

**LAPORAN PRAKTIK MAGANG  
QUALITY ASSURANCE  
PT EDUCA SISFOMEDIA INDONESIA**



**Di susun oleh :**

**Agam Gunawan Setiaji**

**1900018057**

**PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

**UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN**

**2023**

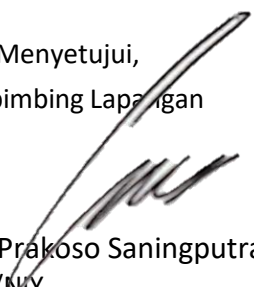
## HALAMAN PERSETUJUAN INSTANSI

Laporan Praktik Magang ini telah disetujui sebagai proses pengajuan seminar bagi

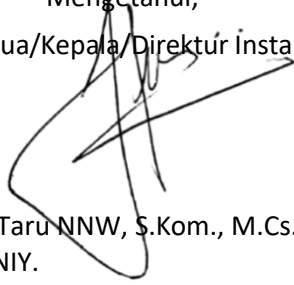
Nama : Agam Gunawan Setiaji  
NIM : 1900018057  
Tempat Praktik Magang : PT EDUCA SISFOMEDIA INDONESIA  
Realisasi Waktu Pelaksanaan : 4 Bulan

Yogyakarta, 24 Februari 2024

Menyetujui,  
Pembimbing Lapangan

  
(Galang Prakoso Saningputra S.T., M.M.)  
NIP/NIY.

Mengetahui,  
Ketua/Kepala/Direktur Instansi

  
(Andi Taru NNW, S.Kom., M.Cs.)  
NIP/NIY.

# HALAMAN PENGESAHAN

PRAKTIK MAGANG

QUALITY ASSURANCE

PT EDUCA SISFOMEDIA INDONESIA

Agam Gunawan Setiaji

1900018057

PEMBIMBING

: (Taufiq Ismail, S.T., M.Cs)

(NIPM. 19731221 200002 111 0847277)

 24/02/2024

PENGUJI

: (Rusydi Umar, S.T., M.T., Ph.D.)

(NIPM. 19720807 199809 111 0845238)

 28/02/2024

Yogyakarta, 24 Februari 2024

Kaprodi S1 Informatika

 20/2/24

Dr. Murinto, S.Si., M.Kom.

NIPM. 19730710 200409 111 0951298

## Kata Pengantar

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat, Hidayah, serta Inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan laporan magang ini dengan tema "Magang Quality Assurance atau Game Tester di Gamelab Indonesia (PT EDUCA SISFOMEDIA INDONESIA)". Kegiatan magang ini merupakan syarat wajib yang harus ditempuh dalam Program Studi S1 Informatika. Dalam penyusunan laporan ini banyak pihak yang telah membantu, oleh karena itu tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Bapak Dr. Murinto, S.Si., M.Kom, selaku kepala prodi Informatika Universitas Ahmad Dahlan
2. Bapak Dinan Yulianto S.T., M.Eng., selaku dosen pembimbing akademik yang terus menerus membimbing dan mengarahkan penulis selama menjadi mahasiswa.
3. Bapak Taufiq Ismail, S.T., M.Cs., selaku dosen pembimbing praktik magang yang telah berkenan memberikan arahan dalam penulisan laporan ini.
4. Bapak Andi Taru NNW, S.Kom., M.Cs., selaku pimpinan yang telah memberikan kesempatan magang di Gamelab Indonesia (PT EDUCA SISFOMEDIA INDONESIA)
5. Bapak Galang Prakoso Saningputra S.T., M.M., selaku pembimbing lapangan beserta anggota tim yang sudah banyak membagi ilmunya dan memberikan arahan selama pelaksanaan praktik magang.
6. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun laporan ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan praktik magang ini tidak lepas dari kesalahan dan kekurangan, oleh karena itu saran dan kritik yang sifatnya membangun akan senantiasa diharapkan. Semoga laporan Praktik magang ini dapat bermanfaat bagi pembaca, serta dapat menjadi amalan Bagi penulis Aamiin.

Yogyakarta, 10 Januari 2024



Agam Gunawan Setiaji

## Daftar Isi

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN INSTANSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
Kata Pengantar .....	iv
Daftar Isi .....	v
Daftar Gambar.....	vii
Daftar Tabel.....	viii
BAB I Pendahuluan .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	2
C. Batasan Masalah .....	3
D. Rumusan Masalah .....	3
E. Tujuan Praktik Magang.....	3
F. Manfaat Praktik Magang.....	3
BAB II Gambaran Instansi.....	4
A. Umum.....	4
B. Struktur Organisasi.....	5
C. Sumber Daya Manusia Dan Sumber Daya Fisik .....	6
D. Proses Bisnis.....	7
BAB III Tahapan Praktik Magang .....	8
A. Lokasi Praktik Magang, Alamat, Kontak .....	8
B. Rencana Observasi .....	8
C. Rancangan Jadwal .....	9
BAB IV Hasil Pelaksanaan Praktik Magang .....	12
A. Hasil Observasi Magang .....	12
B. Pembahasan Magang .....	13
A. Kesimpulan.....	53
B. Saran.....	53
Lampiran .....	54

A. Surat Magang dari TU/Fakultas .....	54
B. Sertifikat .....	55
C. Log Book .....	55
D. Dokumentasi Kegiatan Praktik Magang .....	55

## Daftar Gambar

Gambar 2. 1 Struktur organisasi PT EDUCA SISFOMEDIA INDONESIA.....	5
Gambar 2. 2 Proses bisnis PT EDUCA SISFOMEDIA INDONESIA .....	7
Gambar 4. 1 Proses bisnis tester .....	12
Gambar 4. 2 Proses On Boarding .....	14
Gambar 4. 3 Tugas Proyek.....	15
Gambar 4. 4 ToDo .....	15
Gambar 4. 5 Absensi dan laporan harian magang.....	16
Gambar 4. 6 Laporan pada WhatsApps.....	17
Gambar 4. 7 Laporan dokumentasi di microsoft excel.....	18
Gambar 4. 8 Laporan pada Google Drive .....	18
Gambar 4. 9 Laporan pada sistem.....	19
Gambar 4. 10 Black Box Testing .....	20
Gambar 4. 11 Halaman homescreen marbel belajar profesi .....	21
Gambar 4. 12 Scene tebak cepat marbel belajar profesi .....	21
Gambar 5. 1 Sesi On Boarding.....	56
Gambar 5. 2 Proses kegiatan magang.....	56

## Daftar Tabel

Tabel 3. 1 Kegiatan Observasi .....	8
Tabel 3. 2 Rencana Kegiatan .....	10
Tabel 4. 1 Penjelasan komponen pengujian .....	22
Tabel 4. 2 Hasil pengujian Belajar Profesi dengan device 1 .....	23
Tabel 4. 3 Hasil pengujian Belajar Profesi dengan device 2 .....	37
Tabel 4. 4 Tabel link dokumentasi.....	52