menampilkan belum ada stock opname	Sesuai
	Pencarian produk	Memasukkan teks yang sangat panjang	Sistem tidak mengalami eror dan menampilkan data produk tidak ada	Sesuai

4.2.3 Impelementasi Pengujian

Pelaksanaan implementasi pengujian fungsional pada modul Warehouse Staff sistem Erposin berbasis web dilakukan secara langsung selama kegiatan kerja praktik di Qif Media. Pengujian dilaksanakan menggunakan metode *Black Box Testing* dengan menguji setiap fungsi berdasarkan skenario pengujian (*test case*) yang telah disusun. Implementasi pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa setiap fitur pada modul Warehouse Staff dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan proses bisnis perusahaan. Adapun pelaksanaan implementasi pengujian dijelaskan sebagai berikut.

1. Waktu dan Objek Pengujian

Pelaksanaan pengujian dilakukan selama periode kerja praktik di Qif Media. Objek yang diuji adalah modul Warehouse Staff pada sistem Erposin berbasis web yang meliputi menu Dashboard, Produk, Gudang, Rak, Daftar Stok, Penyesuaian Stok, Transfer Gudang, Stock Opname, dan Penerimaan Barang. Pengujian dilakukan

dengan menjalankan setiap fungsi pada menu tersebut menggunakan data uji sesuai skenario yang telah dibuat untuk memastikan seluruh fitur berfungsi dengan baik.

2. Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil implementasi pengujian menggunakan metode Black Box Testing, sebagian besar fungsi pada modul Warehouse Staff dapat berjalan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Hasil pengujian kemudian didokumentasikan dalam bentuk tabel pengujian sebagai dasar evaluasi terhadap setiap fitur yang diuji.

3. Pelaporan Bug

Selama proses pengujian, beberapa ketidaksesuaian fungsi (*bug*) ditemukan pada beberapa menu di modul Warehouse Staff. Setiap temuan didokumentasikan secara rinci dengan menyertakan langkah reproduksi (*steps to reproduce*), hasil yang diharapkan (*expected result*), hasil aktual (*actual result*), serta bukti berupa tangkapan layar (*screenshot*). Selanjutnya, bug tersebut dilaporkan kepada tim pengembang melalui GitHub Issues agar dapat dilakukan proses perbaikan sesuai dengan prioritas yang telah ditentukan.

4. Pengujian Ulang (Retesting)

Setelah tim pengembang menyelesaikan proses perbaikan terhadap bug yang dilaporkan, dilakukan pengujian ulang (*retesting*) menggunakan skenario pengujian yang sama. Tujuan dari retesting adalah untuk memastikan bahwa bug telah berhasil diperbaiki serta tidak memengaruhi fungsi lain pada sistem. Hasil retesting menunjukkan bahwa fungsi yang sebelumnya mengalami kendala telah berjalan sesuai dengan hasil yang diharapkan sehingga dinyatakan Pass.

4.2.4 Dampak Pengujian Sistem

Pelaksanaan pengujian fungsional menggunakan metode *Black Box Testing* pada modul Warehouse Staff sistem Erposin memberikan manfaat bagi perusahaan, institusi pendidikan, dan penulis. Pengujian yang dilakukan membantu memastikan bahwa setiap fitur pada sistem dapat berjalan sesuai dengan fungsinya sehingga mendukung kelancaran proses operasional di bagian gudang. Adapun dampak yang diperoleh dari pelaksanaan pengujian ini adalah sebagai berikut:

1. Dampak Terhadap Perusahaan

Bagi Qif Media, pengujian fungsional membantu mengetahui apakah fitur-fitur pada modul Warehouse Staff telah berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selama proses pengujian, beberapa bug yang ditemukan dapat didokumentasikan dan dilaporkan melalui *GitHub Issues* sehingga memudahkan tim pengembang dalam melakukan perbaikan. Setelah dilakukan retesting, sistem menjadi lebih stabil dan siap digunakan untuk mendukung aktivitas operasional gudang.

2. Dampak Terhadap Institusi Pendidikan

Bagi Politeknik Negeri Bengkalis, kegiatan kerja praktik ini menjadi salah satu bentuk penerapan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam dunia kerja. Melalui kegiatan ini, mahasiswa dapat menerapkan metode *Black Box Testing* pada sistem yang digunakan di perusahaan serta memperoleh pengalaman dalam melakukan pengujian perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan industri.

