



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

BAB 3

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

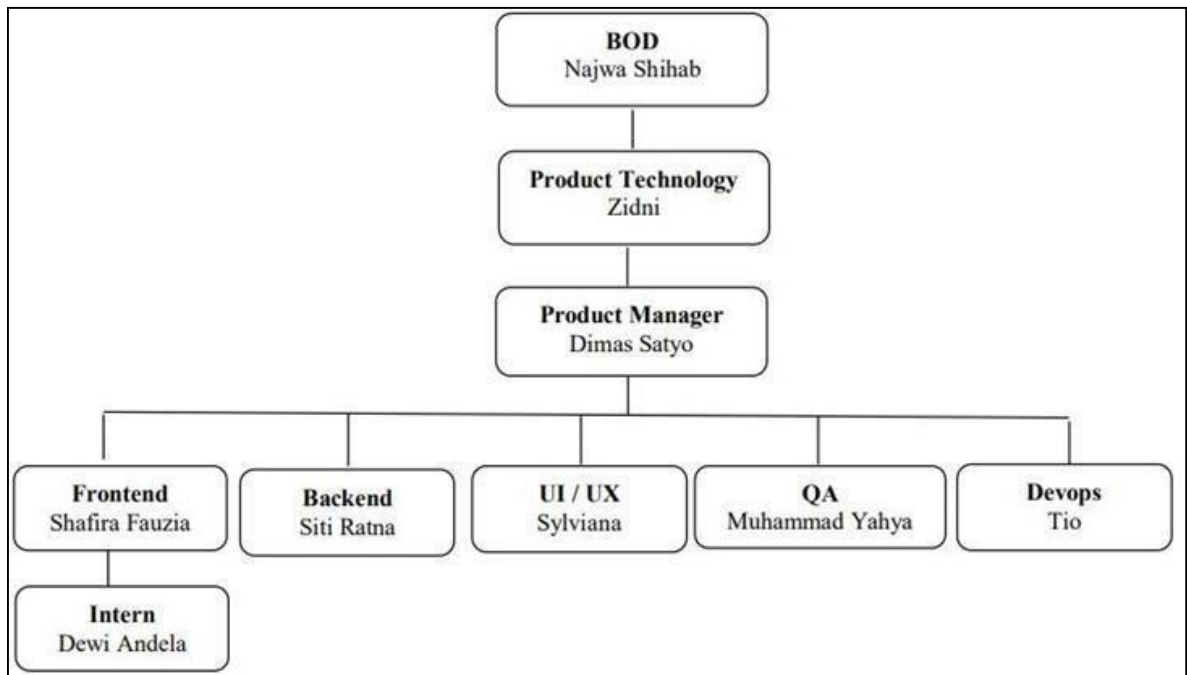
3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Kedudukan dalam perusahaan selama menjalani proses kerja magang adalah sebagai *Frontend Engineer Intern* pada tim *Frontend* di divisi *Technology* dengan mentor yaitu Ibu Shafira Fauzia yang memiliki jabatan sebagai selaku *Frontend Engineer*. Selama menjalani proses kerja magang, seluruh tugas diberikan oleh mentor dan melapor kembali ke mentor apabila ada kendala yang terjadi atau tugas yang diberikan sudah selesai.

Didalam tim *Frontend*, terdapat beberapa *job desk* yang berbeda dan saling berkaitan untuk mengembangkan fitur pada website narasi.tv, yaitu:

- *Team Leader* bertugas sebagai pemimpin tim dan memberikan arahan terhadap tugas-tugas yang sedang dikerjakan oleh setiap anggota.
- *Product Manager* bertugas mengatur tugas-tugas yang akan dikerjakan oleh tim dalam suatu *task* dan membuat prioritas tugas-tugas yang harus segera diselesaikan. *Product Manager* juga bertugas menjembatani antara tim *developer* dan tim *business* maupun tim *design UI/UX*.
- *Frontend Engineer* bertugas mengolah data dari restAPI yang telah dibuat oleh *Backend Engineer* untuk mengembangkan fitur seperti pada halaman utama, classroom, maupun menambahkan fitur baru pada halaman website sesuai dengan rancangan antarmuka yang telah dibuat.

- *Backend Engineer* bertugas mengelola data pada basis data, membuat API untuk diakses oleh *Frontend*.
- *Quality Assurance* bertugas menguji program yang telah dikembangkan untuk menemukan kesalahan atau error pada program agar program dapat berjalan tanpa masalah.



