

BAB III

PELAKSAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Program kerja magang dilakukan di PT Bank ICBC Indonesia pada posisi *IT Project Manager* di divisi *IT Project and Development*. *IT project manager* diharuskan lebih kritis dan detail dalam menganalisis kebutuhan permintaan yang sedang dilaksanakan. *IT project manager* bertugas memberikan solusi terbaik untuk kebutuhan, memastikan pengembangan perangkat lunak sesuai dengan ketentuan *Software Development Life Cycle*, memastikan mulai dari analisa sampai perangkat lunak tersebut siap digunakan telah sesuai dengan *timeline* dan kebutuhan unit bisnis.

IT project manager memiliki beberapa pekerjaan yang perlu dilakukan yaitu bersama dengan divisi terkait membuat rencana proyek sebelum masuk ketahap pengembangan perlu dilakukan perencanaan keuangan, sumber daya, *timeline*, pihak yang bekerja sama, hingga tujuan yang ingin dicapai, membentuk komunikasi tim yang efektif, memantau perkembangan proyek sesuai dengan *project charter* yang sudah ditentukan di awal, membuat laporan untuk *stakeholder* seperti membuat dokumentasi proyek kemudian dituangkan ke dalam laporan.

IT project manager harus mengerti kebutuhan di dunia bisnis dan cara mengembangkannya di dunia pemrograman sehingga tidak ada informasi yang salah saat mengembangkan sebuah proyek. Dalam prakteknya *IT project manager* akan sering berkoordinasi dengan departemen lainnya sehingga membutuhkan

kerjasama yang baik, komunikasi yang baik, kemampuan memimpin yang baik sehingga tujuan dalam pengembangan perangkat lunak dapat terlaksana sesuai dengan tujuan yang ditetapkan pada *project charter*. Pada pelaksanaan kerja magang terdapat keterbatasan waktu dikarenakan proyek pengembangan perangkat lunak yang harus direncanakan, ditangani dan diawasi banyak sehingga tidak dapat menjalankan *job description* sebagai *IT Application Development* sesuai dengan dokumen *job description* terlampir.

3.2 Tugas yang dilakukan

Pelaksanaan program kerja magang sebagai *IT project manager* pada PT Bank ICBC Indonesia, terdapat beberapa tugas dan tanggung awab yang harus dijalankan sebagai *IT project manager* selama proses kerja magang. Berdasarkan tabel 1.1 *timeline* kerja magang berikut adalah uraian tugas yang dilakukan:

1. Pada minggu pertama program kerja magang sangat diperlukan untuk berkenalan dengan rekan kerja agar mempermudah untuk bekerjasama kedepannya sehingga di minggu pertama berkenalan dengan 44 karyawan pada departemen teknolgi infomasi (TI) yang dibagi menjadi 6 tim yaitu *IT Operations, IT Governance, IT Application, IT Infrastructure, IT Project and Development, dan Information Security*.
2. Pada minggu kedua yang berlangsung pada minggu ke-1 dan ke-2 dilakukan pengenalan peralatan yang digunakan seperti laptop, jaringan komunikasi melalui *local mail*, mesin print, dan sistem keamanan informasi. Selama beberapa hari juga dijelaskan *job description* yang akan dikerjakan selama program kerja magang.

3. Pembekalan kebijakan dan prosedur pada unit *IT Project and Development* dilakukan pada minggu pertama dan kedua yang berlangsung selama dua minggu, seiring berjalannya waktu selain belajar tentang pengembangan perangkat lunak juga sekaligus belajar budaya dan nilai yang dijadikan dasar perusahaan untuk berkembang hingga saat ini. Kebijakan dan prosedur merupakan pedoman pengembangan perangkat lunak pada PT Bank ICBC Indonesia. Berikut status pengembangan perangkat lunak yang digunakan oleh PT Bank ICBC Indonesia untuk mengawasi pengembangan perangkat lunak:

- a. *Open* merupakan status pengembangan perangkat lunak dimana divisi pengguna akan mengirimkan dokumen *IT Request Form* (IRF) dimana IRF berisikan permintaan pengembangan, tujuan pengembangan, risiko, manfaat yang akan didapat apabila pengembangan dijalankan. Sebelum permintaan pengguna masuk kedalam daftar pengembangan dengan status *open*, *Information Technology Department* (ITD) bisa menentukan apakah akan melakukan pengembangan dari permintaan tersebut atau menolak.
- b. *Development* merupakan status kedua setelah *open*, setelah permintaan di analisa dan disepakati maka akan dibuatlah *Business Requirement Document* (BRD) yang berisikan rincian kebutuhan pengguna yang akan dikembangkan oleh pengembang.
- c. Pada status *Testing* setelah proses pengembangan selesai akan masuk pada dua proses uji coba yaitu *System Internal Testing*

merupakan uji coba yang dilakukan oleh tim *IT project and development* dan *User Acceptance Testing* adalah uji coba yang dilakukan pihak pengguna.

d. *Implementation* merupakan tahap dimana aplikasi yang sudah di uji coba diimplementasikan dalam lingkungan produksi. Pengembang harus membuat dokumen *Implementation plan* (IMP) berisi langkah implementasi perangkat lunak. Semua tahapan SDLC yang diterapkan oleh PT Bank ICBC Indonesia harus memiliki dokumentasi yang baik dikarenakan semua dokumentasi ini akan dipertanggungjawabkan kepada *regulator* perbankan yaitu Otoritas Jasa Keuangan dan Bank Indonesia.

4. Memelihara daftar proyek yang dikerjakan ditahun 2021 selama 20 minggu. Setiap *IT project manager* harus memberikan informasi terkait proses pengembangan perangkat lunak yang sedang dikembangkan. Daftar proyek ini berfungsi sebagai pengawas dan laporan kepada *IT Steering Committee*. Melalui daftar proyek bisa mengetahui posisi tahapan perangkat lunak dan mengawasi pengumpulan dokumen pada setiap tahapannya. Tugas pemeliharaan dokumen ini merupakan kegiatan rutin yang dilakukan apabila ada perbaruan tahapan dari salah satu proyek pengembangan.

5. Pekerjaan selanjutnya yaitu membuat file *Procedure IT SDLC Fill Guidance* pada minggu ke-3 hingga minggu ke-5 yang berlangsung selama 3 minggu. File ini merupakan buku panduan yang dikeluarkan oleh

departemen TI yang berguna untuk cara pengisian informasi untuk dokumentasi yang diperlukan. Panduan ini dibuat agar pada pengisian dokumentasi baik *IT project manager* maupun pengembang bisa mengisinya dengan baik dan benar sesuai standar.

6. Melakukan diskusi dengan department terkait. Seperti salah satu proyek terkait dengan aplikasi *helpdesk*. Pada proyek tersebut memberikan kesempatan untuk menjadi seorang pemimpin pengembangan, setelah melakukan diskusi tentang kebutuhan yang diinginkan atau diharapkan dari unit bisnis terkait, *IT project manager* menganalisis kebutuhan sebelum dan yang akan dikembangkan. Pada aktivitas ini dilakukan selama 3 minggu dalam jangka waktu di minggu ke-7 hingga minggu ke-9.
7. Selain BRD ada juga *Report Requirement and Spesification (RRS)* yang dilakukan selama 8 minggu pada minggu ke-3 hingga minggu ke-5, minggu ke-10, minggu ke-15 hingga minggu ke-16 dan minggu ke-18 hingga minggu ke-19. RRS merupakan dokumen yang diperlukan oleh pengembang dalam mengembangkan query untuk mendukung pengembangan perangkat lunak. RRS merupakan acuan dalam pengembangan berisikan *output* yang diinginkan pengguna dan pengembang bertugas mengembangkan perangkat lunak sesuai dengan *output* yang diinginkan pengguna.
8. Membuat naskah uji coba atau *testing* pada minggu ke-13 hingga minggu ke-15 yang artinya dalam jangka waktu 3 minggu. Seperti yang sudah

dijelaskan pada point 3, uji coba memiliki 2 jenis yaitu uji coba yang akan dilakukan oleh tim pengembang dan uji coba yang dilakukan divisi pengguna. Sebelum melakukan uji coba penting sekali membuat naskah uji coba agar bisa pihak yang melakukan uji coba dapat melakukan uji coba terhadap semua fungsi yang ingin diujikan dan memenuhi ekspektasi pengguna. Seperti contoh proyek IRS pada PT Bank ICBC Indonesia dan *ICBC Mobile Banking*

9. Setelah melakukan pembuatan naskah, harus melakukan uji coba sesuai dengan naskah yang telah ditulis. Kemudian setiap tahapan uji coba dapat disertakan tangkapan layar sebagai bukti *test case* tersebut berhasil dilakukan. Apabila ada *bug* atau *error* harus melaporkan kepada pengembang sehingga bisa diperbaiki. Tahapan uji coba ini dimulai pada minggu ke-15 sampai minggu ke-18 dengan jangka waktu 4 minggu.
10. Setelah melakukan uji coba pada perangkat lunak *Legal Lending Limit (LLL) reporting* yang merupakan aplikasi pelaporan untuk menghasilkan batas maksimum pemberian kredit, apabila uji coba berjalan baik *IT project manager* bisa membuat *user guidance* sebagai panduan penggunaan aplikasi. Sehingga kedepannya apabila ada pengguna baru yang menggunakan perangkat lunak tersebut bisa mengikuti dari *user guidance* yang telah disiapkan. Pembuatan *user guidance* terkait dengan *LLL reporting* dilakukan selama tiga minggu yang berlangsung pada minggu ke-16 hingga minggu ke-19.