3. Dampak Terhadap Penulis

Bagi penulis, pelaksanaan pengujian ini memberikan pengalaman dalam melakukan pengujian perangkat lunak menggunakan metode *Black Box Testing*, mulai dari menyusun *test case*, melakukan pengujian, mendokumentasikan hasil, melaporkan bug melalui *GitHub Issues*, hingga melakukan *retesting* setelah sistem diperbaiki. Selain itu, kegiatan ini juga meningkatkan ketelitian, kemampuan menganalisis permasalahan, dan pemahaman mengenai proses pengujian perangkat lunak di lingkungan kerja.

4.2.5 Kendala Implementasi Pengujian

Selama pelaksanaan pengujian fungsional pada modul Warehouse Staff sistem Erposin berbasis web, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, yaitu masih ditemukannya berbagai bug pada beberapa fitur sehingga hasil pengujian belum seluruhnya sesuai dengan hasil yang diharapkan. Selain itu, beberapa fitur masih berada dalam tahap pengembangan dan perbaikan oleh tim pengembang sehingga sebagian skenario pengujian harus ditunda atau dilakukan kembali setelah sistem diperbarui. Oleh karena itu, hasil dari kegiatan kerja praktik ini belum dapat diimplementasikan secara penuh. Sebagai tindak lanjut, seluruh bug yang ditemukan didokumentasikan secara rinci dan dilaporkan melalui *GitHub Issues* sebagai bahan evaluasi dan perbaikan oleh tim

pengembang agar kualitas dan fungsionalitas sistem dapat ditingkatkan sebelum digunakan secara optimal.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kegiatan Kerja Praktik telah dilaksanakan di Qif Media selama kurang lebih empat bulan, terhitung mulai tanggal 2 Maret 2025 hingga 25 Juni 2025. Selama pelaksanaan kerja praktik, penulis memperoleh pengalaman secara langsung dalam melakukan pengujian perangkat lunak pada modul Warehouse Staff sistem Erposin berbasis web menggunakan metode *Black Box Testing*. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan test case, pelaksanaan pengujian fungsional, dokumentasi hasil pengujian, pelaporan bug melalui *GitHub Issues*, serta pengujian ulang (*retesting*) setelah dilakukan perbaikan oleh tim pengembang.

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, metode *Black Box Testing* mampu membantu memverifikasi fungsionalitas pada setiap menu yang terdapat pada modul Warehouse Staff, yaitu Dashboard, Produk, Gudang, Rak, Daftar Stok, Penyesuaian Stok, Transfer Gudang, Stock Opname, dan Penerimaan Barang. Pengujian yang dilakukan juga berhasil mengidentifikasi beberapa bug yang kemudian dilaporkan kepada tim pengembang sebagai bahan evaluasi dan perbaikan. Melalui kegiatan kerja praktik ini, penulis tidak hanya memperoleh pemahaman mengenai proses pengujian perangkat lunak, tetapi juga meningkatkan kemampuan dalam menganalisis permasalahan, menyusun dokumentasi pengujian, berkomunikasi dengan tim pengembang, serta bekerja sesuai dengan kebutuhan dan proses bisnis perusahaan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan kerja praktik, penulis memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi masukan bagi pengembangan sistem Erposin di masa mendatang, yaitu sebagai berikut:

1. Pengujian fungsional pada modul Warehouse Staff sebaiknya dilakukan secara berkala, terutama setelah adanya penambahan fitur atau perubahan pada sistem, agar setiap fungsi tetap berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2. Dokumentasi hasil pengujian dan pelaporan bug melalui GitHub Issues sebaiknya terus dilakukan secara konsisten sehingga proses perbaikan dan pemantauan terhadap setiap temuan dapat dilakukan dengan lebih mudah.
3. Pengembangan sistem Erposin diharapkan terus disesuaikan dengan kebutuhan operasional perusahaan, khususnya pada modul Warehouse Staff, sehingga sistem dapat memberikan kinerja yang lebih optimal dan meminimalkan terjadinya kesalahan saat digunakan.
4. Bagi mahasiswa yang akan melaksanakan kerja praktik di masa mendatang, diharapkan dapat memahami alur bisnis sistem yang akan diuji serta mempelajari metode pengujian perangkat lunak terlebih dahulu agar proses pengujian dapat dilakukan secara lebih efektif dan memberikan hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Chandra Suharyanti, Wiedy Murtini, Tutik Susilowati. 2009. “Pengaruh Proses Pembelajaran Dan Program Kerja Praktek Terhadap Pengembangan Soft Skills Mahasiswa.”
- Elda Ferdiana Sari, Ekohariadi. 2021. “PENERAPAN GITHUB SEBAGAI MEDIA E-LEARNING UNTUK MENGETAHUI KEEFEKTIFAN KOLABORASI PROJECT PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB DAN PERANGKAT BERGERAK DI SMK NEGERI 2 SURABAYA Elda Ferdiana Sari Ekohariadi Abstrak” 06:14–22.
- Kurnia, Nia, Dewi Koryati, and Rusmin Ar. n.d. “BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 6 PALEMBANG,” 46–52.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Kerja Praktik