Gambar 3.1 Struktur organisasi Divisi Technology
PT Narasi Citra Sahwahita (Sumber: HR Narasi.tv, 2020)

Divisi *technology* seminggu sekali akan melakukan rapat mingguan yang dijadwalkan pada hari rabu. Rapat yang dibahas adalah mengenai project yang akan berlangsung dalam waktu dekat. *Product Technology* akan menjelaskan alur *project* dan memberikan gambaran tentang *project* tersebut. Setelah itu *product manager* akan membagikan tugas yang akan diberikan untuk setiap divisi. Tugas tersebut diberikan ke *team leader*. Tugas yang diberikan ke *team leader* nantinya

akan dibagikan dan diberikan ke frontend intern untuk membagi tugas apa saja yang akan dikerjakan.

Di rapat selanjutnya divisi *UI/UX* akan memberikan mock-up sesuai gambaran melalui *figma*, hal itu berguna untuk *frontend* menyesuaikan tampilan website agar sesuai oleh design yang diberikan. Di setiap rapat mingguan akan membahas mengenai perkembangan hasil kerja setiap divisi. Rapat yang selanjutnya setiap divisi akan diwakilkan oleh *team leader* masing-masing, *team leader* nantinya akan menyampaikan hasil rapat ke team.

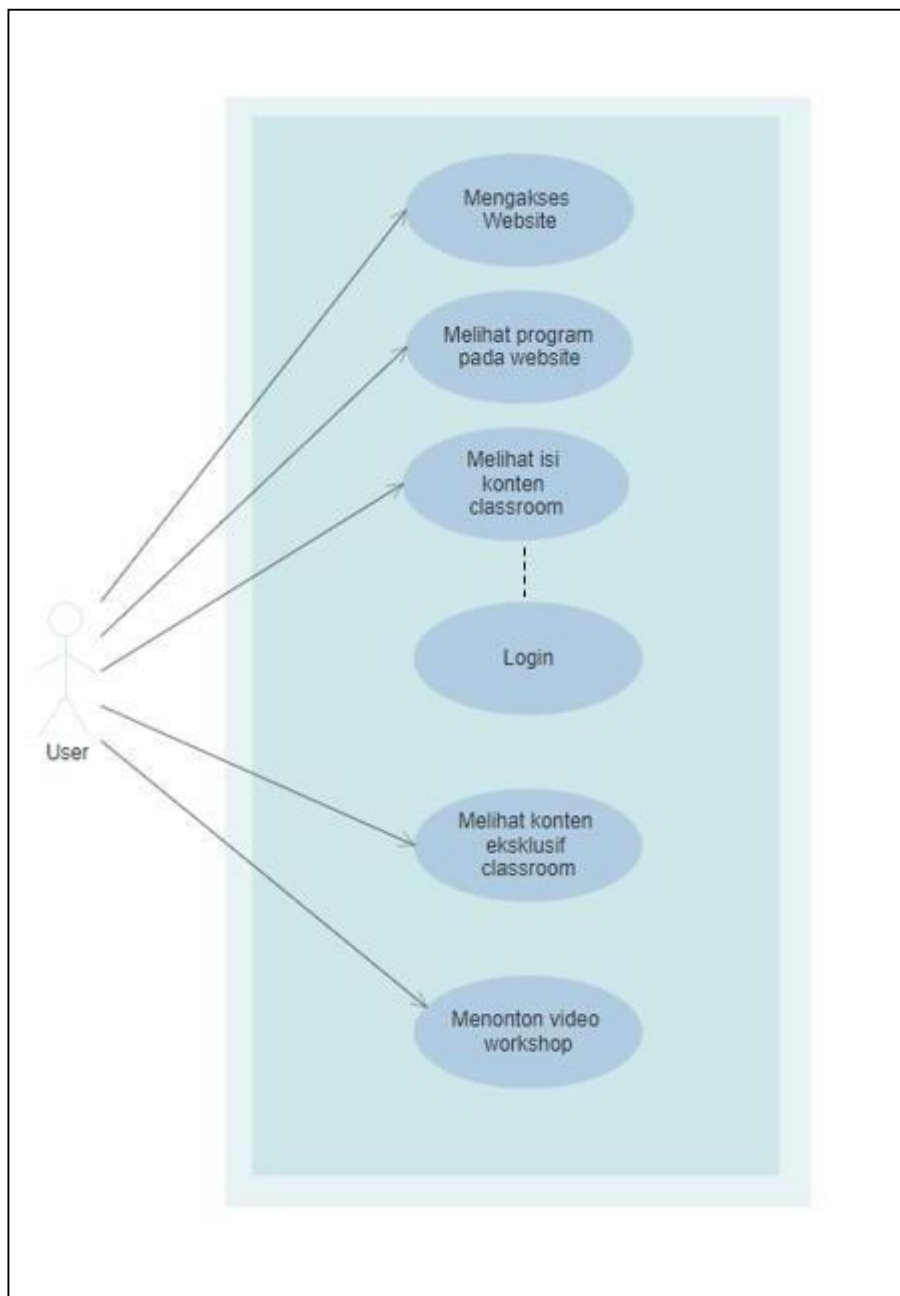
Dalam menyelesaikan tugas, anggota memberikan laporan untuk progress yang telah dikerjakan, dan jika ada kendala bisa langsung bertanya oleh *team leader*. Setelah tugas yang diberikan telah selesai, tugas akan dikumpulkan melalui git hub dan akan di check oleh *team leader*. Jika masih ada tugas yang belum sesuai maupun ada tambahan, *team leader* akan memberitahu langsung atau pun melalui slack.

3.2 Tugas yang dilakukan

Selama menjalani proses kerja magang di PT Narasi Citra Shawahita sebagai *Frontend Engineer Intern*, tugas-tugas yang diberikan adalah tugas-tugas yang berhubungan dengan tim *technology*, yaitu bagian halaman utama, halaman explore classroom, halaman kategori classroom dan halaman rekomendasi video atau berita untuk user. Tugas-tugas tersebut diberikan langsung oleh mentor.

Bagian *Frontend* pada tim *Technology* menggunakan bahasa pemrograman Javascript dengan framework *VueJs*, *NuxtJs* dan *Bulma*. Data yang digunakan pada database *frontend* menggunakan data *dummy* yang berfungsi sebagai data untuk template yang digunakan oleh proyek magang ini. Setiap tugas yang telah diselesaikan akan dilakukan pengecekan atau *code review* melalui github. Setelah itu dilakukan pengujian unit testing terhadap detail perancangan program supaya

program dapat dijalankan sesuai dengan struktur control dari alur desain program yang telah dibuat mencegah terjadinya celah *bug* sebelum di serahkan kepada mentor untuk digabungkan menjadi satu setelah melakukan pengujian pada halaman website narasi.tv.



Gambar 3.2 Use case diagram

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Berikut realisasi kerja magang pada saat menjalani proses kerja magang.

Tabel dapat dilihat pada Tabel 3.1 berikut.

Minggu ke-	Pekerjaan yang dilakukan
1	<ul style="list-style-type: none">• Perkenalan tentang <i>Vue.js</i> , <i>Nuxt.JS</i> dan <i>Bulma</i>• Mempelajari struktur pemrograman
2	<ul style="list-style-type: none">• Mempelajari komponen bulma
3	<ul style="list-style-type: none">• Membuat routing module
4	<ul style="list-style-type: none">• Mengerjakan halaman utama
5	<ul style="list-style-type: none">• Mengerjakan halaman bagian container• Mengerjakan deskripsi pada halaman utama
6	<ul style="list-style-type: none">• Mengerjakan footer• Mengerjakan halaman explore
7	<ul style="list-style-type: none">• Mengerjakan css halaman utama (header, footer, container) dan explore• Mengerjakan header pada halaman explore• Mengerjakan isi pada halaman explore (deskripsi)
8	<ul style="list-style-type: none">• Mengerjakan halaman rekomendasi (for you) untuk user
9	<ul style="list-style-type: none">• Mengerjakan detail halaman rekomendasi (for you) untuk user
10	<ul style="list-style-type: none">• Memperbaiki bug dan merapihkan struktur css

Tabel 3.1 Realisasi Kerja Magang

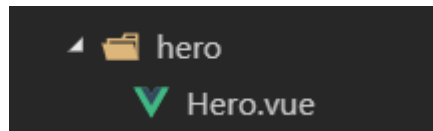
A. Mempelajari *Vue.JS*, *Nuxt.JS* dan *Bulma*

Pada awal proses kerja magang, tugas yang pertama diberikan adalah untuk mempelajari bahasa pemrograman serta *framework*. Sistem operasi yang digunakan adalah Windows. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Proses pembelajaran dilakukan dengan membaca dokumentasi serta menonton video tutorial melalui

udemy dan platform lainnya yang menjelaskan tentang topik-topik yang akan dipelajari. Setelah mempelajari *framework* VueJS dan NuxtJS. Selanjutnya akan mempelajari Bulma. Bulma adalah CSS Framework Modern berbasis Flexbox (*flexible box*) secara mudah dan cepat karena framework tersebut menyediakan berbagai macam komponen serta fitur-fitur yang dibutuhkan dalam pembuatan website (Gunadi, 2020).

B. Halaman Dashboard

Tugas selanjutnya yang diberikan adalah membuat dashboard pada salah satu halaman Landing Page. Di halaman landing page ini menggunakan framework css bulma, dibagian komponen carousel menampilkan beberapa berita berita dari beberapa daerah di Indonesia, menampilkan deskripsi jika salah satu berita tersebut dipilih.



Gambar 3.3 folder halaman dashboard

Dalam folder tersebut berisi fungsi dibagian frontend untuk menjadi satu halaman landing page sebagai berikut.

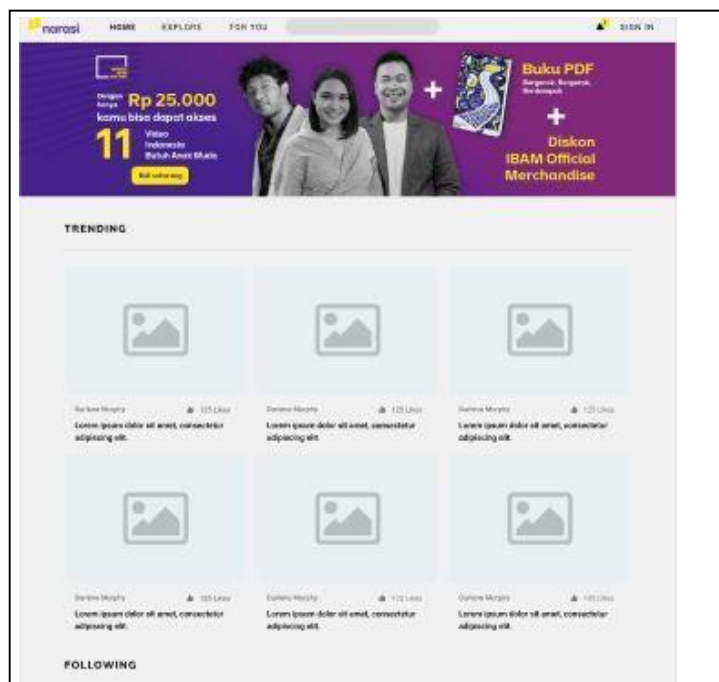


Gambar 3.4 Halaman Header Landing Page Narasi tv

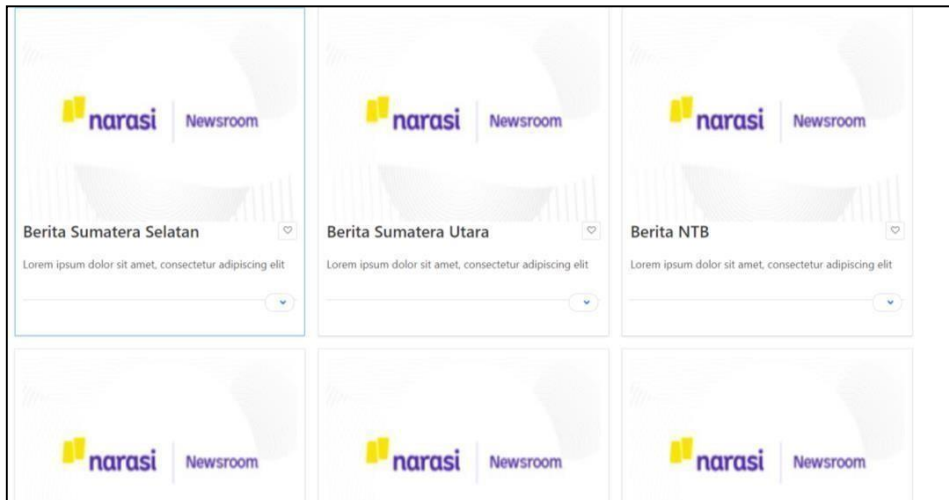
Pada Header ini ada beberapa navbar yang digunakan yaitu home, explore, for you. *Navbar home* adalah halaman landing page yang berisi container untuk menampilkan dashboard berupa konten-konten dari narasi tv.

C. Halaman Dashboard Bagian Container

Dalam pembuatannya ada beberapa aturan yang harus diimplementasikan seperti logo yang sejajar dan juga pemakaian variabel agar dapat digunakan kembali (reusable).



Gambar 3.5 Tampilan Mockup Halaman Container Landing Page Narasi.tv



Gambar 3.6 Tampilan Halaman Container Landing Page Narasi.tv

D. Deskripsi Pada Halaman Dashboard

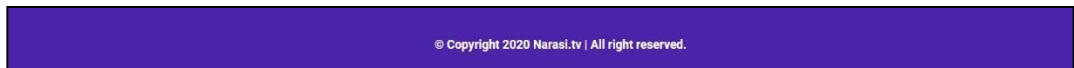
Jika Konten yang berada di dashboard container dipilih, akan menampilkan informasi deskripsi konten, foto thumbnail, dan review dari user agar menjadi tampilan yang interaktif.



Gambar 3.7 Tampilan Halaman Deskripsi jika konten di dashboard dipilih.

E. Halaman Footer

Membuat footer pada halaman dashboard sesuai dengan design yang tersedia di figma.



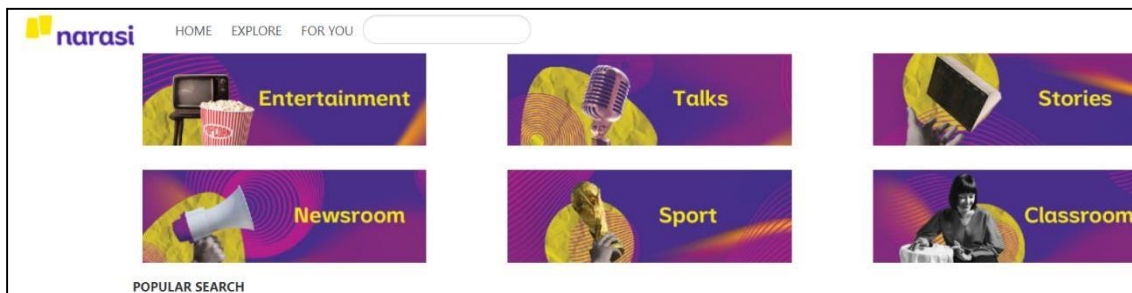
Gambar 3.8 Footer Pada Dashboard

F. Halaman Explore

Tugas yang diberikan berikutnya adalah halaman navbar explore. Halaman explore digunakan untuk menampilkan beberapa kategori dari konten-konten di narasi.tv.



Gambar 3.9 Mockup Halaman Explore



Gambar 3.10 Halaman Explore

G. Header Pada Halaman Explore

Halaman berikutnya merupakan deskripsi dari kategori yang dipilih oleh user, narasi classroom akan menampilkan beberapa isi konten dari Narasi.tv.



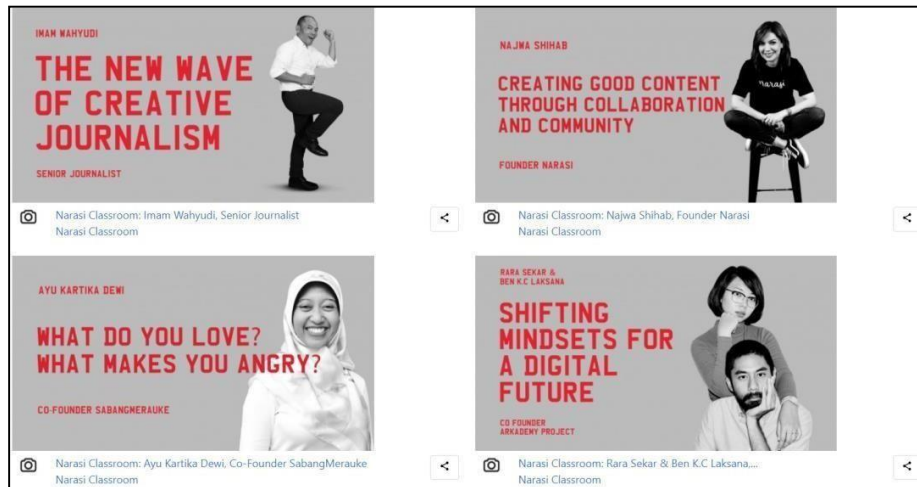
Gambar 3.11 Header Kategori Classroom

H. Halaman For You

Halaman berikutnya Jika memilih halaman for you, maka akan memuat beberapa konten workshop yang terdiri dari judul konten, deskripsi konten dan jika di klik akan menampilkan sebuah video dari narasumber yang bersangkutan.



