

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. Bejana Investidata Globalindo (BIG.IO) merupakan sebuah perusahaan konsultan yang bergerak pada bidang IT dan telah beroperasi kurang lebih selama 10 tahun. Kantor pusat perusahaan ini berada di Kota Bandung tepatnya di Office Development Center, dengan kantor cabang di Kota Malang. BIG.IO menawarkan berbagai layanan, termasuk pengembangan website, aplikasi desktop dan mobile, serta IT consulting. Adapun struktur organisasi perusahaan terdiri dari berbagai posisi, seperti engineer, designer, product owner, QA, SDET/DevOps, dan digital marketing. Sebagai perusahaan menengah dengan skala internasional, BIG.IO telah berhasil menyelesaikan banyak proyek untuk berbagai klien luar maupun dalam negeri. Informasi ini diperoleh dari berbagai sumber, termasuk narasumber internal dan situs resmi BIG.IO (<http://bigio.id/>).

Dzikra adalah aplikasi digital unggulan yang dikembangkan oleh PT. Bejana Investidata Globalindo, yang dirancang sebagai platform untuk mendukung kegiatan ibadah dan spiritual umat Muslim. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur, termasuk platform mengaji untuk memudahkan pengguna dalam membaca atau mendengarkan Al-Qur'an, murrotal dari qori terkenal, dzikir untuk meningkatkan ketakwaan, serta fitur infaq yang memungkinkan pengguna menyumbangkan sebagian hartanya dengan mudah. Selain itu, Dzikra juga dilengkapi dengan pengingat sholat yang memberikan notifikasi pada waktu sholat, membantu pengguna agar tidak melewatkan kewajiban ibadah tersebut. Dengan berbagai fitur ini, Dzikra hadir sebagai solusi digital yang mempermudah umat Muslim dalam menjalani kehidupan spiritual mereka sehari-hari.

Selama kegiatan magang, penulis berperan sebagai *Mobile Developer* untuk melakukan Pengembangan pada produk Dzikra. Penulis bertanggung jawab dalam mengembangkan fitur-fitur baru serta memperbaiki *bug* serta mendukung

kebutuhan operasional aplikasi. Beberapa fitur baru aplikasi yang dikerjakan antara lain: *Share Infaq*, yang menambahkan tombol share untuk membagikan program infaq secara luas ke berbagai platform media sosial, serta *Dynamic Link*, yang dikembangkan untuk menghasilkan tautan yang dapat mengarahkan pengguna langsung ke halaman atau aplikasi yang berisi informasi lengkap mengenai program infaq, memudahkan proses berbagi dan memperluas jangkauan kampanye tersebut. Selain itu, ada juga fitur *Deeplink*, yang memungkinkan pengguna membuka aplikasi langsung ke halaman atau konten tertentu, memberikan pengalaman yang lebih personal dan memudahkan navigasi langsung ke informasi terkait program infaq. Tambahan fitur ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang baru, mudah digunakan, dan untuk mendukung performa aplikasi Dzikra secara keseluruhan.

1.2 Tujuan Umum Magang

Magang adalah peluang yang sangat berharga bagi mahasiswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta memperoleh pengalaman kerja yang relevan dengan kegiatan perusahaan dan suasana kerja yang sesungguhnya. Tujuan utama magang adalah untuk memperdalam pemahaman mahasiswa tentang dinamika dunia profesional, sekaligus melatih mereka untuk lebih kritis terhadap perbedaan atau kesenjangan yang mungkin ditemui di lapangan dibandingkan dengan yang dipelajari di kampus. Selain itu, magang memberikan kesempatan untuk memperoleh keterampilan praktis yang lebih nyata dan aplikatif, yang tidak selalu dapat diperoleh selama proses belajar di kampus. Pengalaman magang juga memungkinkan mahasiswa untuk memperluas jaringan profesional, belajar langsung dari para ahli di industri, dan membangun koneksi yang dapat bermanfaat di masa depan. Selain itu, magang membantu mahasiswa lebih memahami alur kerja, struktur organisasi, dan budaya kerja di perusahaan tempat mereka magang. Tujuan akhir dari magang adalah untuk mengevaluasi kekuatan dan kelemahan pribadi dalam konteks profesional, serta mempersiapkan mahasiswa menghadapi tantangan dunia kerja yang sesungguhnya, sambil merencanakan langkah-langkah karier mereka di masa depan.

1.3 Tujuan Khusus Magang

Tujuan khusus kegiatan magang ini yaitu:

1. Mengasah Kemampuan Membuat Antarmuka Mobile yang Menarik dan Responsif bertujuan untuk mendesain dan mengembangkan antarmuka pengguna yang menarik, intuitif, dan fungsional pada aplikasi mobile. Fokusnya mencakup penerapan prinsip desain grafis, tipografi, warna, dan desain responsive yang mendukung pengalaman pengguna di berbagai perangkat mobile.
2. Memahami Pengalaman Pengguna (UX) dan Pengembangan Interaksi Mobile. Mempelajari proses penelitian dan perancangan pengalaman pengguna (UX) yang melibatkan pembuatan prototipe, memahami pola interaksi pengguna pada aplikasi mobile, serta mengoptimalkan alur aplikasi agar memberikan pengalaman yang efisien dan menyenangkan.
3. Menerapkan Prinsip Pengembangan Aplikasi Berbasis Pengguna yang focus pada penerapan prinsip desain dan Pengembangan yang berorientasi pada pengguna seperti alur navigasi yang mudah dipahami, performa aplikasi yang optimal, serta fitur yang relevan dengan kebutuhan pengguna dan konteks penggunaan aplikasi mobile.
4. Berinovasi dalam Pengembangan Mobile dengan Kolaborasi Antar Tim untuk menghasilkan fitur yang terintegrasi dengan baik, memanfaatkan umpan balik dari pengguna, dan memastikan implementasi teknis selaras dengan visi desain antarmuka.
5. Membangun Portofolio Mobile Developer yang Kuat melalui pengalaman ini, bertujuan untuk menciptakan aplikasi mobile yang efektif, inovatif, dan berorientasi pada pengguna. Hasil Pengembangan akan menjadi portofolio yang mencerminkan kemampuan dalam mendesain dan mengimplementasikan solusi aplikasi mobile.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat magang sebagai berikut:

1. Manfaat untuk mahasiswa:
 - a. Mahasiswa terlatih untuk mengerjakan pekerjaan lapangan, dan sekaligus

- melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya
- b. Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk memantapkan keterampilan dan pengetahuannya sehingga kepercayaan diri semakin meningkat
 - c. Mahasiswa terlatih untuk dapat memberikan saran dan solusi mengenai permasalahan dilapangan.
2. Manfaat untuk Politeknik Negeri Jember:
 - a. Mendapatkan informasi dan gambaran perkembangan ipteks yang ditetapkan di industri untuk menjaga mutu dan relevansi kurikulum
 - b. Membuka peluang kerjasama yang lebih intensif pada kegiatan tridarma.
 - c. Sebagai bahan evaluasi dan masukan bagi kedua belah pihak.
 3. Manfaat untuk PT. Bejana Investidata Globalindo
 - a. Sebagai bahan masukan bagi perusahaan untuk menentukan kebijakan perusahaan di masa yang akan datang berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan mahasiswa selama kegiatan magang.
 - b. Memantapkan eksistensi perusahaan di kalangan mahasiswa sebagai calon tenaga kerja
 - c. Mendapatkan profil calon pekerja yang siap kerja dan meningkatkan citra perusahaan kepada publik.