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI

POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS

Jalan Bathin Alam, Sungai Alam, Bengkalis, Riau 28711

Telepon: (+62766) 24566, Fax: (+62766) 800 1000

Laman: <http://www.polbeng.ac.id>, E-mail: polbeng@polbeng.ac.id

Nomor : 1187/PL31/TU/2026

24 Februari 2026

Hal : **Permohonan Kerja Praktik (KP)**

Yth. Pimpinan Qif Media | Jasa Pembuatan Website & Aplikasi Pekanbaru.

Jl. Suka Karya, Tuah Karya, Kec. Tampan, Kota Pekanbaru, Riau 28271.

Dengan hormat,

Sehubungan akan dilaksanakan Kerja Praktik untuk mahasiswa Politeknik Negeri Bengkalis yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa melalui keterlibatan secara langsung dalam berbagai kegiatan di perusahaan, maka kami mengharapkan kesediaan dan kerjasama Bapak/Ibu untuk dapat menerima mahasiswa kami guna melaksanakan Kerja Praktik di Perusahaan yang Bapak/Ibu pimpin, adapun nama mahasiswa sebagai berikut:

No	Nama	NIM	PRODI	TANGGAL PELAKSANAAN
1	Suci Ramadhani	6304221454	D-IV Rekayasa Perangkat Lunak	02 Maret s.d 20 Juni 2026
2	Nor Hafiza	6304221459		
3	Endah Khairani Putri	6304221478		

Kami sangat mengharapkan informasi lebih lanjut dari Bapak/Ibu melalui balasan surat atau menghubungi narahubung dalam waktu dekat.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

a.n. Direktur,
Wakil Direktur III

Ir. Marhadi Sastra., S.T., M.Sc.
NIP. 198903142015041001

Koordinator KP D-IV Rekayasa Perangkat Lunak :
Ryci Rahmatil Fiska, M.Kom. (0812-6620-2910)



qifmedia.com
hi@qifmedia.com
0812 3232 4564

Nomor : 002/SR/02/2026
Lampiran :-
Perihal : Permohonan Praktek Kerja Lapangan

Kepada :
Bapak/Ibu Pimpinan Politeknik Negeri Bengkalis
Di Tempat

Sehubungan dengan Surat Permohonan Praktek Kerja Lapangan No: 1187/PL31/TU/2026 yang diajukan kepada kami oleh mahasiswa PNB atas nama :

1. Suci Ramadhani NIM 6304221454
2. Nor Hafiza NIM 6304221459
3. Endah Khairani Putri NIM 6304221478

Dengan ini kami memberikan izin kepada mahasiswa tersebut di atas untuk melakukan kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di Qif Media.

Demikian surat balasan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 25 Februari 2026

Qif Media

Dedi Satria

Alamat :

Jl. Saiyo, Gg. Masjid, Kel. Tuah Karya, Kec. Tampan, Kota Pekanbaru, 28293



SERTIFIKAT

Qif Media Memberikan penghargaan kepada:

Nama : **Suci Ramadhani**
NIM : **6304221454**
Jurusan : **Teknik Informatika/ D4 Rekayasa Perangkat Lunak**
Institusi : **Politeknik Negeri Bengkalis**

Telah menyelesaikan Kerja Praktek
Periode 2 Maret s/d 25 Juni 2026



Qif Media
Alamat
Jl. Saiyo, Gg. Masjid,
Kel. Tuah Karya, Kec. Tampan,
Kota Pekanbaru, 28293

Pekanbaru, 25 Juli 2026
Qif Media



Dedi Satria

Lampiran 4 Absensi

Tanggal	Nama Peserta	Pemberi Tugas	Rincian Kegiatan	Status
02 March 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Sabria	Pengenalan diri di Qit Media, pengenalan WordPress untuk pembuatan blog, artikel, atau website.	Hadir
03 March 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Sabria	Pengenalan WordPress untuk pembuatan blog, artikel, atau website.	Hadir
04 March 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Sabria	Pengenalan WordPress untuk pembuatan blog, artikel, atau website.	Hadir
05 March 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Sabria	Pengenalan WordPress untuk pembuatan blog, artikel, atau website.	Hadir
09 March 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Sabria	Pengenalan WordPress dan pembuatan blog / artikel / website.	Hadir
10 March 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Sabria	Pengenalan WordPress dan pembuatan blog / artikel / website.	Hadir
11 March 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Sabria	Pengenalan WordPress dan pembuatan blog / artikel / website.	Hadir
12 March 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Sabria	Pengenalan WordPress dan pembuatan blog / artikel / website.	Hadir
16 March 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Sabria	Pembuatan blog / artikel / website berbasis WordPress.	Hadir
17 March 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Sabria	Pembuatan blog / artikel / website berbasis WordPress.	Hadir
18 March 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	-	Libur Nasional / Cuti Bersama	Libur

