

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Divisi, Kedudukan, dan Koordinasi

3.1.1 Divisi dan Kududukan

Penulis ditempatkan di divisi *Technology Development* dengan jabatan *Business Analyst*. *Business Analyst* berfungsi untuk menganalisa dan memvalidasi persyaratan untuk suatu proses bisnis atau kebijakan dari suatu perusahaan atau organisasi serta memikirkan bagaimana cara untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas suatu proses bisnis dan mengidentifikasi langkah - langkah terbaik jika adanya fitur – fitur baru dalam proses bisnis.

Tugas – tugas atau *job description* dari *Business Analyst* di Frisidea adalah:

- Pembuatan *wireframe*
- Pembuatan dan pembaruan *Business Requirement Document*
- Membuat *Test Case* Untuk *User Acceptance Test*
- Melakukan *Testing* dan Pelaporan *Bug* pada *User Acceptance Test*
- Membuat *timeline big gantt* dan mengontrol *development* aplikasi dari segi *Front-end, Back-End, UI/UX, dan Integration*.

3.1.2 Koordinasi

Penulis bekerja sama dan dibimbing dengan *SVP of Business Development* Ibu Lena Soenarto, *Project Manager & Senior Business Development* Bapak Hanang Ilham Yohana, dan *Head of IT Department* Bapak Ibrahim Aziz Tejokusumo untuk menjamin kualitas aplikasi Kenalan dan *Love Booth* yang dikembangkan oleh Frisidea. Sebagai *Business Analyst*, Penulis mendapatkan instruksi dari *SVP of Business Development* untuk visi dan misi dari Frisidea, selanjutnya koordinasi dan bimbingan antara *Project Manager & Senior Business Development* dan *Head of IT Department* untuk menentukan, menganalisis fungsi dari aplikasi Kenalan dan *Love Booth*.

3.2 Tugas – Tugas Yang Dikerjakan

Tugas yang dikerjakan pada tahap awal adalah penjelasan dan diskusi mengenai fungsi, *flow*, dan tujuan dari aplikasi Kenalan dan *Love Booth*. Penulis mendapatkan 3 buah *project* yaitu:

- Aplikasi Kenalan yang sudah berjalan dan melanjutkan pekerjaan *Business Analyst* Eins Eliel Hernella yang berkuliah di Universitas Multimedia Nusantara. Berikut adalah tabel 3.1 yang merupakan pembagian kerja aplikasi Kenalan Nicholas dan Eins Eliel Hernella

Tabel 3.1. Pembagian kerja pada aplikasi Kenalan

	Eins Eliel Hernella	Nicholas
<i>Navigation</i>	O	<i>Update</i> Fitur Baru
<i>Login</i>	O	x
<i>Registration</i>	O	x
<i>After Registration</i>	O	x
<i>Pop – Up</i>	O	x
<i>Push Notification</i>	O	x
<i>Card</i>	O	x
<i>Card Detail</i>	O	x
<i>Coin</i>	X	o
<i>Reaction</i>	O	x
<i>Weton</i>	O	x
<i>Chat</i>	O	x
<i>Me</i>	O	<i>Update</i> Fitur Baru
<i>Verification Photo</i>	O	<i>Update</i> Fitur Baru
<i>Verification Identity</i>	O	<i>Cancelled</i>
<i>Manage Profile</i>	O	<i>Update</i> Fitur Baru
<i>Account Setting</i>	O	x
<i>Change Email</i>	O	x
<i>Change Phone Number</i>	O	x
<i>Deactive Account</i>	O	x

<i>Search for Matches</i>	O	x
<i>Account Binding</i>	O	Update Opsi Pemilihan
<i>Buy Privilages</i>	O	Update Fitur Baru
<i>VIP</i>	O	Update Fitur Baru
<i>Who Love You</i>	O	Update Fitur Baru
<i>Super Like</i>	O	Update Fitur Baru
<i>Spotlight</i>	O	Update Fitur Baru
<i>Boost</i>	X	O
<i>Chat Now</i>	O	X
<i>Banned</i>	X	Update Fitur Baru

- Aplikasi *Love Booth* yang akan baru mulai dibuat saat penulis memasuki masa kerja magang
- Project *Outsourcing* dalam pembuatan *wireframe* dan *BRD*

Secara Teknis, beberapa pekerjaan yang telah dikerjakan sebagai berikut:

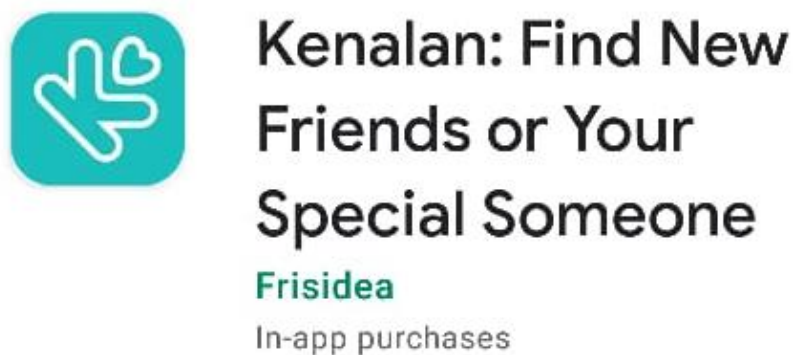
- Pembuatan, Pembaruan, dan Perubahan pada *Business Requirement Document* di aplikasi Confluence
- Membuat *Test Case* untuk *User Acceptance Test* di aplikasi JIRA
- Melakukan *Testing* pada aplikasi Kenalan dan *Love Booth*
- Pelaporan *Bug* pada *User Acceptance Test* di aplikasi JIRA

- Pembuatan *Timeline* dan *Big Gantt* untuk *back-end*, *front-end*, *UI/UX*, dan *Integration system* di aplikasi JIRA
- Pembuatan *Wireframe* aplikasi yang dibuat di Balsamiq

3.3 Uraian Kerja Magang

3.3.1 Aplikasi Kenalan

Kenalan adalah suatu *dating apps* atau aplikasi sosial media yang tujuan utamanya adalah membantu pelanggan atau *customer* dalam mencari pasangan lawan jenis yang berfokus di negara Indonesia. Kenalan sudah berdiri sejak Februari 2020 hingga saat ini dan sudah memiliki lebih dari 90.000 *user*. Aplikasi Kenalan memiliki beberapa fitur umum seperti chatting, mendapat sebuah kecocokan dengan lawan jenis, fitur *VIP*, dan lain – lain. Berikut adalah kontribusi yang telah diberikan selama masa kerja magang .



Gambar 3.1. Gambar mengenai aplikasi Kenalan di *Play Store*

Gambar 3.1 diatas adalah *icon* atau *logo* dari aplikasi Kenalan di *Play Store* maupun *Apps Store*.

3.3.1.1 *Business Requirement Document*

Business Requirement Document atau *BRD* adalah suatu dokumen yang dikerjakan oleh seorang *Business Analyst* yang nantinya akan dibaca oleh *developer* dalam membangun suatu aplikasi. *BRD* berisikan syarat – syarat secara detil, langkah – langkah dalam melakukan proses bisnis dan seluruh hal yang berhubungan dengan aplikasi tersebut dari *front-end*, *back-end* dan *UI / UX*. Berikut adalah kontribusi penulis dalam *BRD* Kenalan:

- 1) Perubahan halaman navigation pada *actor user* dikarenakan adanya pembaruan sistem dan penambahan fitur – fitur baru yang memiliki halaman *BRD* baru.
- 2) Penambahan halaman coin dikarenakan adanya perubahan total pada sistem pembayaran. Pada sistem pembayaran lama, seluruh transaksi pembelian barang langsung menggunakan uang tunai atau uang *virtual*, namun pada sistem yang baru sebelum *user* mau melakukan pembelian barang, *user* harus membeli coin terlebih dahulu dan koin tersebut akan digunakan untuk pembelian seluruh barang – barang yang ada di Kenalan.
- 3) Perubahan halaman seluruh barang di Kenalan seperti *Boost*, *Who Love You*, *VIP*, dan *Super Like* yang dimana sebelumnya semua dapat langsung dibeli dengan uang tunai atau uang *virtual*, namun sekarang harus menggunakan koin.
- 4) Penambahan modul *Seeker Approval* pada bagian *admin website* yang berfungsi sebagai penyaringan user di tahap registrasi sebelum foto dan profil mereka ditunjukkan ke public. Jika *user* ditolak maka profil *user* tidak

akan muncul di public dan akan diwajibkan untuk mengganti profil mereka sampai profil memenuhi kriteria.

- 5) Perubahan modul *Seeker Approval* yang awalnya jika foto dan profil seeker melanggar ketentuan yang ada, maka mereka tidak akan bisa menunjukkan diri ke public dan diwajibkan untuk mengganti foto dan profil mereka. Namun, pada sistem yang baru seluruh user bisa langsung masuk ke public hanya saja atribut seperti foto dan profil yang tidak memenuhi kriteria tidak akan dapat ditampilkan ke *public* dan akan diarahkan untuk mengganti atribut yang telah melanggar ketentuan.
- 6) Penambahan modul *Seeker Profile Approval* adalah untuk seluruh *user* yang mengganti profil mereka dan sudah lulus tahap *Seeker Approval*, maka setiap mereka mengganti profil mereka akan masuk ke *Seeker Profile Approval* untuk mengontrol profil mereka agar tidak mengandung unsur – unsur yang terlarang.
- 7) Perubahan Modul *Seeker Gallery Approval* dikarenakan sistem yang lama sangat memakan waktu dan hanya bisa di control satu persatu. Di sistem yang baru semua foto dapat di control secara bersamaan atau *bulk*

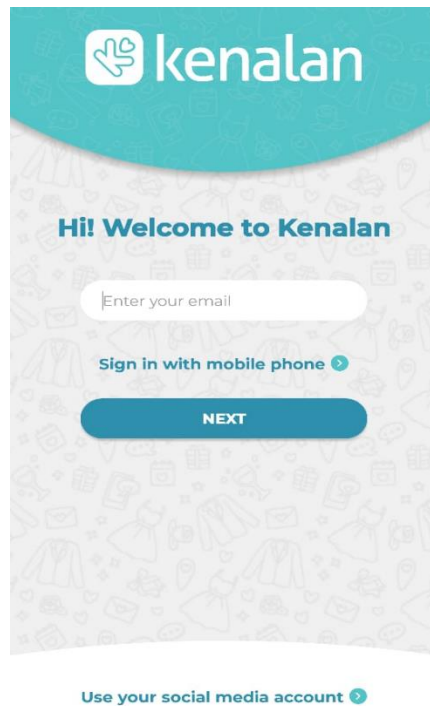
3.3.1.2 Manual Testing

Manual testing adalah suatu aktivitas untuk mencari cacat atau *bug* pada suatu aplikasi atau *software*. Penulis melakukan testing di dua versi Kenalan yang berbeda yaitu *Production* dimana versi kenalan ini sudah dipasarkan dan bisa dinikmati oleh konsumen. Yang kedua adalah *staging* atau *user acceptance test*

version dimana Penulis melakukan testing untuk mencoba seluruh fitur – fitur baru yang nantinya akan di launch ke versi *production*. Seluruh *bug* dan *error* yang terjadi di *production* dan *staging* akan dimasukan ke dalam software JIRA untuk diperbaiki oleh pihak *developer*.

Berikut adalah fitur – fitur yang penulis *test* secara rutin:

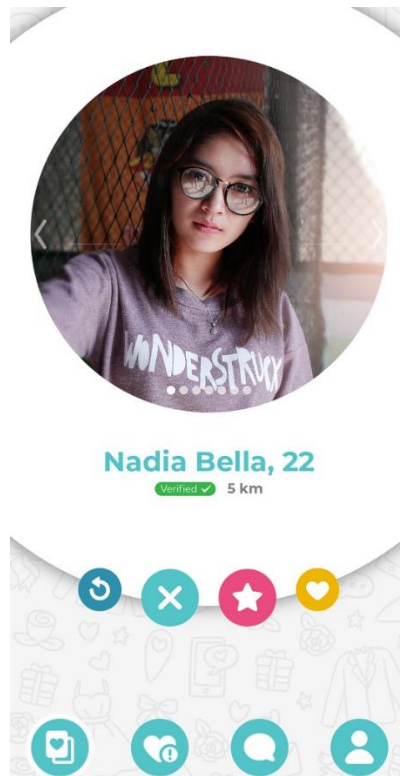
- 1) *Testing login* di versi *production* untuk memastikan bahwa *user* dapat *login* tanpa adanya masalah. Gambar 3.2 dibawah adalah contoh dari halaman *login* yang ada di aplikasi Kenalan.



Gambar 3.2. Gambar mengenai fitur *login* Kenalan

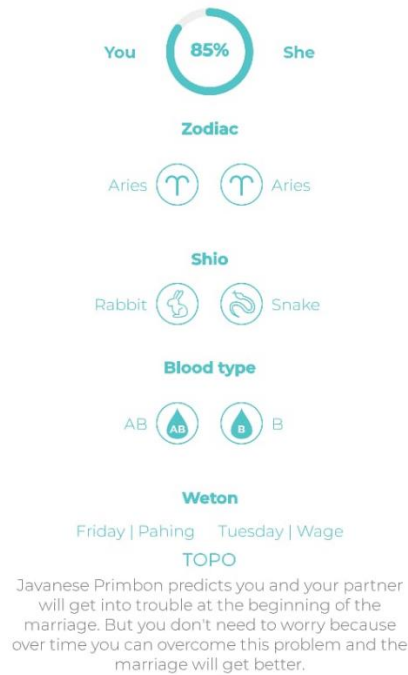
- 2) *Testing* fitur – fitur pembayaran untuk memastikan setelah *user* membayar untuk suatu fitur dapat berjalan dengan baik.

- 3) *Testing* fitur *explore* dimana *user* dapat memilih – milih calon teman atau pasangan mereka. . Gambar 3.3 dibawah adalah contoh dari halaman *explore* yang ada di aplikasi Kenalan.



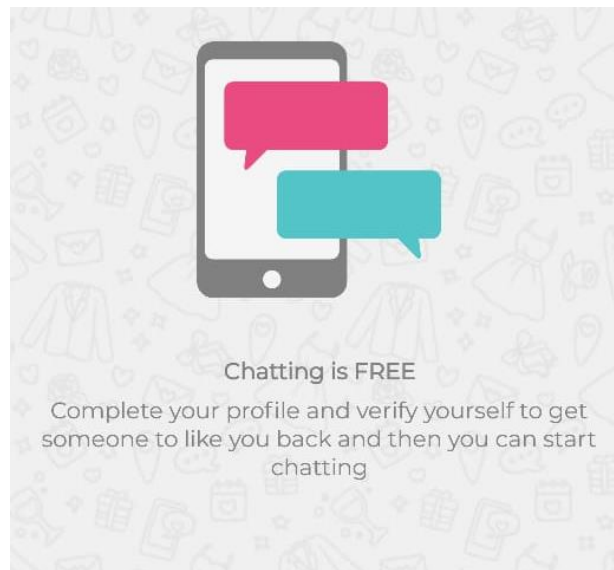
Gambar 3.3. Gambar mengenai fitur *explore* Kenalan

- 4) *Testing* fitur *card detail* untuk menampilkan informasi *user* tersebut secara detail dan juga menganalisa kecocokan antara *user* dengan *user* lain dengan mencocokkan weton, shio, dan zodiak. Gambar 3.4 dibawah adalah contoh dari halaman *card detail* yang ada di aplikasi Kenalan.



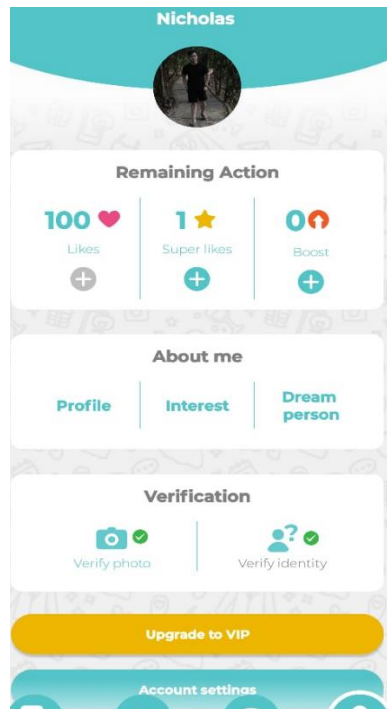
Gambar 3.4. Gambar mengenai fitur *card detail* Kenalan

- 5) *Testing* fitur *undo*, *dislike*, *like*, dan *superlike* untuk memastikan fitur tersebut berjalan dengan baik. *Undo* hanya diperkenankan untuk *user* VIP, dan *super like* adalah suatu fitur terbatas yang memerlukan adanya biaya tambahan jika mau menggunakan fitur tersebut lebih banyak.
- 6) *Testing* fitur *matches* dan *who likes you* untuk memastikan bahwa orang yang menyukai *user* lain dapat terlihat jika *user* tersebut telah membeli *who love you*. *User* yang dapat tampil di *who love you* hanyalah *user* yang sudah di *approve* oleh seorang admin
- 7) *Testing* fitur *chat* untuk memastikan bahwa *user* dapat *chatting* satu sama lain tanpa adanya kendala. Gambar 3.5 dibawah adalah contoh dari halaman *chatting* yang ada di aplikasi Kenalan.



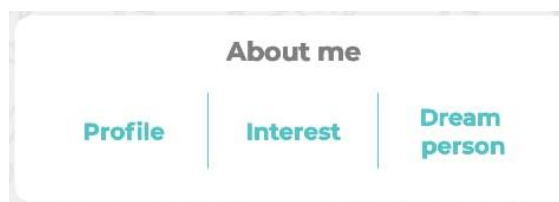
Gambar 3.5. Gambar mengenai fitur *chatting* Kenalan

- 8) *Testing* fitur pergantian *edit* gambar profil untuk memastikan tidak ada kendala ketika *user* menambahkan foto atau mengganti foto lama dengan yang baru
- 9) *Testing* fitur *edit profile* untuk memastikan bahwa *user* dapat mengganti informasi tentang diri mereka. Gambar 3.6 dibawah adalah contoh dari halaman *profile* yang ada di aplikasi Kenalan.



Gambar 3.6. Gambar mengenai fitur *profile* Kenalan

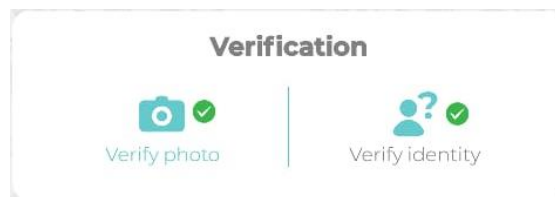
- 10) *Testing* fitur *Interest* untuk menambahkan informasi tambahan dari *user* tersebut seperti hobi, aktivitas sehari – hari, dan lain – lain. Gambar 3.7 dibawah adalah contoh dari fitur *interest & dream person* yang ada di aplikasi Kenalan.



Gambar 3.7. Gambar mengenai fitur *interest & dream person* Kenalan

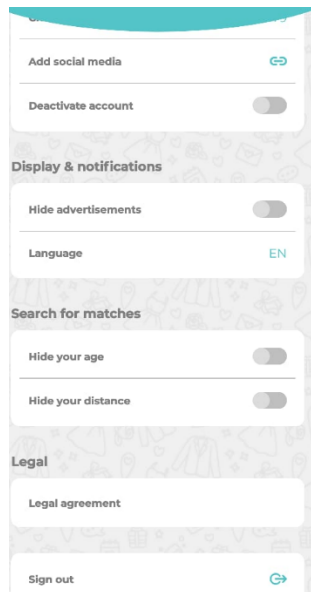
- 11) *Testing* fitur *Dream person* untuk menambahkan informasi tambahan dari *seeker* tersebut seperti orang apa yang sedang dicari untuk menjadi pasangannya

- 12) *Testing verify photo & Identity* untuk menverifikasi bahwa orang yang memiliki akun tersebut benar – benar cocok dengan foto profil yang telah dipasang. Gambar 3.8 dibawah adalah contoh dari fitur *verify photo & identity* yang ada di aplikasi Kenalan.



Gambar 3.8. Gambar mengenai fitur *verify photo & identity* Kenalan

- 13) *Testing* fitur VIP untuk memberikan seeker yang memiliki VIP dapat memiliki *undo* dan *like* tanpa batas dan mendapatkan 5 *superlike* secara gratis.
- 14) *Testing* fitur *Account Setting* untuk dapat mengatur informasi dan keamanan akun, tampilan & notifikasi, penampilan data, dan syarat ketentuan yang berlaku di Kenalan. Gambar 3.9 dibawah adalah contoh dari halaman *Account Setting* yang ada di aplikasi Kenalan.



Gambar 3.9. Gambar mengenai fitur *account setting* Kenalan

- 15) *Testing* fitur *super likes* dimana *user* lain dapat mengundang temannya untuk bermain Kenalan dan akan mendapatkan suatu hadiah jika berhasil mengundang temannya untuk bermain Kenalan. Gambar 3.10 dibawah adalah contoh dari fitur *like*, *super likes*, dan *boost* yang ada di aplikasi Kenalan.



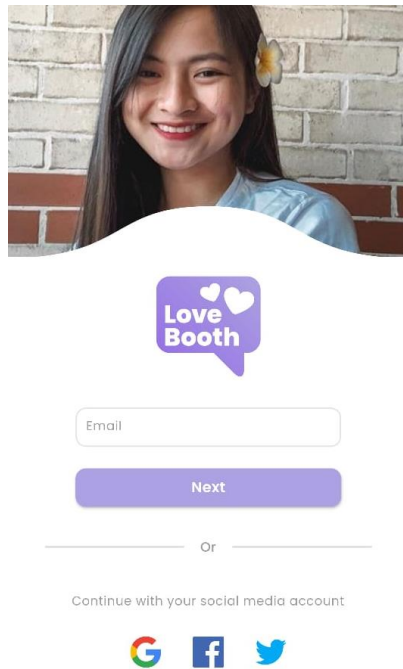
Gambar 3.10. Gambar mengenai fitur *like*, *super likes*, dan *boost* Kenalan

- 16) *Testing superadmin* untuk modul *new creation account* untuk menyaring *attribute* dari *user* yang baru saja mendaftar ke Kenalan. *Attribute* yang disaring adalah foto profil yang diunggah saat mendaftar kenalan
- 17) *Testing superadmin* untuk modul *resubmitted picture* untuk menyaring dan menyetujui foto yang baru saja diunggah dan *edit* oleh *seeker*.
- 18) *Testing superadmin* untuk modul *resubmitted bio* untuk menyaring dan menyetujui biodata / kolom *about me* yang baru saja diunggah dan di *edit* oleh *user*.
- 19) *Testing superadmin* untuk modul *verify foto & identity* untuk memastikan bahwa foto yang dipasang di profil *user* benar – benar adalah foto dari wajah mereka yang sesungguhnya.
- 20) *Testing skyview* untuk modul *new creation account* untuk menyaring *attribute* dari *user* yang baru saja mendaftar ke Kenalan. *Attribute* yang disaring adalah foto profil yang diunggah saat mendaftar kenalan
- 21) *Testing skyview* untuk modul *resubmitted picture* untuk menyaring dan menyetujui foto yang baru saja diunggah dan *edit* oleh *user*.

3.3.2 Love Booth

Love Booth adalah sebuah aplikasi *sosial media* dimana salah satu fitur utamanya adalah *chatting* dan tujuan aplikasi ini adalah membantu usernya dalam mencari teman atau pasangan. Aplikasi *Love Booth* ini tidak akan dipasarkan di Indonesia tapi akan dipasarkan di 4 negara yaitu America, Kanada, UK, dan Australia. Aplikasi ini baru akan di develop saat Penulis memasuki masa praktek

kerja magang. Berikut adalah kontribusi penulis dalam *Love Booth*. Gambar 3.11 dibawah adalah contoh dari halaman utama yang ada di aplikasi *Love Booth*.



Gambar 3.11. Gambar mengenai Love Booth

3.3.2.1 Pembuatan Timeline Pengerjaan

Timeline dari tahap *development* aplikasi *Love Booth* memiliki 2 bagian inti yaitu *mobile application* yang khusus digunakan oleh *user* dan *superadmin website* yang khusus digunakan untuk para admin dalam mengatur user-nya agar tetap mengikuti peraturan yang ada. *Superadmin website* dan *mobile application* keduanya memiliki 6 bagian inti yaitu *back-end*, *front-end*, *integration*, *UI / UX*, *testing*, dan *bug fixing*. Berikut adalah *timeline* dari pengerjaan dari *timeline* pengerjaan *mobile application* yang dapat dilihat di tabel 3.2 dan *superadmin website* di gambar 3.3:

Tabel 3.2. Tabel mengenai *timeline* pembuatan aplikasi Love Booth

Timeline Project Connection - Mobile Seeker					
Part Name	PIC	Day	Start Dat	End Dat	Note
UI/UX - Mobile Seeker	Rabin	10	31-Aug-20	11-Sep-20	
Backend - Mobile Seeker	Sutha	8	04-Sep-20	18-Sep-20	Selesai ini menuju ke Backend Website Super Admin (No.15)
Frontend - Mobile Seeker	Risman	8	04-Sep-20	15-Sep-20	
Integration - Mobile Seeker	Risman	5	16-Sep-20	22-Sep-20	
Testing - Mobile Seeker	Nicho	6	18-Sep-20	25-Sep-20	Testing belum termasuk Super Admin
Bug Fixing - Mobile Seeker (Frontend)	Risman	5	23-Sep-20	29-Sep-20	
Bug Fixing - Mobile Seeker (Backend)	Sutha	5	23-Sep-20	29-Sep-20	Selesai ini menuju ke Integration Website Super Admin (No. 17)
Launching Mobile Seeker			30 September 2020 (Tanpa Super Admin)		

Tabel 3.3. Tabel mengenai *timeline* pembuatan *superadmin* Love Booth

Part Name	PIC	Day	Start Dat	End Dat	Note
UI/UX - Website Super Admin	Rabin	3	14-Sep-20	16-Sep-20	
Backend - Website Super Admin	Sutha	4	21-Sep-20	24-Sep-20	
Frontend - Website Super Admin	Sutha	5	25-Sep-20	30-Sep-20	Selesai ini menuju ke Bug Fixing Mobile Seeker dulu (No. 9)
Integration - Website Super Admin	Sutha	5	29-Sep-20	05-Oct-20	
Testing - Website Super Admin	Nicho	8	01-Oct-20	12-Oct-20	
Bug Fixing - Website Super Admin	Sutha	5	06-Oct-20	12-Oct-20	
Launching - Website Super Admin			12-Oct-20		

Pada tanggal 28 Oktober 2020 – 6 November 2020 dilakukan pengerjaan untuk *design* baru *Love Booth*. Berikut adalah beberapa card / fitur yang diperbarui *design*nya:

- Penggantian logo dan icon pada *forgot password*, *create a new password*, *login page*, *landing page*, menu memasukkan OTP, menambahkan gambar, menambahkan bio, *block list*, notifikasi, *chat*, dan *favourite*
- Perubahan total pada menu *explore*, *favourite*, *navbar*, dan *card detail*
- Perubahan kecil pada tampilan *filter*.

3.3.2.2 Pembuatan *Backlog Card* dan *Big Gantt*

Backlog card adalah pecahan dari seluruh fitur atau page yang ada dari suatu aplikasi yang berisikan tanggal fitur atau page tersebut dikerjakan dan siapa yang bertanggung jawab terhadap fitur tersebut yang dibuat dalam aplikasi JIRA. Sedangkan *Big gantt* adalah *table* atau bagan yang disusun kedalam bentuk *timeline* yang dimana isinya adalah *backlog card* yang telah dibuat yang kemudian dibuat dan diatur sedemikian rupa menjadi suatu *timeline* dalam aplikasi JIRA.

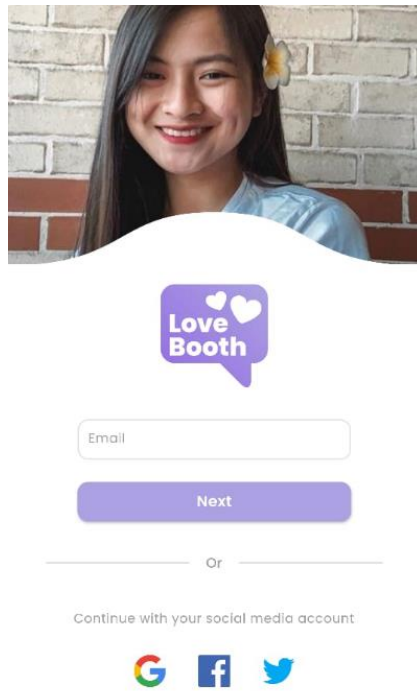
Berikut adalah kontribusi penulis dalam pembuatan *backlog card* dan *big gantt* pada *mobile apps* dan *superadmin website*:

1) Mobile Apps

a) Front – End

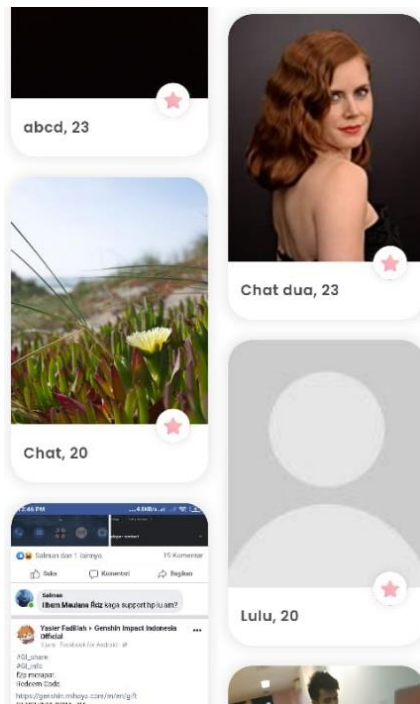
Berikut adalah pembuatan *backlog card* dan *big gantt* pada *front – end mobile apps Love Booth*:

- Tampilan pada menu *login*. Gambar 3.12 dibawah ini adalah contoh dari halaman *login* yang ada di aplikasi Love Booth.



Gambar 3.12. Gambar mengenai *login* Love Booth

- Tampilan pada menu lupa *password*.
- Tampilan pada menu registrasi.
- Tampilan pada menu *explore*. Gambar 3.13 dibawah ini adalah contoh dari halaman *explore* yang ada di aplikasi Love Booth



Gambar 3.13. Gambar mengenai menu *explore* Love Booth

- Tampilan pada menu *seeker detail*. Gambar 3.14 dibawah ini adalah contoh dari halaman *card detail* yang ada di aplikasi Love Booth





 Yoora, 20

 Hawaii



Gambar 3.14. Gambar mengenai menu *card detail* Love Booth

- Tampilan pada menu *chat list* dan *chat room*.
- Tampilan pada menu notifikasi.
- Tampilan pada menu *more* yang berisi ganti *email* dan *password*, membeli *membership*, riwayat pembelian, *help & feedback*, daftar akun yang telah di *block*, hapus akun saya, dan *logout*. Gambar 3.15 dibawah ini adalah contoh dari halaman *account setting* yang ada di aplikasi Love Booth



Gambar 3.15. Gambar mengenai menu *more* Love Booth

- Tampilan pada menu *favourite list*.
- Perubahan logo / icon baru pada *forgot password*, *create a new password*, *login page*, *landing page*, menu memasukkan OTP, menambahkan gambar, menambahkan bio, *block list*, notifikasi, *chat*, dan *favourite*.

- Perubahan total pada *explore*, *favourite*, *card detail*, dan *navbar*.
- Perubahan tombol pada *filter*.

b) *Back – End*

Berikut adalah pembuatan *backlog card* dan *big gantt* pada *back – end mobile apps Love Booth*:

- Fungsi pada menu *login*
- Fungsi pada menu lupa *password*
- Fungsi pada menu registrasi
- Fungsi pada menu *explore*
- Fungsi pada menu *seeker detail*
- Fungsi pada menu *chat list* dan *chat room*
- Fungsi pada menu notifikasi
- Fungsi pada menu More yang berisi ganti *email* dan *password*, membeli *membership*, riwayat pembelian, *help & feedback*, daftar akun yang telah di *block*, hapus akun saya, dan *logout*
- Fungsi pada menu *favourite list*
- Pembuatan *database*

c) *Integration*

Berikut adalah pembuatan *backlog card* dan *big gant* pada integrasi *mobile apps Love Booth*:

- Integrasi pada menu *login*
- Integrasi pada menu lupa *password*

- Integrasi pada menu registrasi
- Integrasi pada menu *explore*
- Integrasi pada menu *seeker detail*
- Integrasi pada menu *chat list* dan *chat room*
- Integrasi pada menu notifikasi
- Integrasi pada menu *more* yang berisi ganti *email* dan *password*, membeli *membership*, riwayat pembelian, *help & feedback*, daftar akun yang telah di *block*, hapus akun saya, dan *logout*
- Integrasi pada menu *favourite list*

d) *UI/UX*

Berikut adalah pembuatan *backlog card* dan *big gantt* pada *UI/UX mobile apps*

Love Booth:

- *Design* pada menu *login*
- *Design* pada menu lupa *password*
- *Design* pada menu registrasi
- *Design* pada menu *explore*
- *Design* pada menu *seeker detail*
- *Design* pada menu *chat list* dan *chat room*
- *Design* pada menu notifikasi
- *Design* pada menu *more* yang berisi ganti *email* dan *password*, membeli *membership*, riwayat pembelian, *help & feedback*, daftar akun yang telah di *block*, hapus akun saya, dan *logout*
- *Design* pada menu *favourite list*

- *Design* logo / icon baru pada forgot password, create a new password, login page, landing page, menu memasukkan OTP, menambahkan gambar, menambahkan bio, block list, notifikasi, chat, dan favourite
- *Design* baru pada *explore*, *favourite*, *card detail*, dan *navbar*
- Penambahan tampilan tombol pada *filter*

2) *Superadmin website*

a) *Front – End*

Berikut adalah pembuatan *backlog card* dan *big gantt* pada *Front - end superadmin Love Booth*:

- Tampilan pada menu *login*
- Tampilan pada menu *package*
- Tampilan pada menu *new creation account*
- Tampilan pada menu *resubmitted* foto
- Tampilan pada menu *resubmitted* bio
- Tampilan pada menu *administration list*
- Tampilan pada menu *help*
- Tampilan pada menu *report list*

b) *Back – End*

Berikut adalah pembuatan *backlog card* dan *big gantt* pada *Back - end superadmin Love Booth*:

- Fungsi pada menu *login*

- Fungsi pada menu *package*
- Fungsi pada menu *new creation account*
- Fungsi pada menu *resubmitted* foto
- Fungsi pada menu *resubmitted* bio
- Fungsi pada menu *administration list*
- Fungsi pada menu *help*
- Fungsi pada menu *report list*

c) *Integration*

Berikut adalah pembuatan *backlog card* dan *big gantt* pada *integrasi superadmin Love Booth*:

- Integrasi pada menu *login*
- Integrasi pada menu *package*
- Integrasi pada menu *new creation account*
- Integrasi pada menu *resubmitted* foto
- Integrasi pada menu *resubmitted* bio
- Integrasi pada menu *administration list*
- Integrasi pada menu *help*
- Integrasi pada menu *report list*

d) *UI / UX*

Berikut adalah pembuatan *backlog card* dan *big gantt* pada *UI/UX superadmin*

Love Booth:

- *Design* pada menu *login*
- *Design* pada menu *package*
- *Design* pada menu *new creation account*
- *Design* pada menu *resubmitted foto*
- *Design* pada menu *resubmitted bio*
- *Design* pada menu *administration list*
- *Design* pada menu *help*
- *Design* pada menu *report list*

3.3.2.3 Pembuatan Business Requirement Document

Business Requirement Document atau *BRD* adalah suatu dokumen yang dikerjakan oleh seorang *Business Analyst* yang nantinya akan dibaca oleh *developer* dalam membangun suatu aplikasi. *BRD* berisikan syarat – syarat secara detail, langkah – langkah dalam melakukan proses bisnis dan seluruh hal yang berhubungan dengan aplikasi tersebut dari *front-end*, *back-end* dan *UI/UX*. Berikut adalah kontribusi Penulis dalam *BRD Love Booth:*

1) *Mobile Application:*

- Pembuatan menu *login* dimana *login* hanya dapat melalui *email*, lalu *email* tersebut akan dikirimkan *OTP*, setelah itu user dapat memasukan *OTP*, dan akhirnya *login*.

- Pembuatan menu *register* dimana *user* wajib untuk mengisi data mereka berupa nama, tanggal lahir dan *user* tidak wajib untuk mengunggah foto mereka.
- Pembuatan menu *forgot password* dimana *user* dapat membuat *password* baru jika *user* lupa *password*nya dengan cara memasukkan OTP yang telah dikirimkan ke email.
- Pembuatan menu *explore* dimana *user* hanya dapat mencari orang secara *random* dan menggunakan *filter* dengan kriteria yang telah dipilih.
- Pembuatan menu *chat* menggunakan *server stream*. Pada menu *chat* ini *user* dapat *chatting*, *report user* lain, dan *block user* lain.
- Pembuatan menu pembayaran agar *user* dapat melakukan pembayaran pada fitur – fitur yang telah ditawarkan oleh *Love Booth*.
- Pembuatan menu *membership* dimana *user* harus mebayarnya terlebih dahulu. *Membership* ini memiliki beberapa keuntungan yaitu *user* dapat *chatting* dengan jumlah tak terhingga, dapat melakukan chat tanpa harus upload foto terlebih dahulu, dapat mencari orang lain dari beda negara, dan dapat menyembunyikan identitas *user* ketika telah melihat seseorang.
- Pembuatan menu *card detail* dimana *user* lain dapat melihat *user* lainnya secara *detail* yang berisikan informasi secara lengkap dan foto – foto lainnya.
- Pembuatan menu *favourite* dimana *user* dapat menambahkan *user* lainnya sebagai favorit mereka.

- Pembuatan menu blok dimana *user* lain dapat *block user* lainnya agar *user* tersebut tidak dapat mengganggu *user* itu
- Pembuatan menu change email agar *user* dapat mengganti email akun mereka
- Pembuatan menu *change password* agar *user* dapat mengganti *password* akun mereka
- Pembuatan *menu delete account* agar *user* dapat menghapus akun mereka jika sudah tidak mau memainkan *Love Booth*.
- Pembuatan menu *profile* agar *user* dapat merubah isi profil mereka mulai dari informasi diri dan gambar.
- Pembuatan menu notifikasi dimana *user* dapat melihat jika adanya pesan baru atau perubahan pada aplikasi *Love Booth*.
- Pembuatan menu *help* dimana *user* dapat memberikan saran *pada Love Booth* dan membuat suatu pertanyaan *pada Love Booth*.

2) *Superadmin Website:*

- Pembuatan menu *package* dimana admin dapat menambah paket atau diskon pada produk yang ada di *Love Booth*
- Pembuatan menu *report* dimana admin dapat memproses jika adanya report yang telah diberika dari seorang *user*.
- Pembuatan menu *help* dimana admin dapat membalas dan menjawab saran atau pertanyaan dari seorang *user*
- Pembuatan *new creation* dimana admin dapat memastikan bahwa *user* yang mendaftar telah mengikuti ketentuan yang berlaku

- Pembuatan *resubmitted photo* dimana admin dapat mengizinkan foto yang baru saja diunggah oleh *user*
- Pembuatan *resubmitted bio* dimana *admin* dapat mengizinkan biodata yang baru saja diunggah oleh *user*
- Pembuatan menu admin dimana admin dapat menambahkan, menghapus, dan mengubah admin yang telah dibuat

3.3.3 Outsourcing

Outsourcing adalah sebuah aplikasi yang bertujuan untuk mengirimkan CV dan bantuan kerja pada perusahaan – perusahaan yang membutuhkan tenaga lebih dalam bidang *IT*. *Project* ini bersifat baru saja dalam tahap perencanaan. Berikut adalah kontribusi penulis dalam *project* ini.

3.3.3.1 Wireframe

Dalam *project Outsourcing* ini, penulis membuat suatu kerangka aplikasi atau *wireframe* untuk memberikan suatu gambaran kasar mengenai Langkah – Langkah pada aplikasi *Outsourcing* dan juga fitur apa saja yang tersedia di aplikasi *Outsourcing*.

3.3.3.2 Business Requirement Document

Business Requirement Document atau BRD adalah suatu dokumen yang dikerjakan oleh seorang *Business Analyst* yang nantinya akan dibaca oleh *developer*

dalam membangun suatu aplikasi. BRD berisikan syarat – syarat secara *detail*, langkah – langkah dalam melakukan proses bisnis dan seluruh hal yang berhubungan dengan aplikasi tersebut dari *front-end*, *back-end* dan *UI / UX*. Berikut adalah kontribusi Penulis dalam BRD *Outsourcing*:

- Menu *login* dimana nantinya seorang admin dapat *login*
- Menu dimana nantinya *superadmin add admin* dapat menambahkan admin lainnya dan memberikan suatu kewenangan pada admin tersebut
- Menu *hiring dev* dimana seorang admin yang ditugaskan dapat menerima CV dari sekolah atau pelatihan *IT* dan melanjutkannya ke *customer service*
- Menu *customer service* dimana seorang admin yang ditugaskan dapat mengirimkan CV ke perusahaan yang membutuhkan tambahan tenaga kerja di bidang *IT*.
- Menu *Financing* dimana seorang admin yang ditugaskan dapat mengecek status dari pembayaran dari suatu perusahaan
- Menu *logout* dimana admin dapat keluar dari aplikasi se usai menggunakan aplikasi

3.4 Kendala dalam praktek kerja magang

Kendala saya dalam praktek kerja magang di PT. Frisidea Tech Indonesia adalah yang pertama, kendala dalam hal komunikasi di masa pandemi ini dikarenakan setengah dari jumlah karyawan yang ada di perusahaan bekerja dari rumah atau *work from home* yang menyebabkan saya mengalami kesulitan dalam bertanya dan berinteraksi dengan teman sekantor. Kendala yang kedua adalah kesulitan dalam mempelajari penggunaan aplikasi *JIRA* dikarenakan penulis belum

pernah menggunakan aplikasi tersebut dan aplikasi JIRA tersebut berat yang menyebabkan banyak masalah terjadi di laptop penulis ketika menjalankan aplikasi tersebut seperti *lag*.

3.5 Solusi atas kendala

Solusi terhadap kendala yang telah dialami penulis selama melakukan praktek kerja magang di PT. Frisidea Tech Indonesia adalah beradaptasi dengan keadaan yang ada dan lebih aktif dalam bertanya dan berkomunikasi dengan rekan sekantor. Solusi atas kendala saat mempelajari aplikasi JIRA adalah belajar secara mandiri dalam menguasai aplikasi tersebut dan menanyakan kepada pembimbing jika ada bagian yang dirasa menghadapi kesulitan.