1.5 Jadwal dan Lokasi Kerja

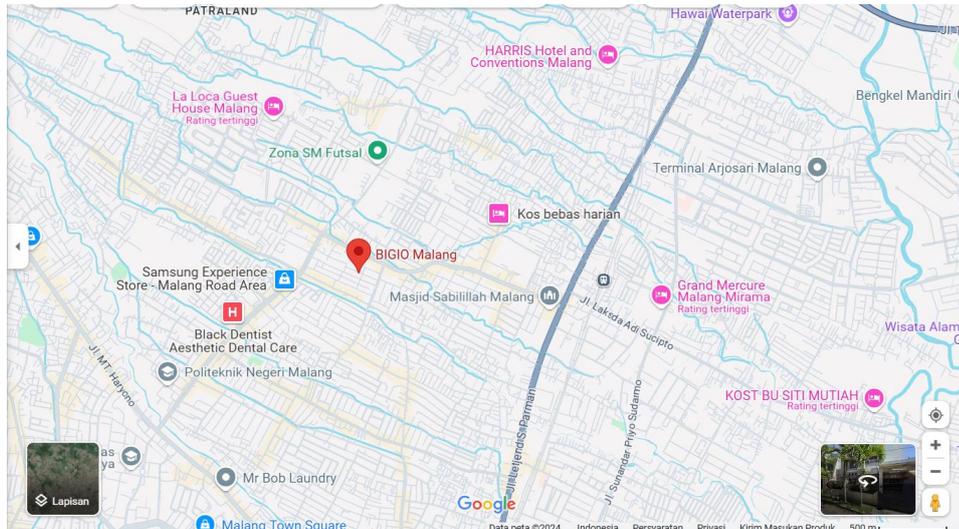
Berikut adalah jadwal dan lokasi kerja kegiatan magang.

1.5.1 Jadwal Kerja

Kegiatan magang di PT. Bejana Investidata Globalindo (BIG.IO) dilaksanakan pada hari senin sampai dengan hari jumat mulai dari pukul 09.00 – 17.00 WIB. Kegiatan magang dilaksanakan kurang lebih selama 3 bulan di mulai sejak tanggal 09 September 2024 – 31 Desember 2024.

1.5.2 Lokasi Kerja

Pada gambar 1.1 merupakan lokasi kerja berada di Kota Malang Jawa Timur, tepatnya beralamat di Jl. Soekarno Hatta Indah IV No.6, Mojolangu, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65142.



Gambar 1. 1 Lokasi Kantor BIGIO Malang *Development Center*

1.6 Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan magang dimulai dengan proses pendaftaran ke PT. Bejana Investidata Globalindo (BIG.IO) melalui platform *Kampus Merdeka* secara online pada tanggal 1 Juni 2024. Setelah itu, penulis menerima balasan email pada tanggal 20 Agustus 2024 untuk mengikuti seleksi tahap berikutnya. Tahapan seleksi mencakup pengiriman tugas yang diberikan oleh mitra, dilanjutkan dengan sesi wawancara pada tanggal 23 Agustus 2024. Penulis kemudian menerima tawaran magang melalui email pada tanggal 26 Agustus 2024.

Program magang dimulai secara resmi pada tanggal 9 September 2024, diawali dengan kegiatan onboarding. Dalam kegiatan ini, peserta diperkenalkan secara umum mengenai PT. Bejana Investidata Globalindo, termasuk peran pembimbing lapangan sebagai mentor, serta pengenalan alat kerja yang digunakan di perusahaan. Selanjutnya, mahasiswa dibagi ke dalam tim berdasarkan peran yang telah dipilih. Penulis tergabung dalam tim desain bernama *PAWANG MOBILE* dengan peran sebagai Mobile Developer di Kantor Malang.

Selama program magang, jadwal *meeting* telah ditentukan untuk mendukung kolaborasi dan pelaporan. *Meeting* khusus Kantor Malang diadakan setiap hari pada pukul 09.15–09.30. Sementara itu, *Meeting* grup *PAWANG MOBILE* dilakukan setiap Rabu pukul 16.00–17.00. *Meeting* grup ini bertujuan untuk melaporkan

progres tugas yang dikerjakan, kendala yang dihadapi, serta mempresentasikan hasil yang telah dibuat. Hal ini membantu pembimbing lapangan memantau perkembangan mahasiswa selama magang.

Dalam peran Mobile Developer, penulis bertugas mengimplementasikan tugas berdasarkan *document specification* yang disiapkan oleh *product owner*. Proses kolaborasi dilakukan menggunakan *Figma*, *Microsoft Teams*, *GitLab*. Setelah tugas selesai, penulis mengirimkan hasilnya kepada *product owner* untuk ditinjau sebelum desain diteruskan ke *lead engineer* untuk di-*deploy*.

Seluruh aktivitas harian selama magang dicatat dan dilaporkan secara bulanan melalui platform *Kampus Merdeka* serta buku BKPM yang disediakan oleh program studi. Dokumentasi ini menjadi bentuk pertanggung jawaban mahasiswa atas kegiatan magang yang telah dijalankan.