CS
Berkas dengan CardScanner

19 March 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	-	Libur Nasional / Cuti Bersama	Libur
30 March 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Sabria	Pengumpulan hasil pembuatan website berbasis WordPress.	Hadir
31 March 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Sabria	Pengumpulan hasil pembuatan website berbasis WordPress.	Hadir
01 April 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Sabria	Pengumpulan hasil pembuatan website berbasis WordPress.	Hadir
02 April 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Sabria	Pengumpulan hasil pembuatan website berbasis WordPress.	Hadir
06 April 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Sabria	Memahami alur website dan melakukan testing di website ERPOSIN.	Hadir
07 April 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Sabria	Melakukan testing di website https://erposin.bestretail.web.id/ .	Hadir
08 April 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Sabria	Melakukan pembuatan akun GitHub untuk keperluan project.	Hadir
09 April 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Sabria	Sinkronisasi akun GitHub dan pemahaman alur testing.	Hadir
13 April 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Sabria	Melakukan testing website ERPOSIN role Warehouse Staff.	Hadir
14 April 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Sabria	Melakukan testing website ERPOSIN role Administrator.	Hadir
15 April 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Sabria	Melakukan testing website ERPOSIN role Kasir.	Hadir

CS
Berkas dengan CardScanner

16 April 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Sabria	Evaluasi hasil testing hak akses / role sistem ERPOSIN.	Hadir
20 April 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Sabria	Melakukan testing website ERPOSIN secara menyeluruh.	Hadir
21 April 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Sabria	Melakukan push issues (pencatatan bug) di platform GitHub.	Hadir
22 April 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Sabria	Melakukan push issues (pencatatan bug) di platform GitHub.	Hadir
23 April 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Sabria	Review berkala terhadap bug yang telah dicatat di GitHub.	Hadir
27 April 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Sabria	Mengikuti zoom meeting bersama tim membahas alur website.	Hadir
28 April 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Sabria	Mengikuti zoom meeting bersama tim membahas perkembangan website.	Hadir
29 April 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Sabria	Diskusi teknis kelanjutan perbaikan bug sistem ERPOSIN.	Hadir
30 April 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Sabria	Evaluasi mingguan hasil koordinasi via zoom meeting.	Hadir
04 May 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Sabria	Melakukan pengujian pada sistem ERPOSIN untuk alur kerja aplikasi.	Hadir
05 May 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Sabria	Melakukan pengujian proses transaksi dan hak akses pengguna.	Hadir
06 May 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Sabria	Pencatatan temuan selama pengujian sebagai bahan evaluasi di GitHub issue.	Hadir

07 May 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Satria	Finalisasi laporan pengujian sistem ERPOSIN mingguan.	Hadir
11 May 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Satria	Melakukan pengujian fitur kasar pada sistem ERPOSIN.	Hadir
12 May 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Satria	Melakukan pengujian fitur admin dan pengelolaan data transaksi.	Hadir
13 May 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Satria	Validasi fungsi sistem ERPOSIN dan dokumentasi bug yang ditemukan.	Hadir
14 May 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Satria	Rekapitulasi kendala selama penggunaan sistem ERPOSIN.	Hadir
18 May 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Satria	Melakukan maintenance sistem dan proses testing ERPOSIN.	Hadir
19 May 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Satria	Melakukan fixing (perbaikan bug) berdasarkan GitHub issue.	Hadir
20 May 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Satria	Melakukan push Git hasil perbaikan kode ke repositori.	Hadir
21 May 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Satria	Melakukan pull request di GitHub untuk penggabungan kode.	Hadir
25 May 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Satria	Pengembangan aplikasi Music Remover untuk pemisahan vokal dan instrumen.	Hadir
26 May 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Satria	Pengembangan lanjutan fitur audio processing Music Remover.	Hadir
27 May 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Satria	Pengujian hasil pemisahan audio dari file sumber.	Hadir

