Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

KodeFox merupakan *startup* asal Indonesia yang didirikan oleh PT Prima Teknologi KodeFox. KodeFox menyediakan jasa pengembangan *software* secara outsourcing bagi pihak-pihak yang ingin mengembangkan bisnisnya secara digital menggunakan produk teknologi modern. *Software* yang ditawarkan dapat berupa website maupun aplikasi mobile seperti Android dan iOS.

Sebagai penyedia jasa *outsourcing development*, KodeFox telah menangani berbagai macam proyek pengembangan aplikasi. Pengguna jasa yang ditawarkan oleh KodeFox ini sudah sangat beragam, diantaranya merupakan perusahaan-perusahaan besar di Indonesia seperti Prudential Indonesia, Sampoerna, dan Smartfren (Andri, 2019).

MySmartfren merupakan salah satu produk aplikasi yang dikembangkan oleh KodeFox. MySmartfren merupakan sebuah layanan bantuan telekomunikasi berupa aplikasi mobile yang ditujukan bagi pengguna operator seluler Smartfren di Indonesia (Smartfren, 2014). Aplikasi ini bertujuan agar dapat memberikan kemudahan bagi pengguna operator Smartfren. Menurut Smartfren, aplikasi MySmartfren memiliki beberapa fungsi utama, yaitu agar dapat memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam melakukan pembelian pulsa dan paket, melakukan tambah maupun penggantian nomor pada akun yang dimiliki, serta mempermudah melakukan redeem poin (Smartfren, 2014).

Hingga saat ini aplikasi MySmartfren sudah meluncurkan 6 versi aplikasi. Pada aplikasi versi 6.0 ini, Smartfren ingin memperbaharui tampilan antarmuka dari aplikasi versi sebelumnya yang dianggap kurang ramah pengguna, tidak memiliki UI/UX yang baik, dan fitur-fitur yang disediakan dinilai masih belum dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi, Smartfren meminta bantuan dari KodeFox sebagai penyedia jasa pengembangan aplikasi berbasis mobile untuk melakukan pengembangan ulang antarmuka aplikasi tersebut menggunakan React Native. Dari pengembangan aplikasi MySmartfren versi 6.0 diharapkan dapat meningkatkan kepuasan pelanggan karena tampilan yang interaktif dan fitur yang lebih menarik.

Untuk meningkatkan kualitas layanan, Smartfren juga melakukan kerjasama dengan produk *e-money* Uangku. Uangku merupakan salah satu penyedia jasa uang elektronik di Indonesia. Smartfren bekerjasama dengan Uangku dalam mengembangkan fitur pengisian pulsa dengan metode pembayaran menggunakan Uangku guna memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam melakukan pembelian pulsa.

Berdasarkan penjabaran diatas, kerja magang ini bertujuan untuk membantu tim internal KodeFox mengembangkan rancangan antarmuka aplikasi mobile MySmartfren milik PT Smartfren Telecom Tbk versi 6.0 berbasis Android dan iOS menggunakan *framework* React Native. Fitur yang dikerjakan adalah fitur Top Up menggunakan Uangku.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang yang telah dilaksanakan dibedakan berdasarkan maksud dan tujuannya, yaitu sebagai berikut.

Tujuan : Kerja magang dilaksanakan dengan tujuan untuk mengembangkan aplikasi MySmartfren versi 6.0 berbasis Android dan iOS, pada fitur Top Up menggunakan Uangku dengan menggunakan *framework* React Native.

Maksud : Kerja magang dilaksanakan dengan tujuan umum, yaitu agar memiliki kemampuan secara profesional untuk :

1. Menyelesaikan permasalahan yang dihadapi pada dunia kerja dengan mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh dari kampus.
2. Mengembangkan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki oleh mahasiswa.
3. Memberikan pelatihan dan pengalaman kerja bagi mahasiswa.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dimulai dari tanggal 17 Juni 2019 hingga 16 Agustus 2019, yaitu selama 2 bulan, sebagai *software engineer* di PT Prima Teknologi KodeFox. Prosedur pelaksanaan kerja magang adalah sebagai berikut.

1. Kerja magang dilakukan di kantor PT Prima Teknologi KodeFox yang berlokasi di New Media Tower lantai 12 *Skystar Ventures*, Universitas Multimedia Nusantara , Gading Serpong, Curug Sangereng, Tangerang Selatan, Banten.
2. Jadwal kerja magang adalah setiap hari kerja, yaitu hari Senin sampai dengan Jumat.

3. Lama jam kerja setiap harinya adalah 8 jam, yang dimulai pada pukul 11.00 WIB hingga 19.00 WIB dengan jam makan siang pukul 12.00-13.00 WIB. Sehingga total jam kerja dalam satu minggu adalah 40 jam.
4. Tidak ada hari libur nasional selama kerja magang dilaksanakan.