

**PENGEMBANGAN APLIKASI HOMERUN PADA
PERUSAHAAN SINARMAS LAND (SML)**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

GEMA ILHAM PRAKARSA

0000034798

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2023

**PENGEMBANGAN APLIKASI HOMERUN PADA
PERUSAHAAN SINARMAS LAND (SML)**



LAPORAN MAGANG

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Gema Ilham Prakarsa

00000034798

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Gema Ilham Prakarsa

Nomor Induk Mahasiswa : 00000034798

Program studi : Sistem Informasi

Laporan MBKM Penelitian dengan judul:

PENGEMBANGAN APLIKASI HOMERUN PADA PERUSAHAAN SINARMAS LAND (SML)

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk laporan magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 10 Januari 2023



(Gema Ilham)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PENGEMBANGAN APLIKASI HOMERUN PADA
PERUSAHAAN SINARMAS LAND (SML)**

Oleh


Nama : Gema Ilham Prakarsa
NIM : 00000034798
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknik dan Informatika

Telah diujikan pada hari Rabu, 25 Januari 2023
Pukul 11.00 s/d 12.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing


Suryasari S.Kom., M.T.
0323088301

Penguji


Monika Evelin Johan, S.Kom., M.M.S.I.
0327059501

Ketua Program Studi Sistem Informasi


Ririn Ikana Desanti, S.Kom., M.Kom.
30/01'23

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Gema Ilham Prakarsa
NIM : 00000034798
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknik dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Magang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**PENGEMBANGAN APLIKASI HOMERUN PADA PERUSAHAAN
SINARMAS LAND (SML)**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 10 Januari 2023

Yang menyatakan,



(Gema Ilham)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Laporan Magang ini dengan judul: “PENGEMBANGAN APLIKASI HOMERUN PADA PERUSAHAAN SINARMAS LAND (SML)” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer pada Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Dr. Eng. Niki Prastomo, ST, M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ririn Ikana Desanti S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Suryasari, S.Kom., M.T., sebagai pembimbing magang yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Widyasari Prasetyo, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang Penelitian.
6. Kepada Perusahaan Sinarmas Land yang memberikan kesempatan dalam proses kerja magang sehingga mendukung terselesaikannya laporan magang ini.
7. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan inspirasi dan informasi bagi para pembaca mengenai praktik kerja magang yang dilakukan pada Sinarmas Land.

Tangerang, 10 Januari 2023



(Gema Ilham)

PENGEMBANGAN APLIKASI HOMERUN PADA PERUSAHAAN

SINARMAS LAND (SML)

Gema Ilham

ABSTRAK

Sinarmas Land merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang properti. Perusahaan ini mengembangkan perumahan dan tempat tinggal yang dikenal dengan nama BSD. Sinarmas Land mengembangkan aplikasi HomeRun sebagai *marketplace* untuk menyediakan berbagai jasa berhubungan dengan desain interior dan perawatan rumah. Oleh karena itu, *mobile* dan *web developer* dibutuhkan oleh Sinarmas Land untuk mengembangkan aplikasi dan *web* HomeRun agar dapat direalisasikan dan digunakan oleh warga BSD.

Peran *mobile* dan *web developer* merupakan peran yang sangat penting dalam proses pengembangan sistem HomeRun untuk mengembangkan fitur-fitur dan melakukan *bug fixing* pada sistem HomeRun. Tugas yang diberikan untuk *mobile* dan *web developer* meliputi mengembangkan fitur untuk HomeRun Web, mengembangkan aplikasi HomeRun *Client* dan *Talent*, mengembangkan tampilan yang didesain oleh tim UI/UX, mengintegrasikan API yang dikembangkan pada *backend* dengan *frontend*, dan mengembangkan fitur notifikasi pada *chat system* menggunakan *firebase* dan *expo-notification*.

Proses kerja magang pada Sinarmas Land berlangsung dari tanggal 4 Juli 2022 hingga 4 Oktober 2022. Selama proses kerja magang berlangsung, banyak pelajaran dan pengetahuan baru yang didapatkan, baik dari segi *hard skill* maupun *soft skill*. Harapannya, perusahaan Sinarmas Land dapat membenahi proses-proses pengembangan aplikasi yang ada di dalamnya, mulai dari proses *testing* hingga *knowledge transfer*.

Kata kunci: *Developer*, HomeRun, Magang, Sinarmas Land

DEVELOPMENT OF THE HOMERUN APPLICATION AT SINARMAS

LAND (SML)

Gema Ilham

ABSTRACT (English)

Sinarmas Land is a company that operates in the property sector. The company develops residential areas known as BSD. Sinarmas Land has developed the HomeRun application as a marketplace to provide various services related to interior design and home maintenance. Therefore, mobile and web developers are needed by Sinarmas Land to develop the HomeRun application and website so that they can be realized and used by BSD residents.

The role of mobile and web developers is a very important role in the development process of the HomeRun system to develop features and fix bugs in the HomeRun system. The tasks assigned to mobile and web developers include developing features for the HomeRun Web, developing the HomeRun Client and Talent applications, developing the appearance designed by the UI/UX team, integrating APIs developed in the backend with the frontend, and developing notification features in the chat system using firebase and expo-notification.

The internship work process at Sinarmas Land takes place from July 4, 2022 to October 4, 2022. During the internship work process, many new lessons and knowledge are gained, both in terms of hard skills and soft skills. It is hoped that the Sinarmas Land company can improve the development processes of the applications within it, starting from the testing process to the knowledge transfer.

Keywords: *Developer, HomeRun, Internship, Sinarmas Land*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	2
HALAMAN PENGESAHAN	3
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	4
KATA PENGANTAR	5
ABSTRAK	6
<i>ABSTRACT (English)</i>	7
DAFTAR ISI	8
DAFTAR TABEL	10
DAFTAR GAMBAR	11
DAFTAR LAMPIRAN	12
BAB I PENDAHULUAN	13
1.1 Latar Belakang	13
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang	15
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	15
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang	15
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	19
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	20
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	20
2.1.1 Visi Misi.....	21
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	22
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	24
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	24
3.2 Tugas Kerja Magang	25
Periode	25
Pekerjaan.....	25
3.3 Uraian Kerja Magang	25
3.3.1 <i>Setup</i> Projek Next JS dan Mengembangkan Fitur Awal <i>Web</i>	25
3.3.2 Melakukan <i>Styling</i> dan Menganalisis Fitur HomeRun Web.....	26

3.3.3	Mengembangkan Fitur pada Halaman <i>Home</i> dan Layanan HomeRun <i>Web</i>	27
3.3.4	Mengembangkan Fitur FAQ dan <i>Talent Card</i>	30
3.3.5	Mengembangkan UI Halaman Daftar <i>Talent</i> dan <i>Detail Talent</i>	32
3.3.6	Menghadiri Rapat dengan Tim UI/UX untuk <i>Upgrade</i> Aplikasi	34
3.3.7	Melakukan Troubleshooting <i>Bug</i>	36
3.3.8	Mengembangkan UI untuk Desain Baru	37
3.3.9	Mengimplementasi <i>Tracking API</i>	44
3.3.10	Mengembangkan Sistem <i>Multiservice</i>	45
3.3.11	Mempelajari dan Mengembangkan Fitur Notifikasi	47
3.4	Kendala yang Ditemukan	50
3.5	Solusi atas Kendala yang Ditemukan	51
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN		53
4.1	Simpulan	53
4.2	Saran	54
4.2.1	Perusahaan	54
4.2.2	Universitas	55
4.2.3	Mahasiswa yang akan magang	55
DAFTAR PUSTAKA		58
LAMPIRAN		59

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 <i>Gantt Chart</i> Kerja Magang	16
Tabel 3.1 Tugas Kerja Magang	25



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Divisi <i>Digital Business</i>	22
Gambar 3.1 <i>Banner Home Page</i>	26
Gambar 3.2 <i>Scss Script</i>	26
Gambar 3.3 Analisis Fitur HomeRun	27
Gambar 3.4 <i>Footer HomeRun</i>	28
Gambar 3.5 <i>Section Download Aplikasi</i>	28
Gambar 3.6 <i>Banner Halaman HomeRun</i>	29
Gambar 3.7 Jenis Layanan Pemeliharaan Taman.....	29
Gambar 3.8 Jenis Layanan Desain Interior	30
Gambar 3.9 <i>Accordion FAQ</i>	31
Gambar 3.10 <i>API Get All Business Profile</i>	31
Gambar 3.11 <i>Daftar Talent</i>	32
Gambar 3.12 <i>Filter Daftar Talent</i>	33
Gambar 3.13 <i>Detail Talent</i>	33
Gambar 3.14 <i>Welcome Screen Sebelum Redesign</i>	34
Gambar 3.15 <i>Welcome Screen Setelah Redesign</i>	35
Gambar 3.16 <i>Home Page Sebelum Redesign</i>	35
Gambar 3.17 <i>Home Page Setelah Redesign</i>	36
Gambar 3.18 <i>Perhitungan Waktu Proses Fetch Photo</i>	37
Gambar 3.19 <i>Welcome Screen Sebelum Ubah Color Tone</i>	38
Gambar 3.20 <i>Welcome Screen Sesudah Ubah Color Tone</i>	39
Gambar 3.21 <i>Pengembangan Service Catalog</i>	40
Gambar 3.22 <i>Pengembangan Promotion Banner</i>	41
Gambar 3.23 <i>Pengembangan Halaman Notification</i>	42
Gambar 3.24 <i>Pengembangan Talent Catalog</i>	43
Gambar 3.25 <i>Dropdown Spesialisasi Bisnis</i>	44
Gambar 3.26 <i>Fungsi Track API</i>	45
Gambar 3.27 <i>Implementasi Track API</i>	45
Gambar 3.28 <i>Dropdown Spesialisasi Bisnis (Multiservice)</i>	46
Gambar 3.29 <i>Function Pengiriman Chat melalui Gifted Chat</i>	47
Gambar 3.30 <i>Set Up Expo-notification</i>	48
Gambar 3.31 <i>Hasil Testing Notifikasi</i>	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Curriculum Vitae	59
Lampiran B <i>Internship Acceptance Letter</i>	60
Lampiran C Surat <i>Job Description List</i>	62
Lampiran D Surat Pengantar Kerja Magang (KM02).....	63
Lampiran E Kartu Kerja Magang (KM03).....	64
Lampiran F Kehadiran Kerja Magang (KM04)	65
Lampiran G Laporan Realisasi Kerja Magang (KM05)	74
Lampiran H Verifikasi Laporan Magang	79
Lampiran I Hasil Pemeriksaan Plagiarisme Turnitin	80