

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Penerapan Teknologi Informasi dapat membantu pengembangan proses bisnis menjadi lebih efisien dan efektif. Tidak hanya dirasakan oleh pelaku bisnis, namun penerapan Teknologi Informasi dalam bisnis juga mempermudah pelanggan, seperti memperoleh informasi mengenai produk yang ditawarkan, pembelian, pembayaran bahkan dalam penyampaian *feedback*. Pelanggan dapat memperoleh informasi secara *real time*, tidak terbatas tempat dan waktu.

Transaksi antara pelanggan dan pelaku bisnis banyak terjadi pada pusat perbelanjaan. Untuk mempermudah hal tersebut perkembangan teknologi sangat diperlukan salah satunya dalam bentuk aplikasi pembayaran. Kebutuhan transaksi yang meningkat membuat penggunaan aplikasi pembayaran meningkat sehingga diperlukan *software development* yang berfungsi dalam mempermudah proses bisnis, seperti *software house*.

PT. Andromedia merupakan perusahaan yang bergerak di jasa sistem informasi berdiri tahun 2008 di kota Surabaya yang mengembangkan, menerapkan, mengintegrasikan, meningkatkan, dan mengaktifkan sistem informasi sesuai kebutuhan *client*. PT. Andromedia memiliki *client* salah satunya yaitu pusat perbelanjaan atau yang biasa disebut shopping mall. Untuk mempermudah transaksi dalam pusat perbelanjaan tersebut diperlukan aplikasi pembayaran yang dapat membantu mempermudah pengelolaan data dan akun pelanggan, pelayanan transaksi, redeem point, dan menampilkan informasi seputar tenant serta riwayat transaksi.

Aplikasi tersebut masih dalam tahap pengembangan yang perlu dilakukan untuk memenuhi sesuai dengan kebutuhan *client* mulai dari memastikan perangkat lunak dapat berjalan hingga dokumentasi. Sehingga untuk memenuhi kebutuhan *client* diperlukan *business analyst*. Penulis sebagai *Junior business analyst* dalam pengembangan aplikasi ini membantu proses pengembangan meliputi pembuatan dokumen seperti *Software Requirement Specification*, *User Guide*, *Mapping data*, *Flowchart*.

## **1.2 Tujuan dan Manfaat**

### **1.2.1 Tujuan Umum Magang**

Tujuan Magang secara umum sebagai berikut :

1. Melatih mahasiswa agar mampu beradaptasi dengan dunia kerja.
2. Memberikan pengalaman kepada mahasiswa tentang sistem kerja di instansi pemerintah atau swasta.
3. Memberikan pengalaman kepada mahasiswa tentang penerapan teori yang telah dipelajari di bangku kuliah pada permasalahan riil di dunia kerja.
4. Meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap sikap tenaga kerja didalam melaksanakan dan mengembangkan teknik-teknik tertentu serta alasan-alasan rasional dalam menerapkan teknik-teknik tersebut.
5. Memberikan pembekalan pada mahasiswa dalam menyongsong era industry dan persaingan bebas.

### **1.2.2 Tujuan Khusus Magang**

Pada PT. Andromedia akan mengasah kemampuan professional dan interpersonal dengan berbagai pembekalan tentang bagaimana merancang, mengatur, dan mengembangkan berbagai proyek di kerjakan di PT. Andromedia peserta magang akan memperdalam hardskill baik yang sudah mereka dapat di kuliah maupun di aktivitas terlibat langsung dalam proyek yang PT. Andromedia kerjakan, personal development melalui special activities yang akan memfasilitasi perserta magang untuk mengasah soft skill yang di perlukan di dunia kerja.

### **1.2.3 Manfaat Magang**

Manfaat dari kegiatan magang adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan Kualitas Diri  
Karena saat magang perlu melakukan kordinasi dengan kolega lainnya maka kemampuan berkomunikasi dan yang lainnya akan meningkat. Hal ini akan sangat berdampak positif. Lalu perusahaan

pun akan melihat hal ini sebagai nilai lebih saat melamar kerja setelah wisuda.

## 2. Meningkatkan Kepercayaan Diri

Salah satu manfaat lainnya adalah meningkatkan kepercayaan diri saat melamar pekerjaan disuatu perusahaan atau instansi. Karena pada tempat magang akan mendapatkan berbagai macam ilmu, sehingga pada kedepannya akan siap untuk menempuh jenjang karier selanjutnya.

