



### **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 III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

#### **3.1 Kedudukan dan Koordinasi**

Praktik kerja magang sebagai Business Analyst di dalam Divisi Technology dilakukan di PT. Frisidea Tech Indonesia. Pekerjaan yang dilakukan sebagai Business Analyst memiliki ruang lingkup pekerjaan yang sudah pernah dipelajari oleh mahasiswa di beberapa mata kuliah. Secara umum, seorang Business Analyst harus memiliki kemampuan untuk berpikir kritis dan mampu melakukan analisa kebutuhan client dan stakeholder menjadi sebuah rancangan platform yang berkualitas tinggi dan sesuai dengan kebutuhan pasar.

Tim *Business Analyst* bekerjasama dengan tim *Software Developer* dan *UI/UX Designer* untuk menterjemahkan kebutuhan client dan stakeholder menjadi sebuah platform yang memiliki *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* yang baik bagi calon pengguna, dan mampu memenuhi target yang diinginkan oleh *client* maupun *stakeholder*. Selain itu, tim *Business Analyst* di PT. Frisidea Tech Indonesia juga bertugas untuk melakukan pengujian pada pengembangan fitur baru pada platform existing maupun platform yang masih dalam pengembangan internal, sehingga ketika platform tersebut dirilis tidak menghadapi masalah yang serius ketika digunakan oleh pengguna.

Praktik kerja magang dibimbing langsung oleh Kak Rabin Joseph Gosal, selaku *Project Manager* di PT. Frisidea Tech Indonesia. Beliau berperan dalam

membimbing dan memantau setiap pekerjaan yang dilakukan selama periode praktik kerja magang, serta memberikan masukan-masukan yang berharga bagi pengembangan karir ketika sudah masuk ke dunia kerja. Selain itu, setiap pekerjaan yang dilakukan juga diberikan dan dipantau langsung oleh Ibu Lena Soenarto, selaku *SPV Business Development* di PT. Frisidea Tech Indonesia. Beliau memberikan arahan langsung terkait pekerjaan yang harus dilakukan, penentuan target penyelesaian pekerjaan, dan memberikan masukan dalam pengembangan fitur maupun perancangan platform yang dilakukan selama kerja magang.

Mahasiswa mendapatkan beragam pengalaman dalam bekerja secara professional dan sesuai dengan target waktu yang telah diberikan, belajar untuk berpikir lebih kritis dan mampu memberikan masukan serta berpikir kreatif untuk setiap pengembangan fitur maupun perancangan platform baru. Selain itu, *Business Analyst* juga harus bertindak sebagai pihak pengguna platform untuk membantu proses analisa pengembangan yang akan dilakukan, sehingga pengguna akan merasa nyaman dan menjadi loyal ketika menggunakan platform yang dikembangkan oleh perusahaan.

### **3.2 Tugas yang Dilakukan**

Pekerjaan yang telah dilakukan selama berlangsungnya praktik kerja magang sebagai Business Analyst pada PT. Frisidea Tech Indonesia adalah sebagai berikut :

Tabel 1.3.1 menjelaskan tentang pekerjaan yang dilakukan selama periode praktik kerja magang sebagai Business Analyst di PT. Frisidea Tech Indonesia, dengan pada setiap bagian pekerjaan dibagi kembali sesuai tanggal mulai dan selesai, seperti yang tertera pada Tabel 3.2.1 di bawah ini.

Tabel 3.2.1 Pekerjaan

No.	Pekerjaan yang dilakukan	Minggu	Tanggal
1	Pengenalan <i>project</i>	1	3 Feb – 5 Feb
2	<i>Testing</i> dan <i>bug report</i>	2-12	8 Feb – 1 Mei
3	Membuat <i>workflow</i>	5-7, 10-11,	1 Mar – 19 Mar 5 Apr – 16 Apr
4	Memperbaiki <i>workflow</i>	8-9, 12-13	22 Mar – 2 Apr 26 Apr – 3 Mei
5	Membuat <i>wireframe</i>	12-13	26 Apr – 3 Mei

Tabel 3.2. menjelaskan tentang pembagian dari kegiatan dari pekerjaan yang telah dilakukan selama proses praktik kerja magang sebagai

