

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di masa kini, program kerja magang telah menjadi salah satu syarat kelulusan yang ditetapkan oleh hampir seluruh universitas di Indonesia bahkan dunia karena mendatangkan kemampuan praktis bagi mahasiswa sebelum akhirnya terlepas sepenuhnya ke dalam dunia kerja penuh waktu (*full-time*). Melalui program kerja magang, mahasiswa dapat menghadapi tantangan sekaligus mempelajari hal-hal baru yang hanya diajarkan secara teoritis di dalam suatu mata kuliah [1]. Demi menunjang terlaksananya program kerja magang yang memberikan peningkatan kualitas diri maka tempat kerja magang juga seharusnya mampu membangkitkan motivasi sekaligus menggali potensi yang bisa dimaksimalkan dari seorang mahasiswa. Apabila dilihat dari sisi perusahaan, program kerja magang kerap kali dijadikan sebagai salah satu jalur dalam memperoleh tenaga kerja terampil dengan gaji yang rendah. Hal ini tentu membawa dampak yang signifikan bagi perusahaan terkhususnya perusahaan berbasis teknologi dengan kebutuhan tenaga kerja yang cukup banyak,

Salah satu basis perusahaan yang menjadi fenomena dalam beberapa tahun terakhir adalah *Financial Technology* atau *FinTech*. *FinTech* dapat diartikan sebagai pengimplementasian teknologi sistem keuangan untuk menghasilkan produk atau layanan tertentu pada sebuah situs *web* atau aplikasi *mobile* [2]. Pengkolaborasi antara teknologi dan bisnis terbukti memberikan pengalaman yang inovatif kepada banyak orang sehingga prospek perusahaan *FinTech* kedepannya dinilai cukup menjanjikan [3]. Perkembangan industri *FinTech* yang begitu cepat menjadi tanda bahwa kebutuhan tenaga kerja yang berpengalaman di bidang teknologi terkhususnya pengembangan situs *web* ataupun aplikasi *mobile* juga berpotensi untuk terus bertambah. Dalam mengembangkan sebuah situs *web* maupun aplikasi *mobile*, tim pengembang

(*developer*) menjadi salah satu pihak dengan eksistensi terpenting [4]. Tim pengembang biasanya terdiri dari dua pihak utama yakni *Front-End* dan *Back-End*. *Front-End* bertanggung jawab untuk merealisasikan dan mengembangkan tampilan antar muka pengguna yang sesuai dengan hasil rancangan *prototype*. Sedangkan *Back-End* berperan dalam mengelola sistem basis data yang akan digunakan dan diintegrasikan ke dalam tampilan aplikasi. Berdasarkan pentingnya keberadaan *Front-End* dalam mewujudkan situs *web* atau aplikasi *mobile* yang sesuai dengan ekspektasi perusahaan hingga masyarakat maka program kerja magang dilakukan di bidang *Front-End*.

Peningkatan kebutuhan tenaga kerja di bidang *Front-End* juga turut dirasakan oleh PT Tumbuh Bersama Nano, sebuah perusahaan berbasis *FinTech* yang telah ada sejak tahun 2021. Hingga kini, PT Tumbuh Bersama Nano secara aktif melakukan pengembangan aplikasi *mobile* bernama Nanovest yang dapat diunduh melalui platform Android maupun iOS. PT Tumbuh Bersama Nano memiliki visi untuk menghasilkan platform investasi yang mudah, efisien, dan menarik untuk digunakan oleh kaum muda [5]. Walaupun baru berjalan selama satu tahun, PT Tumbuh Bersama Nano bertekad untuk terus hadir dengan fitur-fitur baru yang unik dan sulit ditemukan pada aplikasi *FinTech* lainnya. Oleh karena itu, kebutuhan tenaga kerja di bidang *Front-End* yang berperan penting dalam merealisasikan tampilan antar muka pengguna platform Nanovest juga semakin banyak. Seiring dengan perekrutan tenaga kerja penuh waktu, PT Tumbuh Bersama Nano menawarkan program kerja magang yang diharapkan mampu memberikan pengalaman bekerja secara profesional kepada tenaga kerjanya. Berangkat dari latar belakang tersebut maka program kerja magang diputuskan untuk dilakukan di PT Tumbuh Bersama Nano.

1.2 Maksud dan Tujuan Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam upaya menyelesaikan masa perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara, setiap mahasiswa/i diwajibkan untuk mengikuti program kerja

magang terlebih dahulu. Program kerja magang dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan *soft skill* maupun *hard skill* yang dibutuhkan oleh mahasiswa sebelum masuk ke dalam dunia kerja.

Adapun maksud dan tujuan pelaksanaan kerja magang bagi mahasiswa antara lain:

1. Memperluas ilmu mengenai pengaplikasian *framework* React Native dan bahasa pemrograman TypeScript dalam pengembangan sebuah aplikasi *mobile* sehingga mampu berjalan pada dua sistem operasi sekaligus.
2. Menambah kemampuan dalam mengembangkan fitur yang berkaitan dengan transaksi *cryptocurrency* pada aplikasi *mobile*.
3. Meningkatkan kemampuan adaptasi dalam lingkungan kerja yang baru.
4. Melatih cara berkomunikasi, beretika, berpikir kritis, dan manajemen waktu.
5. Menambah pengetahuan mengenai cara kerja perusahaan yang berbasis metodologi Scrum.

Adapun maksud dan tujuan pelaksanaan kerja magang bagi perusahaan antara lain:

1. Membantu perusahaan dalam melakukan perbaikan tampilan antar muka pengguna pada aplikasi *mobile*.
2. Mewadahi mahasiswa untuk dapat merasakan sekaligus belajar menghadapi tantangan di dunia kerja secara langsung.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Proses pelaksanaan kerja magang dimulai dari tanggal 13 Juni 2022 hingga tanggal 30 September 2022. Pada laporan kerja magang ini, durasi kerja yang dilaporkan adalah selama 75 hari kerja. Proses kerja magang dari awal hingga akhir dilakukan dengan sistem *Work From Home* (WFH) atau bekerja sepenuhnya dari rumah. Hari kerja yang terjadwal adalah Senin hingga Jumat dengan jam kerja mulai dari

09.00 WIB hingga 18.00 WIB. Rincian kegiatan yang dilakukan berdasarkan waktu pelaksanaan kerja magang tertera pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 *Timeline* Proses Kerja Magang

No.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan (Minggu ke-)													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Proyek 1: Optimalisasi UI Tablet															
1.	Pengenalan <i>framework</i> React Native, TypeScript, platform Git (Bitbucket), Jira, dan Confluence.														
2.	Membuat tampilan UI aplikasi <i>mobile</i> sederhana dan <i>set up</i> proyek.														
3.	Melakukan perbaikan pada halaman <i>Splash Screen</i> .														
4.	Melakukan perbaikan pada halaman <i>Account Creation</i> .														
5.	Melakukan perbaikan pada halaman <i>Home</i> .														
6.	Melakukan perbaikan pada halaman <i>Stock</i> .														
7.	Melakukan perbaikan pada halaman <i>Reward</i> .														
8.	Melakukan perbaikan pada halaman <i>Crypto</i> .														
9.	Melakukan perbaikan pada halaman <i>Wallet</i> .														
10.	Melakukan perbaikan pada setiap halaman secara keseluruhan.														
11.	<i>Build</i> aplikasi.														
12.	Melakukan perbaikan tambahan sesuai <i>feedback</i> dari QA.														
Proyek 2: Pengembangan Fitur Cryptocurrency															
1.	<i>Bug fixing</i> .														
2.	Melakukan pergantian <i>wording</i> .														
3.	Menambahkan fitur pada halaman detail transaksi <i>Crypto</i> .														
4.	Mengganti tampilan <i>midprice Crypto</i> .														
Proses Kerja Berbasis Metodologi Scrum															
1.	<i>Weekly and Biweekly Update with Mentor</i>														

No.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan (Minggu ke-)														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
2.	<i>Daily Stand-Up Meeting</i>															
3.	<i>Story Telling</i>															
4.	<i>Story Refinement</i>															
5.	<i>Sprint Retrospective</i>															
6.	<i>Sprint Planning</i>															

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur pelaksanaan kerja magang dibagi menjadi tiga tahap utama yakni *pre-internship*, *internship*, dan *post internship*. Berikut merupakan rincian tahap *pre-internship*:

1. Mengajukan lamaran kerja sebagai *Front-End Engineer Intern* ke PT Tumbuh Bersama Nano pada tanggal 18 Mei 2022 melalui *email*.
2. Melakukan *interview* dengan HR dan *User* pada tanggal 27 Mei 2022 secara *online* menggunakan platform Google Meet. Pada hari yang sama, perusahaan memberikan konfirmasi penerimaan lamaran.
3. Membuat surat yang menerangkan *job description* di tempat kerja dan mengirimkannya ke *email* Sistem Informasi UMN.
4. Mengisi *form* KM-01 dan menerima *form* KM-02.

Adapun rincian tahap *internship* antara lain:

1. PT Tumbuh Bersama Nano melakukan proses *onboarding* pada tanggal 13 Juni 2022. Proses *onboarding* berupa sesi penyambutan dan penjelasan dari HR mengenai profil perusahaan, pengenalan struktur organisasi, hingga target perusahaan di masa yang akan datang.
2. Berkenalan dengan pembimbing lapangan mahasiswa selama pelaksanaan kerja magang sekaligus pemberian gambaran kerja yang akan dihadapi.
3. Melakukan *set up* proyek perusahaan ke dalam *device* lokal.

4. Melaksanakan program kerja magang sesuai arahan dari pembimbing lapangan mahasiswa.
5. Mengisi dan mengajukan tanda tangan untuk *form* KM-03, KM-04, dan KM-05.

Adapun rincian tahap *post internship* antara lain:

1. Membuat laporan hasil kerja magang selama 75 hari dengan mengikuti arahan dari Dosen Pembimbing Magang.
2. Mengisi dan mengajukan tanda tangan untuk *form* KM-06 dan KM-07.
3. Mengajukan stempel perusahaan untuk diberi pada *form* KM-03, KM-04, KM-05, KM-06, dan KM-07.
4. Mengunggah seluruh *form* yang diperlukan serta laporan hasil kerja magang ke dalam MyUMN.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA