



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 I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penanaman modal (investment) adalah penanaman uang atau modal dalam suatu usaha / kelompok dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan dari usaha / kelompok tersebut. Investasi sebagai wadah dimana dana yang diberikan diharapkan untuk dapat meningkatkan nilai yang positif. Menurut Badan Pusat Statistik (2018), Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi penanaman modal, antara lain: Faktor Sumber Daya Alam, Faktor Kebijakan Pemerintah, Sumber Daya Manusia, dan Faktor kemudahan dalam perizinan.

Tingginya angka kebutuhan akan kebutuhan modal untuk memulai usaha ini tentunya berpengaruh terhadap minat kelompok-kelompok tertentu untuk menanamkan uangnya ke masyarakat dengan keuangan menengah kebawah. Selain itu, tingginya angka pengguna smartphone ini tentunya berpengaruh terhadap kebutuhan aplikasi berbasis *mobile* ini menarik perhatian para *investor* untuk memudahkan atau membantu aktivitas yang diperlukan oleh pekerjanya. Penggunaan aplikasi *mobile* yang mudah dan dapat digunakan dimana saja juga merupakan salah satu faktor mengapa kebutuhan akan aplikasi *mobile* juga semakin meningkat.

Dalam pelaksanaan praktek kerja magang di PT. Perkasa Pilar Utama (PPU), penulis diminta untuk membantu dalam proses pembuatan serta pengembangan

aplikasi *mobile* yang dapat melakukan pendataan data diri calon peminjam modal, keuangan peminjam, *scoring* berdasarkan beberapa faktor yang ditentukan oleh pihak PT. Permodalan Nasional Madani (PNM) guna untuk menentukan apakah calon peminjam layak untuk ditanamkan modal oleh pihak terkait, dan mendata tujuan peminjam modal tersebut.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program kerja magang yang ditujukan kepada mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara diharapkan dapat memberikan hasil yang baik kepada mahasiswa, kampus, dan perusahaan yang terkait. Berikut ini adalah beberapa tujuan dari praktek kerja magang.

Tujuan:

1. Mengembangkan pengetahuan, merancang dan membangun aplikasi sistem menggunakan platform Outsystems yang merupakan *Low-Code Platform* dan bersifat *Rapid Application Development (RAD)* untuk membuat aplikasi *mobile* dan *website*.
2. Membantu PT. Perkasa Pilar Utama dalam merancang serta membangun proyek PNM Mekaar yang menggunakan platform Outsystems.
3. Membantu PT. Perkasa Pilar Utama dalam mencari solusi yang berkaitan dengan proyek yang sedang dikerjakan menggunakan platform Outsystems.
4. Membantu PT. Perkasa Pilar Utama dalam memberikan saran atau ide yang dapat diaplikasikan dalam aplikasi PNM Mekaar.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dilakukan selama 3 bulan yang dimulai dari tanggal 11 Juni 2019 hingga 11 September 2019 pada tim PNM Mekaar pada PT. Perkasa Pilar Utama, Kelapa Gading, Jakarta Utara.

Prosedur pelaksanaan kerja magang di PT. Perkasa Pilar Utama adalah

- a. Tahap pengajuan yaitu mengirimkan CV kepada HRD di PT. Perkasa Pilar Utama melalui *email*. Melakukan konfirmasi dan menentukan jadwal wawancara melalui aplikasi Whatsapp yang akan diadakan di kantor pusat yang letaknya berlokasi di Komplek Rukan Artha Gading Niaga Blok D No. 19-20, Jl. Boulevard Artha Gading, Kelapa Gading.
- b. Memberikan surat permohonan kerja magang yang diberikan oleh Universitas Multimedia Nusantara kepada HRD PT. Perkasa Pilar Utama.
- c. Mendapatkan surat bukti penerimaan kerja magang dari PT. Perkasa Pilar Utama dan diberikan kepada Biro Informasi Akademik (BIA).
- d. Mendapatkan Form Kerja Magang oleh BIA yang berisikan Kartu Kerja Magang, Kehadiran Kerja Magang, Laporan Realisasi Kerja Magang, Penilaian Kerja Magang, dan Tanda Terima Penyerahan Laporan Kerja Magang.
- e. Kantor utama PT. Perkasa Pilar Utama berada di Komplek Rukan Artha Gading Niaga Blok D No. 19-20, Jl. Boulevard Artha Gading, Kelapa Gading, dan kantor cabang berada di Alloggio Timur nomor 12, Gading Serpong, Tangerang.

- f. Proses pengerjaan dan pengembangan aplikasi dilakukan dari hari Senin hingga hari Jumat dengan jam kerja *fulltime* saat sebelum masuk tahun ajaran baru dan *halftime* saat sudah masuk kuliah.
- g. Tempat pengerjaan kerja magang dapat berubah dari kantor utama dengan kantor cabang, sesuai dengan jadwal kuliah serta keperluan proyek.
- h. Lama kerja magang normal yaitu mulai pukul 09.00 WIK hingga pukul 17.00 WIB, namun jam masuk dan jam pulang kerja magang dapat berubah tergantung kondisi.
- i. Bila kantor diliburkan, pekerjaan tetap berjalan karena platform yang digunakan bersifat flexible dan dapat melakukan *publish new version* jika memiliki koneksi internet.
- j. Jika proyek yang dikerjakan mengalami perubahan maupun pengembangan, pekerjaan akan dilaporkan kepada *project manager* melalui aplikasi Telegram maupun Whatsapp.
- k. Pada minggu ke-1 dan ke-2 proyek, developer melakukan rapat dengan pihak PNM untuk menentukan User Requirement dan Maindays serta membuat screen aplikasi berupa *Wireframe* oleh *Business Analyst*.
- l. Pada minggu ke-3 membuat tabel di database dan User Role agar dapat melanjutkan proyek ke tahap *development*.
- m. Pada minggu ke-4 sampai dengan minggu ke-10 dari program magang, penulis melakukan tahap *develop* aplikasi serta membuat fungsi, validasi, UI/UX, dan melakukan *testing* aplikasi dengan menggunakan platform *Outsystems*.

- n. Pada minggu ke-9, penulis melakukan rapat kembali dengan pihak PNM untuk meninjau aplikasi yang telah dibuat serta meninjau fungsi apa saja yang belum ada, karena proyek bersifat *Agile*.
- o. Developer dari proyek PNM juga melakukan *Daily Scrum* untuk melakukan *update* setiap harinya agar *Maindays* yang dibuat berjalan sesuai dengan yang direncanakan.

Pekerjaan / Minggu Ke-	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Belajar Platform Outsystems														
Meeting awal antara <i>client</i> dan <i>developer</i>														
Menentukan <i>User Requirements</i> dan <i>Maindays</i>														
Membuat <i>Screen</i> aplikasi (<i>Wireframe</i>) oleh BA														
Membuat tabel-tabel <i>database</i>														
Membuat <i>User Role</i>														
Develop screen aplikasi melalui <i>platform</i> Outsystems														
Membuat fungsi, validasi, UI/UX, melalui <i>platform</i> Outsystems														
Testing Aplikasi														
Meeting dengan <i>client</i> untuk demo aplikasi serta memperbaiki aplikasi (<i>proyek bersifat Agile</i>)														
<i>Daily Scrum</i>														

Tabel 1.1 Gantt Chart Program Magang minggu ke-1 sampai dengan minggu ke-14