*Business Analyst* di PT. Frisidea Tech Indonesia, dengan rincian sebagai berikut :

### **3.2.1 Pengenalan project (Minggu ke-1)**

Pada minggu ke-1, mahasiswa memperkenalkan diri kepada tim yang kedepannya akan bekerja bersama dengan mahasiswa. Kemudian dilanjut dengan pengenalan akan project yang disampaikan oleh project manager, diterangkan dan disampaikan bahwa terdapat beberapa aplikasi yang sedang dikerjakan oleh perusahaan, yaitu terdapat aplikasi kenalan, *career support*, *fundraising* dan *lovebooth*. Pemahaman terkait aplikasi tersebut disampaikan langsung oleh project manager dengan mendemonstrasikan langsung kepada mahasiswa, dijelaskan tentang apa fungsi dan tujuan dari aplikasi itu sendiri.

### **3.2.2 Testing dan bug report (Minggu ke-2 sampai dengan ke-12)**

Pada minggu ke-2 sampai dengan ke-12, mahasiswa diberikan tugas yang harus dikerjakan oleh *project manager* mengenai fungsi, *flow*, dan tujuan dari aplikasi kenalan dan *carrer support*. Secara teknis, berikut merupakan beberapa pekerjaan yang telah dikerjakan selama periode magang :

- Membuat *test case* untuk *user acceptance test*
- Melakukan *testing* pada aplikasi kenalan dan *career support*
- Membuat laporan *bug*

Dibawah ini adalah deskripsi kerja magang yang dilakukan dari minggu ke-2 sampai dengan minggu ke-12 :

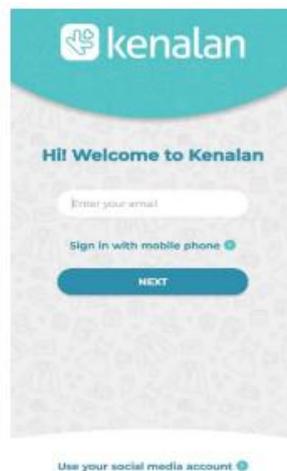
- Pengujian manual pada aplikasi kenalan

Pengujian manual merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk menemukan kesalahan ataupun *error* dalam suatu aplikasi atau perangkat lunak. Mahasiswa menguji dalam dua versi aplikasi Kenalan yang berbeda yaitu versi Produksi (versi kenalan yang telah dirilis dan sedang digunakan konsumen) dan juga versi *beta* (pra-produksi). Segala bug ataupun error yang ditemukan akan dilaporkan kepada pihak pengembang untuk diperbaiki.

Berikut merupakan fitur yang mahasiswa uji:

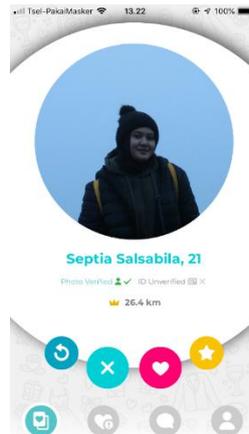
- Pengujian fitur login yang bertujuan untuk memastikan bahwa pengguna dapat masuk tanpa terkendala.
- Gambar halaman *Login*

Dibawah merupakan gambaran dari halaman login aplikasi Kenalan.



**Gambar 3.1** Fitur *login* Kenalan

- Pengujian fitur *explore* yang bertujuan untuk memastikan bahwa pengguna dapat mencari dan mengeksplorasi tanpa ada kendala. Gambar 3.2 dibawah merupakan gambaran dari halaman *explore* aplikasi Kenalan .



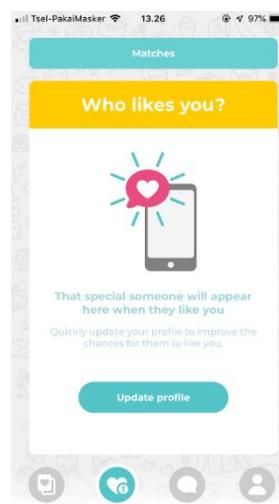
**Gambar 3.2 Fitur *explore* Kenalan**

- Pengujian fitur *card detail* yang bertujuan agar pengguna dapat menampilkan maupun melihat informasi satu sama lain secara detail tanpa terkendala. Gambar 3.3 dibawah merupakan gambaran dari halaman *card detail* aplikasi Kenalan.



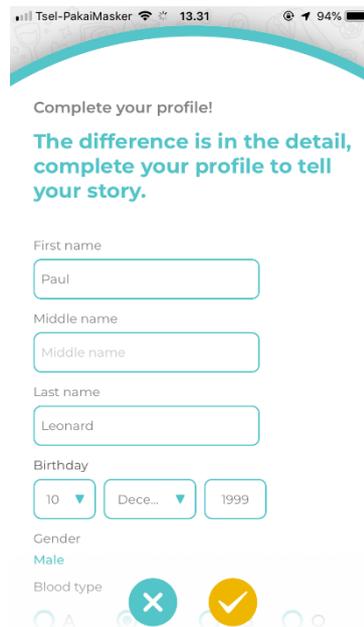
**Gambar 3.3 Fitur *card detail* Kenalan**

- Pengujian fitur *undo*, *dislike*, *like*, dan *super like* yang bertujuan agar pengguna dapat menggunakan fitur tersebut tanpa terkendala.
- Pengujian fitur *matches* and *who likes you* yang bertujuan agar pengguna dapat menggunakan fitur tersebut tanpa terkendala. Gambar 3.4 dibawah ini merupakan gambaran dari halaman *matches* and *who like you* dari aplikasi Kenalan.



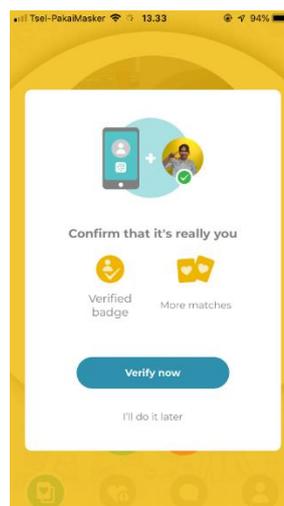
**Gambar 3.4** Fitur *matches* and *who likes you* Kenalan

- Pengujian fitur *complete your profile* yang bertujuan agar pengguna dapat melakukan pengisian data diri secara lengkap tanpa terkendala. Gambar 3.5 dibawah ini merupakan gambaran dari halaman *complete your profile* dari aplikasi Kenalan.



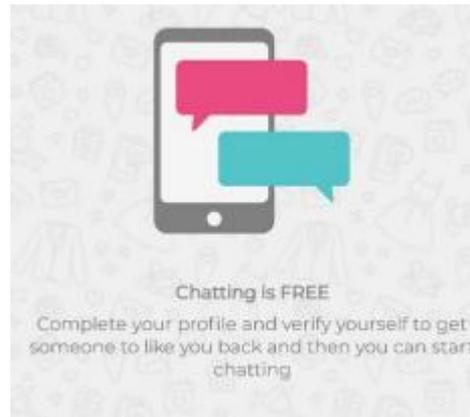
**Gambar 3.5 Fitur *Complete your profile* Kenalan**

Pengujian fitur *verify* yang bertujuan agar pengguna dapat melakukan verifikasi diri tanpa terkendala. Gambar 3.6 dibawah ini merupakan gambaran dari halaman verifikasi diri yang terdapat dalam aplikasi Kenalan.



**Gambar 3.6 Fitur *Verify* Kenalan**

- Pengujian fitur *chat* yang bertujuan agar pengguna dapat melakukan obrolan antar satu dengan yang lain tanpa terkendala. Gambar 3.7 dibawah ini merupakan gambaran dari halaman chat yang terdapat dalam aplikasi Kenalan.



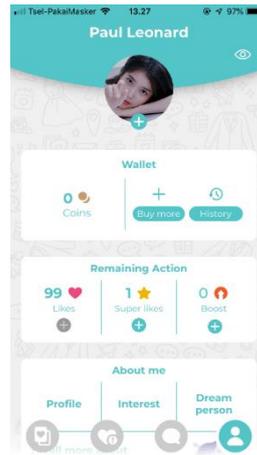
**Gambar 3.7 Fitur Chat Kenalan**

- Pengujian fitur pembelian yang bertujuan agar pengguna dapat melakukan pembelian tanpa terkendala. Gambar 3.8 dibawah ini merupakan gambaran dari halaman pembelian yang terdapat dalam aplikasi Kenalan.



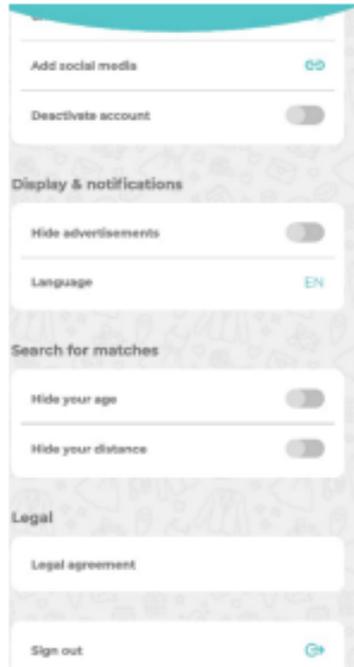
**Gambar 3.8 Fitur pembelian Kenalan**

- Pengujian halaman profil yang bertujuan agar pengguna dapat melihat maupun mengganti data diri maupun informasi yang terkait dengan pengguna tanpa terkendala. Gambar 3.9 dibawah ini merupakan gambaran dari halaman profil yang terdapat dalam aplikasi Kenalan.



**Gambar 3.9 Fitur profil Kenalan**

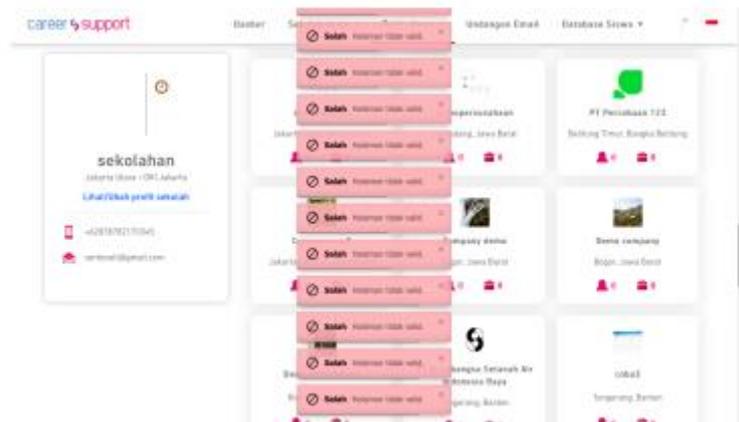
- Pengujian halaman pengaturan akun yang bertujuan agar pengguna dapat melakukan pengaturan terhadap akun tanpa terkendala. Gambar 3.10 dibawah ini merupakan gambaran dari halaman pengaturan akun yang terdapat dalam aplikasi Kenalan.



**Gambar 3.10** Fitur pengaturan akun Kenalan

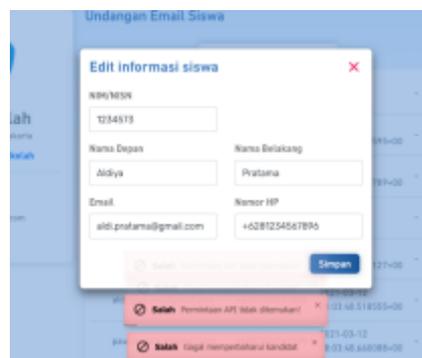
- Pengujian *Manual* pada *Career Support*  
Pengujian manual merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk menemukan kesalahan ataupun *error* dalam suatu aplikasi atau perangkat lunak. Mahasiswa melakukan pengujian terhadap fungsi yang terdapat dalam *Career Support* dan melaporkan kepada pengembang apabila ditemukan suatu *bug* atau *error*. Berikut merupakan fitur yang mahasiswa uji :
- Pengujian terhadap halaman perusahaan pada *Career Support* yang bertujuan untuk mencari apakah masih terdapat bug atau error pada halaman tersebut. Pada gambar

3.11 dibawah ini dapat dilihat bahwa terdapat *pop-up error* yang muncul pada halaman tersebut.



**Gambar 3.11** Halaman Perusahaan Career Support

- Pengujian terhadap halaman undangan *email* pada *Carrer Support* yang bertujuan untuk melihat apakah terdapat *error* atau *bug* pada halaman tersebut. Pada gambar 3.12 dibawah ini dapat dilihat bahwa ditemukan *pop-up error* ketika ingin melakukan *edit* informasi siswa.



**Gambar 3.12** Halaman undangan email bagian *edit* informasi siswa *Career Support*

- Pengujian dalam melakukan *logout* pada *Career Support* dimana pengujian tersebut bertujuan untuk melihat apakah terdapat *error* atau *bug* ketika melakukan *logout*. Pada gambar 3.13 dibawah ini dapat dilihat bahwa ditemukan *pop-up error* ketika melakukan *logout*.



**Gambar 3.13** Halaman awal setelah melakukan *logout* *Career Support*

### 3.2.3 Membuat *workflow* (Minggu ke-5 sampai dengan ke-7 dan minggu ke-10 sampai dengan ke-11)

Pada proses pembuatan *workflow*, mahasiswa diminta untuk membuat *workflow* mengenai fitur baru yang akan diadakan yaitu fitur pricing plan. Fitur tersebut dibuat untuk membantu aktivitas dari fitur webinar yang terdapat pada *Carrer Support*.

### 3.2.4 Memperbaiki *workflow* (Minggu ke-8 sampai dengan ke-9 dan minggu ke-12 sampai dengan ke-13)

Pada proses memperbaiki *workflow*, mahasiswa diminta untuk memperbaiki *workflow* fitur pricing plan yang telah dibuat oleh

mahasiswa. Perbaikan dilakukan agar fitur tersebut sesuai dengan kemauan dari client.

### 3.2.5 Membuat *wireframe* (Minggu ke-12 sampai dengan ke-13)

Pada proses pembuatan *wireframe*, mahasiswa diminta untuk membuat *wireframe* dari fitur pricing plan yang mengacu pada *workflow* yang telah dibuat sebelumnya.

### 3.3 Kendala yang dihadapi

Kendala dan juga keterbatasan yang ditemui selama praktik kerja magang sebagai business analyst di PT. Frisidea Tech Indonesia adalah:

- Keterbatasan komunikasi kerja akibat pandemi *COVID* yang saat ini terjadi selama masa magang berlangsung, sehingga mengharuskan mahasiswa dan karyawan perusahaan untuk menyelesaikan tugas ataupun pekerjaan secara bergantian bekerja dari kantor (*WFO*) dan bekerja dari rumah (*WFH*). Hal ini memperlambat komunikasi antar satu dengan yang lain terlebih apabila terdapat pertanyaan atas kebingungan ataupun masalah yang berakibat memperlambat komunikasi dan penyelesaian masalah yang ada.
- Terjadi masalah komunikasi antar kebutuhan pengguna, perancangan yang dilakukan oleh business analyst terdahulu, dan juga tim pengembang, sehingga membutuhkan waktu untuk memperbaikinya.

- Waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan setiap kegiatan terkadang tertunda dari jadwal yang telah ditetapkan oleh atasan, dikarenakan harus memprioritaskan pekerjaan yang lebih mendesak yang harus ditangani sebelumnya.

### **3.4 Solusi atas kendala**

Solusi yang dapat diberikan untuk mengatasi kendala yang dihadapi selama praktik kerja magang sebagai business analyst di PT. Frisidea Tech Indonesia adalah :

- Komunikasi dilakukan via *ZOOM* ataupun *GoogleMEET*, sehingga membutuhkan koneksi jaringan yang lancar sehingga tidak mengganggu atau membatasi komunikasi.
- Berkomunikasi secara aktif terhadap sesama tim maupun tim lain, dan juga atasan sehingga dapat mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan komunikasi kedepannya.
- Memanajemen waktu dengan baik, menyelesaikan tugas yang diberikan secepatnya agar apabila terdapat suatu hal mendesak yang menyebabkan suatu pekerjaan harus tertunda, maka tidak tertunda terlalu lama.