CS berpinda dengan CamScanner

28 May 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Satria	Memastikan kualitas keluaran (output) aplikasi Music Remover sesuai kebutuhan.	Hadir
01 June 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Satria	Pengembangan sistem Orea Carousel untuk generate prompt desain otomatis.	Hadir
02 June 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Satria	Pengembangan sistem Orea Carousel untuk kebutuhan konten media sosial.	Hadir
03 June 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Satria	Pengujian hasil generate prompt otomatis pada Orea Carousel.	Hadir
04 June 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Satria	Memastikan output prompt sesuai dengan standar desain yang diinginkan.	Hadir
08 June 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Satria	Melakukan pemeriksaan ulang (re-check) kerja sistem ERPOSIN.	Hadir
09 June 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Satria	Melakukan pemeriksaan ulang (re-check) kerja sistem ERPOSIN.	Hadir
10 June 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Satria	Mendokumentasikan temuan bug baru melalui Git Issue di GitHub.	Hadir
11 June 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Satria	Mendokumentasikan temuan bug baru melalui Git Issue di GitHub.	Hadir
15 June 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Satria	Pengembangan Adobe Stock ETA Generator Extension.	Hadir
16 June 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Satria	Pengembangan fungsi data pendukung pada Adobe Stock ETA Generator.	Hadir
17 June 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Satria	Testing keefektifan dan efisiensi Adobe Stock ETA Generator Extension.	Hadir

CS berpinda dengan CamScanner

17 June 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Satria	Testing keefektifan dan efisiensi Adobe Stock ETA Generator Extension.	Hadir
18 June 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Satria	Evaluasi fitur pembantu proses pembuatan data pada extension.	Hadir
22 June 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Satria	Melakukan penyusunan dokumentasi hasil pekerjaan selama magang.	Hadir
23 June 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Satria	Rekapitulasi hasil pengujian dan pengembangan seluruh sistem.	Hadir
24 June 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Satria	Penyelesaian berkas administrasi kegiatan Kerja Praktek.	Hadir
25 June 2026	Endah Khairani Putri Nor Hafiza Suci Ramadhani	Dedi Satria	Finalisasi dan penyusunan laporan akhir kegiatan magang di Oif Media.	Hadir

CS berpinda dengan CamScanner

SURAT KETERANGAN
033/SR/VI/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Suci Ramadhani
Tempat/ Tgl. Lahir : Sungai Alam / 06 November 2004
Alamat : Jl Awang Mahmuda, Sungai Alam

Telah melakukan Kerja Praktek pada perusahaan kami, Qif Media sejak tanggal 02 Maret 2026 sampai dengan 25 Juni 2026 sebagai tenaga Kerja Praktek (KP)

Selama bekerja di perusahaan kami, yang bersangkutan telah menunjukkan ketekunan dan kesungguhan bekerja dengan baik.

Surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Demikian agar yang berkepentingan maklum.

Pekanbaru, 25 Juni 2026

Dedi Satria, S.I.Kom



PENILAIAN DARI PERUSAHAAN TEMPAT MAGANG
QIF MEDIA

Nama : Suci Ramadhani
NIM : 6304221454
Program Studi : Rekayasa Perangkat Lunak Politeknik Negeri Bengkalis

No.	Aspek Penilaian	Bobot	Nilai
1	Disiplin	20%	80
2	Tanggung- jawab	25%	90
3	Penyesuaian diri	10%	90
4	Hasil Kerja	30%	90
5	Perilaku secara umum	15%	90
Total Jumlah (1+2+3+4+5) 100%		100%	88

Keterangan :

Nilai Kriteria

85 – 100 : Istimewa

75 – 84 : Baik sekali

65 – 74 : Baik

61 – 64 : Cukup Baik

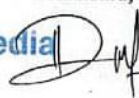
56 – 60 : Cukup

Catatan :

.....
.....
.....

Pekanbaru, 25 juni 2026

 Qif Media



Dedi Satria S.I.Kom

Lembar Evaluasi Pelaksanaan Magang

Nama : Suci Ramadhani

NIM : 6304221454

Judul KP : PENGUJIAN FUNGSIONALITAS MODUL WAREHOUSE STAFF
PADA SISTEM ERPOSIN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN
METODE BLACK BOX TESTING

No	ASPEK YANG DIEVALUASI	NILAI ANGKA
A	Pelaksanaan Lapangan (30%)	
B	Pembimbingan (50%) 1. Motivasi 2. Disiplin 3. Sikap kritis dan Kreativitas 4. Penguasaan materi Magang Rata-rata Nilai Pelaksanaan = $(B1+B2+B3+B4)/4$	
C	Laporan (20%) 1. Substansi 2. Tata Tulis Rata-rata Nilai Laporan = $(C1+C2)/2$	
	Nilai Evaluasi Pertanggungjawaban Magang = $0,3A + 0,5B + 0,2C$	

Catatan :