11. Pada bulan Oktober 2021 semua departemen pada PT Bank ICBC Indonesia diharuskan mengirim IRF kepada departemen TI apabila berencana membangun perangkat lunak di tahun 2022. Rencana pengembangan teknologi informasi (RPTI) ini dikumpulkan ke departemen TI dan apabila teknologi informasi yang dibutuhkan harus diimplementasikan pada Q1 2022 maka pada Q4 2021 harus segera melakukan pengembangan sehingga untuk memulai tahapan SDLC harus disiapkan dokumen awalnya yaitu *project charter*. *Project charter* merupakan landasan awal untuk memulai kerjasama antar divisi. *Project charter* berisikan manfaat pengembangan, ruang lingkup, tim yang terlibat, pemisahan tanggung jawab dan *timeline*. Namun *project charter* hanya dibuat untuk pengembangan yang disepakati sebagai sebuah *project*. Sebuah permintaan pengembangan perangkat lunak bisa dikatakan sebagai *project* bila pengembangan tersebut adalah layanan baru, waktu yang dibutuhkan untuk implementasi lebih dari 180 hari kalender atau waktu yang dibutuhkan untuk pengembangan lebih dari 90 hari. Aktivitas pembuatan Project Charter ini dilakukan selama 3 minggu dengan dimulai pada minggu ke-17 hingga minggu ke-19.

12. Membuat *project closure* terhadap proyek yang sudah selesai merupakan laporan pertanggungjawaban dimana departemen TI dan departemen terkait telah menyatakan selesainya proyek ini. Pada tahap aktivitas terakhir ini dilakukan hingga penyelesaian pada minggu ke-20 yang dimulai pada minggu ke-17.

Team leader IT Project and Development ibu Wina Yohara dan I Wayan Suryawan selaku pembimbing lapangan menilai selama melakukan program kerja magang mahasiswa dapat menjalankan dengan baik dan sesuai dengan standar, bapak I Wayan Suryawan juga memberikan pujian karena mahasiswa melakukan lebih banyak hal dari silabus pemagangan yang sudah ditentukan.

3.3 Kendala yang Dihadapi

1. Perusahaan mengalami dampak pengurangan kapasitas karyawan, untuk bisnis perbankan termasuk sektor essential dimana selama PPKM darurat kapasitas karyawan hanya 50%. Sehingga perusahaan harus menerapkan sistem WFH (*Work from Home*) dan WFO (*Work from Office*) menyebabkan keterlambatan dalam mengetahui budaya perusahaan, company value, dan tools yang digunakan untuk mendukung pekerjaan.
2. Bekerjasama dengan rekan kerja yang rentang usianya jauh, sehingga terkadang merasa canggung, malu, dan takut apabila diminta memberikan pendapat ataupun ada tugas yang belum dimengerti.
3. Mengalami *culture shock* terkait *time management* dalam dunia kerja, karyawan terbiasa mengerjakan lebih dari satu hal perharinya, mahasiswa masih belum memiliki kemampuan *time management* yang baik sehingga sering kali ada pekerjaan yang tertunda, *culture shock* lainnya adalah bekerja dengan langkah –langkah dan *tools* yang diatur oleh departemen TI membuat mahasiswa menjadi terikat dan kurang kreatif. Contohnya dalam melakukan membuat *report* menggunakan WPS *spreadsheet* namun mahasiswa tidak familiar dengan WPS sehingga kesulitan dalam membuat

laporan.

4. Mengalami WFH sehingga tidak dapat bekerja dengan maksimal dikarenakan pekerjaan berada didalam *sharing folder* pada jaringan perusahaan yang hanya bisa diakses melalui *device* dari perusahaan.

3.4 Solusi atas Kendala.

1. Perusahaan meminjamkan *device* perusahaan yang digunakan untuk mendukung bekerja dari rumah. Dikarenakan didalam *device* perusahaan memiliki *terminal management system* dan VPN yang digunakan untuk dapat mengakses jaringan perusahaan.
2. Bekerjasama dengan rekan kerja yang rentang usianya jauh memberikan beberapa manfaat seperti dapat menerima banyak masukan dan menambah pengalaman. Terutama dalam kemampuan menyelesaikan masalah. Untuk mengurangi kecanggungan, rekan kerja dan mahasiswa melakukan pendekatan dengan lebih banyak mengobrol, dengan mengobrol menjadi bisa mengetahui pola pikir masing –masing sehingga bisa saling memberikan masukan dan dengan mengobrol mencairkan suasana yang canggung. Rekan kerja juga kerap kali memberikan pujian dan kritik yang membangun sehingga menambah rasa percaya diri untuk berdampingan sebagai rekan kerja.
3. Setelah konsultasi terkait masalah *culture shock* yang dialami kepada pembimbing lapangan, perusahaan memberikan kesempatan dan kebebasan untuk menemukan sendiri sistem bekerja dan cara bekerja yang nyaman, namun target pekerjaan harus tetap tercapai. Dengan kebijakan

tersebut mahasiswa menjadi lebih kreatif dan nyaman dalam melakukan kerja magang seperti dalam membuat laporan bulanan terkait jumlah proyek yang sedang dikembangkan oleh departemen TI yang awalnya menggunakan WPS spreadsheet sebagai media membuat visualisasi data, mahasiswa menggunakan Tableau sebagai media pembuat visualisasi data,

4. Pembimbing lapangan memberikan kesempatan untuk bertanya ataupun membahas mengenai perusahaan dalam *weekly meeting*. Hal-hal yang dibahas mulai dari pengenalan istilah dalam bisnis perbankan, budaya perusahaan, dan pekerjaan yang harus mahasiswa lakukan.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA