



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 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Setiap aplikasi mengikuti *Software Development Life Cycle* (SDLC) yang memiliki 6 tahap beriterasi yaitu *requirement analysis, design, coding, testing, installation*, serta *maintenance* (Dora & Dubey, 2013). Siklus hidup ini beriterasi karena dengan adanya progres adanya juga pengembangan. Saat ini, kebanyakan perusahaan sudah memiliki aplikasi sendiri, tetapi kemungkinan besarnya adalah ada fitur-fitur yang ingin ditambahkan atau ada *bug* yang ditemukan sesudah *launching*. Penambahan fitur baru masuk ke sebuah SDLC yang baru, sedangkan *bug fixing* masuk ke tahap *maintenance*. Dengan demikian, diperlukan pekerja untuk melakukan tugas-tugas tersebut.

Dipilihnya PT. Kreasi Kode Digital karena perusahaan tersebut adalah sebuah *software house* yang memiliki banyak aplikasi yang beragam mulai dari web sampai aplikasi *mobile*, sehingga penulis dapat memiliki dapat banyak ilmu dari perusahaan tersebut. LINIPOIN adalah salah satu aplikasi *mobile* yang dipegang oleh PT. Kreasi Kode Digital dan seperti semua aplikasi yang berkembang, aplikasi tersebut memiliki kemungkinan besar untuk melakukan penambahan fitur. Dalam pekerjaan magang ini penulis melakukan pembaruan untuk menambah fitur yang sesuai dengan klien dan perbaikan kode sesuai dengan standar *penetration testing*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang ini dilaksanakan dengan maksud dan tujuan tertentu. Maksud dari pelaksanaan kerja magang ini yaitu:

- Menambah pengalaman dalam lapangan
- Beradaptasi dengan lingkungan kerja
- Mengimplementasi ilmu yang telah dipelajari di kampus ke dunia kerja

Sementara itu, tujuan yang ingin dicapai dalam kerja magang ini adalah untuk menambah ilmu terhadap *frontend engineering*, terutamanya di sisi *mobile engineering*. Pengetahuan tersebut diperoleh melalui kerja magang di PT. Kreasi Kode Digital.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu pelaksanaan kerja magang dilaksanakan dari tanggal 15 Juni 2020 sampai dengan 15 September 2020. Pembimbing lapangan adalah Albert S. Darmali yang berlaku sebagai Product Manager di PT. Kreasi Kode Digital. Total jam kerja adalah 8 jam setiap hari dari pukul 10:00 sampai dengan 18:00. Seluruh karyawan di PT. Kreasi Kode Digital melakukan pekerjaan secara *remote* dikarenakan pandemik COVID-19 yang sedang berlangsung. Gedung perusahaan berada di Ruko Tematik Blok R No. 37 - 38, Gading Serpong, Tangerang Selatan.