Nilai Huruf A = 85 – 100

Nilai Huruf B+ = 75 – 84

Nilai Huruf B = 65 – 74

Nilai Huruf C+ = 61 – 64

Nilai Huruf C = 56 – 60

Nilai Huruf D = 41 – 55

Nilai Huruf E = 0 – 40

Bengkalis, Juli 2026

Pembimbing



Muhammad Ridho Nosa, M.Kom

NIP. 199412102025211053

Lampiran 8 Form Nilai Magang Terstruktur

Nama Mata Kuliah : Kerja Praktek
SKS : 125
Semester : 8
Program Studi : D-IV Rekayasa Perangkat Lunak
Pengajar : Muhammad Ridho Nosa, M.Kom

No	Metode	Aspek Penilaian	Keterangan			
1	PBL	Learning Skills (20%)	20%	63%	Pembimbing Perusahaan	
		Life Skilld (20%)	20%			
		Literacy Skills (9%)	9%			
		Presentasi (10%)	10%	37%	Dosen Pengampu	
		Laporan (7%)	7%			
2	Test Tertulis (Teori)	Pemahaman Konsep (20%)	20%			
3	Praktek/Praktikum	Keaktifan (6%)	14%			
		Kualitas Produk (8%)				
	Total		100%			

Lampiran 9 Log Kegiatan Mingguan Kerja Praktik

SURAT KETERANGAN **033/SR/VI/2026**

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Suci Ramadhani
Tempat/ Tgl. Lahir : Sungai Alam / 06 November 2004
Alamat : Jl Awang Mahmuda, Sungai Alam

Telah melakukan Kerja Praktek pada perusahaan kami, Qif Media sejak tanggal 02 Maret 2026 sampai dengan 25 Juni 2026 sebagai tenaga Kerja Praktek (KP)

Selama bekerja di perusahaan kami, yang bersangkutan telah menunjukkan ketekunan dan kesungguhan bekerja dengan baik.

Surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Demikian agar yang berkepentingan maklum.

Pekanbaru, 25 Juni 2026



Dedi Satria, S.I.Kom

Kegiatan Harian Kerja Praktek

HARI/MINGGU : Senin s/d Kamis / Minggu 2

TANGGAL : 09-12 Maret 2026

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Pengenalan diri di Qif Media, pengenalan WordPress untuk pembuatan blog, artikel, atau website serta pembelajaran desain figma.	Dedi Satria, S.I.Kom	
Catatan Pembimbing Industri:			

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
		Pengenalan WordPress dan pembelajaran desain figma melalui youtube.

Kegiatan Harian Kerja Praktek

HARI/MINGGU : Senin s/d Jumat / Minggu 3

TANGGAL : 16-19 Maret 2026

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Pembuatan blog, artikel, atau website.serta kegiatan libur nasional dan cuti bersama.	Dedi Satria S.I.Kom	
Catatan Pembimbing Industri:			

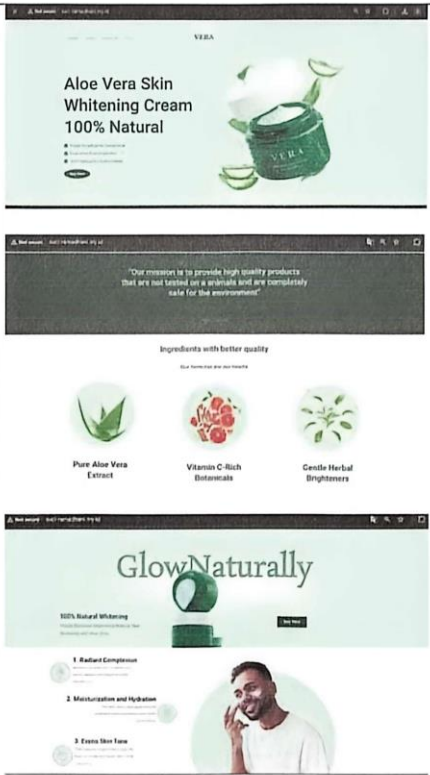
NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
		WordPress yang dikerjakan

Kegiatan Harian Kerja Praktek

HARI/MINGGU : Senin s/d Kamis / Minggu 4

TANGGAL : 30-02 Maret-April 2026

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Pengumpulan WordPress yang telah dikerjakan	Dedi Satria.S.I.Kom	
Catatan Pembimbing Industri:			

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
		Hasil WordPress yang dikerjakan

Kegiatan Harian Kerja Praktek

HARI/MINGGU : Senin s/d Jumat / Minggu 5

TANGGAL : 06 – 09 April 2026

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Memahami alur website dan melakukan testing di website https://erposin.bestretail.web.id/ , dan membuat akun github	Dedi Satria.S.I.Kom	
Catatan Pembimbing Industri:			

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
		Link website yang akan dilakukan testing

Kegiatan Harian Kerja Praktek

HARI/MINGGU : Senin s/d Kamis / Minggu 6

TANGGAL : 13-16 April 2026

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Melakukan testing website sesuai dengan role masing-masing	Dedi Satria.S.I.Kom	
Catatan Pembimbing Industri:			

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
		Role Warehouse Staff
		Role manager

Kerja Praktek

HARI/MINGGU : Senin s/d Jumat / Minggu 7

TANGGAL : 20-23 April 2026

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Melakukan testing website dan push issues di github	Dedi Satria.S.I.Kom	
Catatan Pembimbing Industri:			

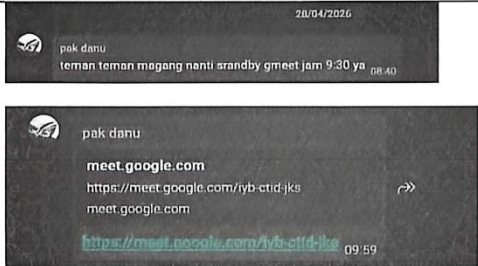
NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
		Tampilan issues di github

Kegiatan Harian Kerja Praktek

HARI/MINGGU : Senin s/d Kamis / Minggu 8

TANGGAL : 27-30 April 2026

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Zoom meeting membahas alur website	Dedi Satria.S.I.Kom	
Catatan Pembimbing Industri:			

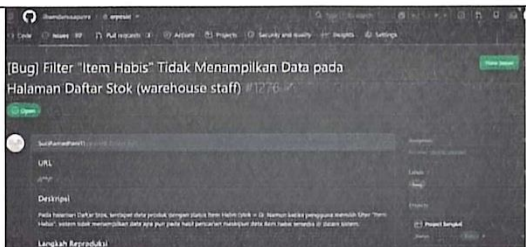
NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1.		Zoom Meeting

Kegiatan Harian Kerja Praktek

HARI/MINGGU : Senin s/d Kamis / Minggu 9

TANGGAL : 4 - 7 Mei 2026

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Melakukan pengujian sesuai role pada sistem ERPOSIN untuk memahami alur kerja aplikasi, proses pengiriman barang, tranfer gudang dan lainnya. Selain itu, dilakukan pencatatan temuan bug selama pengujian sebagai bahan evaluasi dan perbaikan sistem.	Dedi Satria S.I.Kom	
Catatan Pembimbing Industri:			

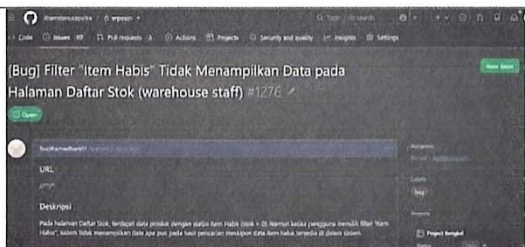
NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1.		Melaporkan hasil pengujian ke github issue (menemukan bug)

Kegiatan Harian Kerja Praktek

HARI/MINGGU : Senin s/d Kamis / Minggu 10

TANGGAL : 11-14 Mei 2026

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Melakukan pengujian sesuai role pada sistem ERPOSIN untuk memahami alur kerja aplikasi, proses pengiriman barang, tranfer gudang dan lainnya. Selain itu, dilakukan pencatatan temuan bug selama pengujian sebagai bahan evaluasi dan perbaikan sistem.	Dedi Satria S.I.Kom	
Catatan Pembimbing Industri:			

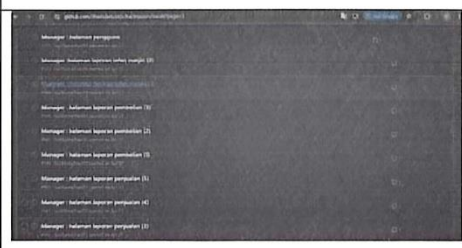
NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1.		Melaporkan hasil pengujian ke github issue (menemukan bug)

Kegiatan Harian Kerja Praktek

HARI/MINGGU : Senin s/d Kamis / Minggu 11

TANGGAL : 18-21 Mei 2026

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Melakukan pengujian sesuai role pada sistem ERPOSIN untuk memahami alur kerja aplikasi, proses pengiriman barang, tranfer gudang dan lainnya. Selain itu, dilakukan pencatatan temuan bug selama pengujian scbagai bahan evaluasi dan perbaikan sistem.	Dedi Satria S.I.Kom	
Catatan Pembimbing Industri:			

