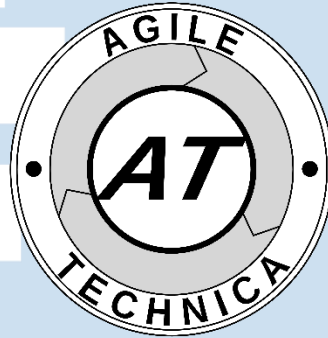


BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Tentang PT. Sumber Inovasi Informatika



Gambar 2. 1 Logo PT. Sumber Inovasi Informatika

Sumber: [1]

PT. Sumber Inovasi Informatika yang juga dikenal sebagai Agile Technica merupakan perusahaan yang bergerak di bidang konsultan perangkat lunak (*software*) dengan keahlian dalam *Enterprise Resource Planning* (ERP), pengembangan *software* secara *custom*, teknologi *cloud*, dukungan *support* dan *maintenance* pada setiap *proejct*, serta pelatihan implementasi *agile methodology* untuk klien yang akan melakukan transformasi digital [1]. Adapun industri dari klien yang ada meliputi industri medis, retail, agrikultur, serta industri peternakan (*poultry*).

PT. Sumber Inovasi Informatika sudah berdiri sejak tahun 2019 dengan jumlah karyawan sebanyak 25 orang hingga waktu penulisan laporan ini. PT. Sumber Inovasi Informatika dengan logo pada gambar 2.1 berlokasi di Ruang

Perseus gedung New Media Tower Lantai 11 Universitas Multimedia Nusantara, dengan alamat di Jl. Boulevard Raya Gading Serpong.

2.2 Visi dan Misi Perusahaan

2.2.1 Visi Perusahaan

PT. Sumber Inovasi Informatika memiliki visi yaitu untuk menjadi pemimpin dalam industri konsultan teknologi informasi pada tahun 2024 [1].

2.2.2 Misi Perusahaan

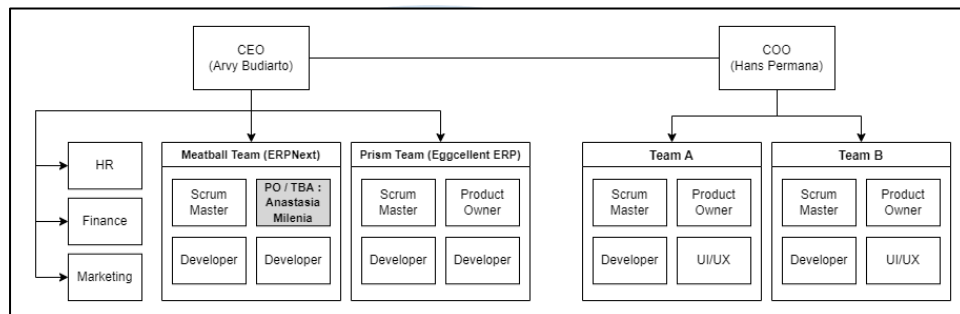
Untuk mewujudkan visi perusahaan, PT. Sumber Inovasi Informatika memiliki misi sebagai berikut [1]:

- 1. Work with Indonesian businesses through their digital transformation.*
- 2. Engage and work with clients through winning mindset to get the best achievements.*
- 3. Continually improve core solutions so that our customers can benefit from it.*

2.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Gambar 2.2 berikut ini merupakan struktur organisasi dari PT. Sumber Inovasi Informatika:

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi PT. Sumber Inovasi Informatika

Sumber: [2]

Struktur organisasi dari PT. Sumber Inovasi Informatika terbagi menjadi dua bagian yang masing-masing bagian dinaungi oleh Bapak Arvy Budiarto yang juga berperan sebagai CEO, beserta Bapak Hans Permana yang juga berperan sebagai COO. Pada proses pelaksanaan *project*, setiap anggota akan masuk ke dalam sebuah tim *development* atau tim *scrum*, dimana setiap tim dapat menjalankan lebih dari satu *project*. Adapun selain tim *development* terdapat juga peran *Human Resource*, *Finance*, dan *Marketing*.

Pada laporan magang ini akan menjelaskan mengenai pelaksanaan *project* pada tim *meatball*, dengan *project* yaitu Rumah Potong Ayam, Vibi CRM, Tri Tunggal Layer *Poultry Farm*, serta Nirwana Layer Farm. Untuk tim *development prism* yang juga dinaungi oleh Bapak Arvy Budiarto, *project* yang dikerjakan oleh adalah dua *project* Kemitraan *Poultry Farm*. Sedangkan tim yang dinaungi oleh bapak Hans Permana melaksanakan *project* Utama Group, CUI, TAP *application*, Printerous, KellarBos, serta *project* EasySR.

Setiap tim *development* memiliki komposisi tim dengan peran yang serupa seperti *scrum master*, *product owner (technical business analyst)*, *developer*, serta

tambahan UI/UX *designer* untuk *project* tertentu. Berikut adalah tugas dari setiap peran yang ada dalam tim *development*:

1. *Scrum Master*: bertugas untuk memastikan tim menjalankan metode *scrum*, yang merupakan bagian dari metode *agile*, dalam pelaksanaan *project* nya. *Scrum master* juga bertugas untuk memastikan seluruh kegiatan metode *scrum* berjalan dengan produktif.
2. *Product Owner (Technical Business Analyst)*: berfokus pada kebutuhan bisnis, *product owner* bertugas untuk menganalisis kebutuhan klien sesuai dengan proses bisnisnya. Selain itu *product owner* juga bertugas membuat *user story* beserta *acceptance criteria*, yang berisi solusi dari kebutuhan dan kondisi klien agar dapat dimengerti oleh anggota tim lain terutama *developer*. *User story* akan disimpan pada *product backlog* yang juga harus diatur dan diurutkan prioritasnya oleh pihak *product owner*.
3. *Developer*: berperan untuk mewujudkan kebutuhan *client* berdasarkan *user story* yang dibuat oleh *product owner*. Adapun kebutuhan tersebut diwujudkan dengan cara mengembangkan produk baik sistem ERP nya ataupun aplikasi *custom* khusus klien.
4. *UI/UX Designer*: pada beberapa *project* yang mengembangkan aplikasi khusus untuk klien, *UI/UX Designer* bertugas untuk membuat desain tampilan dari aplikasi tersebut sesuai dengan kebutuhan dan permintaan klien.