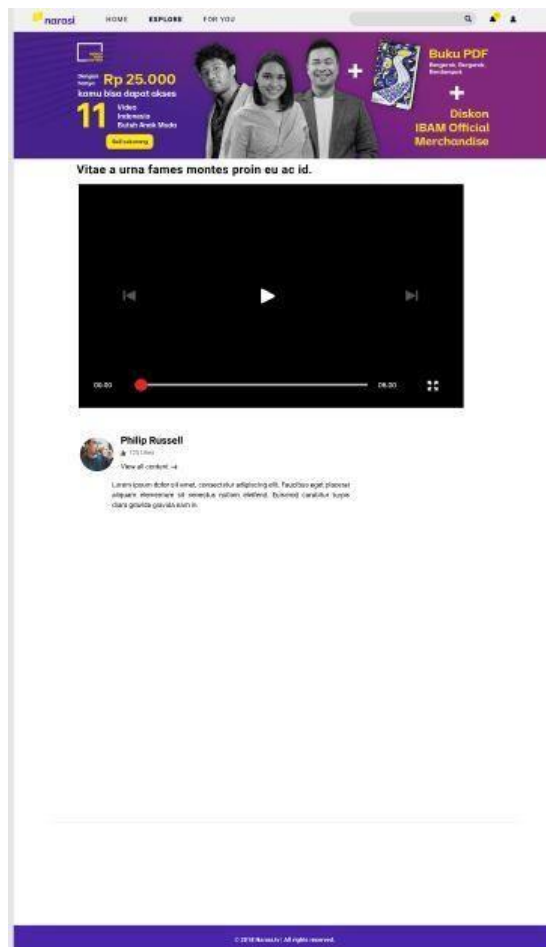
Gambar 3.12 Mockup Halaman For you



Gambar 3.13 Halaman For you

I. Detail Video Pada Halaman For You

Pada halaman For You terdapat detail video jika menge-klik salah video yang tersedia.



Gambar 3.14 Halaman Detail Video

3.3.2 Kendala yang ditemukan

Dalam proses kerja magang yang dijalani selama 3 bulan, terdapat beberapa kendala yang ditemukan antara lain:

a) Kendala Teknis

Kendala yang dihadapi pertama kali adalah belum terlalu menguasai tentang *framework* dan *tools* yang akan digunakan selama proses kerja magang terutama untuk vuejs, nuxtjs dan bulma sehingga terjadinya hambatan pada proses magang. Salah satu kendalanya adalah *syntax* pada vuejs pada data binding DOM, nuxtjs dan pada framework css bulma. Dokumentasi bulma tidak banyak karena masih sedikit yang menggunakannya berbeda dengan bootstrap yang begitu populer. Kendala lainnya seperti saat rapat hanya diwakilkan oleh mentor saja, hal ini menjadi hambatan karena rapat dengan semua divisi sangat diperlukan supaya dapat mengetahui hasil rapat secara langsung. Mencegah terjadinya salah paham antar divisi.

b) Kendala Non Teknis

Kendala lainnya yang dihadapi adalah kendala non teknis seperti jarak. Jarak yang terpaut jauh menjadi salah satu kendala yang dialami. Karena menghabiskan banyak waktu di dalam perjalanan. Pada saat adanya pandemi tidak bisa bertanya secara langsung. Proses bertanya hanya bisa dilakukan melalui slack atau whatsapp.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Untuk menghadapi masalah teknis, dilakukan pembelajaran lebih mengenai *framework* dan *tools* yang digunakan, melalui pertanyaan-pertanyaan kepada pembimbing magang. Jika pembimbing magang sedang terlihat sibuk, bisa mempelajari menggunakan media internet atau melalui akun udemy yang telah

diberikan oleh narasi.tv. Rapat akan diwakilkan oleh mentor, hasil rapat akan langsung disampaikan melalui via whatsapp Sedangkan untuk masalah non teknis, berangkat lebih cepat sebelum jam masuk kantor. Jika ada kelas pada hari kerja maka izin terlebih dahulu dan masuk sesudah selesai kelas. Dalam menghadapi WFH proses tanya jawab untuk membahas masalah *frontend* dilakukan melalui slack atau whatsapp dan membahas bagian apa yang tidak dimengerti atau kendala yang dihadapi. Solusi dari masalah perangkat yang error, telah dibantu oleh *pembimbing* dalam mengatasinya dan menemukan penyebab terjadinya error pada perangkat yang digunakan.