## 3. Mengembangkan Keterampilan

Saat melakukan magang, akan mendapatkan tugas yang biasanya membutuhkan keterampilan praktis, sehingga dengan hal tersebut dapat belajar hal baru, dan dapat mengasah dan mengembangkan keterampilan yang baru yang baru ditemui ataupun yang sudah dipelajari di kampus.

## 4. Menambahkan Pengalaman Kerja Pada Resume

Resume ataupun Curriculum Vitae (CV) akan sangat berharga pada dunia pekerjaan karena pengalaman magang bisa dimasukkan dalam daftar resume. Hal tersebut dilakukan karena pengalaman tersebut dapat menjadi bahan acuan penilaian bagi pewawancara yang akan mewancari saat melamar pekerjaan pada suatu perusahaan.

## 5. Eksplora Berbagai Karier/Pekerjaan

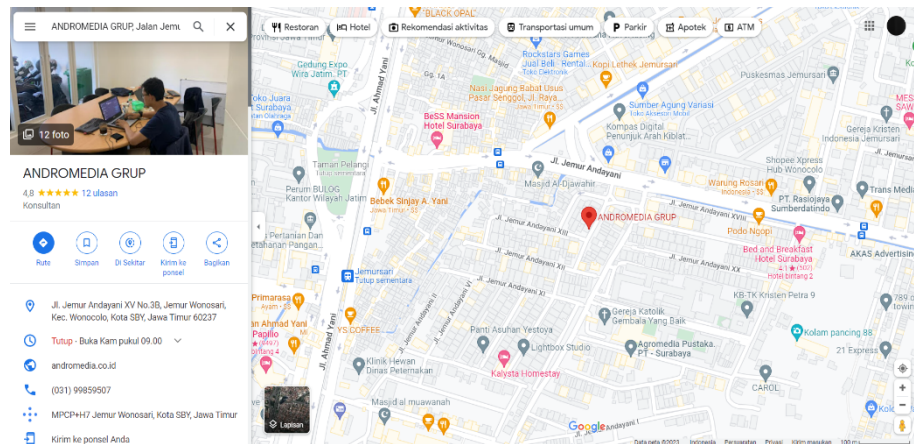
Dengan mengikuti magang, maka akan dapat memikirkan dan merefleksikan pkl, ekerjaan yang sudah dilakukan saat magang. Apakah sudah sesuai bidang yang diminati atau tidak. Sehingga pengalaman tersebut akan sangat berguna bagi keputusan karier selanjutnya.

### 1.3 Lokasi dan Waktu

#### 1. Lokasi Magang

Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada PT. Andromedia yang berlokasi di Jalan Jemur Andayani XV No.3B, Kelurahan Jemurwonosari, Kecamatan

Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60237. Berikut untuk denah/lokasi dari PT. Andromedia :



Gambar 1. 1 Lokasi Magang

## 2. Jadwal Kerja

Magang dilaksanakan pada tanggal 18 agustus 2022 sampai 31 desember 2022. Pelaksanaan secara hybrid dengan 2 gelombang di antaranya gelombang 1 September – Oktober kemudian untuk gelombang 2 November – Desember. Setiap gelombang di bagi menjadi 2 sesi di antaranya sesi 1 senin – selasa kemudian untuk sesi 2 rabu – kamis.

### 1.4 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan magang adalah mengerjakan tugas yang diberikan berdasarkan role yang di ambil oleh peserta. Pembagian tugas tersebut dibagi menjadi beberapa bagian, yakni :

1. *UI/UX Designer*
2. *Business Analyst*
3. *Full Stack Developer*

Setiap minggu peserta *Business Analyst* mengerjakan project sesuai pembagian pekerjaan, peserta juga berkolaborasi dengan tim Full Stack Developer untuk membahas urutan pekerjaan yang harus diselesaikan tim. Kegiatan ini dilaksanakan setiap seminggu setidaknya 2 kali dalam seminggu, untuk membahas progress dan juga kendala yang dialami oleh tim selama pengerjaan project. Nanti hasil diskusi tersebut akan dicatat dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan tim *Business Analyst* untuk Menyusun sprint selanjutnya.

Untuk sesi mentoring diadakan setiap 1 minggu 2 kali, untuk memonitor peserta apabila terjadi kendala selama proses magang berlangsung. Pada saat sesi

mentoring dilakukan product knowledge, questions and answers, membuat testcase dan pengujian, membuat dokumentasi *User Guide* atau *Software Requirement Specification*. Selanjutnya sebagai dokumentasi dilakukan dengan cara mengisi logbook baik dari platform Kampus Merdeka maupun Politeknik Negeri Jember.