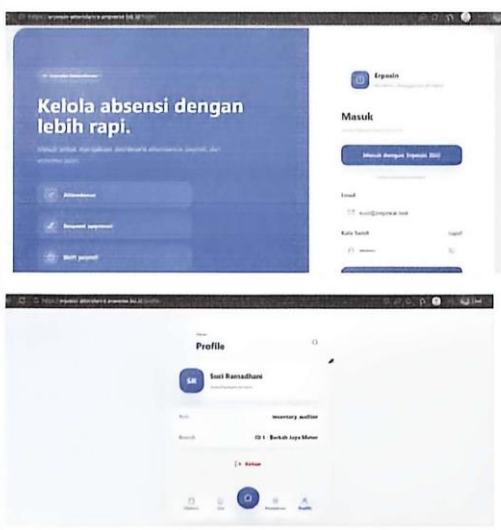
NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1.		Melaporkan hasil pengujian ke github issue (menemukan bug)

Kegiatan Harian Kerja Praktek

HARI/MINGGU : Senin s/d Kamis / Minggu 12

TANGGAL : 25-28 Mei 2026

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Melakukan pembuatan akun karyawan untuk absensi	Dedi Satria S.I.Kom	
Catatan Pembimbing Industri:			

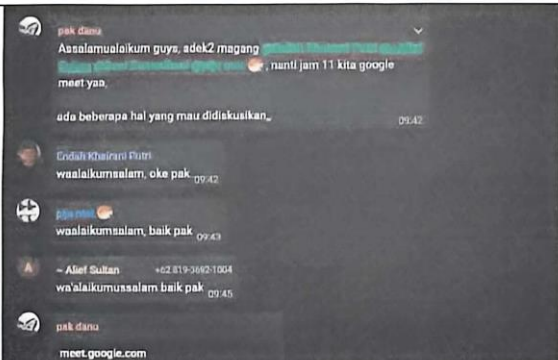
NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
		Tampilan halaman login dan halaman absensi

Kegiatan Harian Kerja Praktek

HARI/MINGGU : Senin s/d Kamis / Minggu 13

TANGGAL : 01-04 Juni 2026

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Zoom meeting membahas alur website dan perkembangan website	Dedi Satria S.I.Kom	
Catatan Pembimbing Industri:			

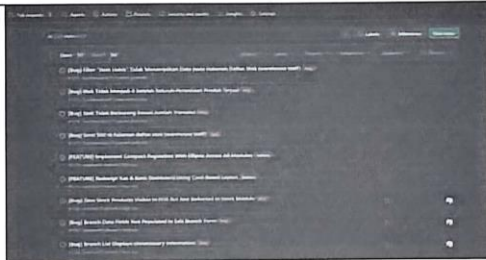
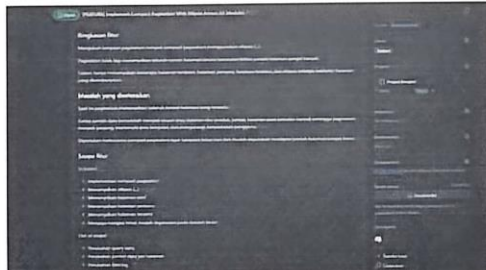
NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1.		meeting membahas alur website dan perkembangan website

Kegiatan Harian Kerja Praktek

HARI/MINGGU : Senin s/d Kamis / Minggu 14

TANGGAL : 08-11 Juni 2026

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Melakukan pemeriksaan ulang kerja sistem Erposin dan melakukan Git Issue di github	Dedi Satria S.I.Kom	
Catatan Pembimbing Industri:			

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
	 	Issue terbaru yang dibuat setelah menemukan beberapa bug di sistem erposin

Kegiatan Harian Kerja Praktek

HARI/MINGGU : Senin s/d Kamis / Minggu 15

TANGGAL : 15-18 Juni 2026

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Melakukan pemeriksaan ulang kerja sistem Erposin dan melakukan Git Issue di github	Dedi Satria S.I.Kom	
Catatan Pembimbing Industri:			

[illegible]

**Kegiatan Harian
Kerja Praktek**

HARI/MINGGU : Senin s/d Kamis / Minggu 16

TANGGAL : 22-25 Juni 2026

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Melakukan penyusunan dokumentasi hasil pekerjaan selama kegiatan magang, rekapitulasi hasil pengujian dan pengembangan sistem, serta penyelesaian administrasi dan laporan kegiatan magang. Melakukan penyusunan dokumentasi hasil pekerjaan selama kegiatan magang, rekapitulasi hasil pengujian dan pengembangan sistem, serta penyelesaian administrasi dan laporan kegiatan magang.	Dedi Satria S.I.Kom	
Catatan Pembimbing Industri:			

Lampiran 10 Foto Perpisahan Magang

