

**ANALISIS *USER REQUIREMENT PROJECT*  
VIBICLOUD DAN ARJUNA PADA PT. SUMBER  
INOVASI INFORMATIKA**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar Sarjana Komputer**

**Richard Tanjaya**

**00000030861**

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

**2022**

## HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan telah melaksanakan praktik kerja magang pada:

Nama : Richard Tanjung  
NIM : 00000030861  
Program Studi : Sistem Informasi  
Nama Perusahaan : PT. Sumber Inovasi Informatika  
Alamat Perusahaan : New Media Tower Lantai 11, Room Perseus  
Universitas Multimedia Nusantara Jalan Scientia Boulevard, Gading  
Serpong Banten 15811 (Near Jakarta) Indonesia.  
Periode Magang : 01 Juni 2021 – 30 November 2021  
Pembimbing Lapangan : Hams Permata

Laporan kerja magang ini adalah karya tulisan saya sendiri, bukan plagiat dari karya tulis 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 kerja magang maupun dalam penulisan laporan kerja magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah kerja magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 11 Desember 2021



Richard Tanjung

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PERSETUJUAN

Laporan Kerja Magang Dengan Judul  
“Analisa *User Requirement* Project VibiCloud Dan Arjuna Pada PT. Sumber  
Inovasi Informatika”

Oleh

Nama : Richard Tanjaya  
NIM : 00000030861  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknik dan Informatika

Telah disetujui untuk diajukan pada  
Sidang Ujian Magang Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 15 Desember 2021

Menyetujui,

**Dosen Pembimbing**

**Ketua Program Studi**



15/12/21

Melissa Indah Fianty, S.Kom., M.MSI.



15122021

Ririn Ikana Desanti, S.Kom., M.Kom.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK  
KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Richard Tanjaya

NIM : 00000030861

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Teknik dan Informatika

Jenis Karya : Laporan Magang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-exclusiveRoyalty-Free Right) ata karya ilmiah saya yang berjudul:

“Analisa *User Requirement* Project VibiCloud Dan Arjuna Pada PT. Sumber Inovasi Informatika”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalty 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 sama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 11 Desember 2021



Richard Tanjaya

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul:

“Analisa *User Requirement* Project VibiCloud Dan Arjuna Pada PT. Sumber Inovasi Informatika”

Dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer Jurusan Sistem Informasi Pada fakultas Teknik Informatika Universitas Multimedia Nusantara. Syaa menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampa pada penyusunan Laporan Magang ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Laporan Magang ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Ririn Ikana Desanti, S.Kom., M.Kom. Selaku Ketua Program Studi Informasi.
2. Ibu Mellisa selaku pembimbing yang telah membimbing dan memberikan saran selama pembuatan laporan magang.
3. Bapak Hans, selaku pembimbing lapangan dan Chief Operating Officer yang telah membantu selama melaksanakan kerja magang di PT. Sumber Inovasi Informatika
4. Bapak Arvy Budiarto, Selaku Chief Executive Officer yang telah membantu saya selama melaksanakan kerja magang di PT. Sumber Inovasi Informatika.
5. Rekan-rekan kerja di dalam tim yang bekerja sama dalam proyek dan saling membantu dan memotivasi selama kerja magang.
6. Kepada keluarga yang telah memberikan motivasi serta dukungan penuh selama pelaksanaan kerja magang dan dalam menyelesaikan laporan magang ini.
7. Kepada sahabat-sahabat yang telah memberikan motivasi serta dukungan penuh selama pelaksanaan kerja magang dan dalam menyelesaikan laporan magang ini.

Dengan itu masih banyak kekurangan dalam penulisan laporan ini, sehingga dibutuhkan saran dan kritik mengenai kegiatan kerja magang. Semoga Laporan magang ini bermanfaat, baik sebagai informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 11 Desember 2021



Richard Tanjaya

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## ANALISA *USER REQUIREMENT* PROJECT VIBICLOUD

DAN ARJUNA PADA PT. SUMBER INOVASI INFORMATIKA

### ABSTRAK

Oleh: Richard Tanjaya

Pada kerja magang ini PT. Sumber Inovasi Informatika membuka lowongan kerja magang di posisi *Product Owner* atau *Business Analyst*. Program kerja magang ini dibuka untuk membantu PT. Sumber Inovasi Informatika dalam project baru *ERP* yaitu project full *ERP* pada industry pemotongan ayam di project Arjuna dan modul customer relationship management pada Vibicloud. Lalu kegiatan magang ini akan dilaksanakan selama 6 bulan.

Kerja magang ini dilakukan dengan kerangka kerja Agile Methodology sehingga terdapat beberapa kegiatan seperti *Discovery Session*, *Story Mapping*, *User Story*, dan *User Acceptence* terhadap Project VibiCloud ataupun Arjuna. Ada juga kegiatan rutin harian dan setiap 2 minggu yaitu *Daily Stand Up*, *Sprint Planning*, *POSM Session* dan *Retrospective*.

Hasil yang didapatkan dari kegiatan kerja magang adalah mengetahui cara melakukan dokumentasi jika ada *user requirement*, *testing manual*, membuat ticket di *backlog* untuk *developer*, dan menghubungkan antara *customer* dengan *developer* untuk menyesuaikan *custom Software ERP* yang dibutuhkan oleh *customer*. Selain itu juga akan mempelajari akuntansi yang digunakan pada perusahaan secara nyata.

Pada kerja magang ini juga dilatih untuk selalu dapat berpikir kritis untuk menentukan *custom ERP* dapat diimplementasikan ke dalam sistem dan juga melatih kemampuan dalam berkomunikasi karena akan berhadapan *client* secara langsung. Lalu hasil dari kerja magang juga akan disimpan oleh PT. Sumber Inovasi Informatika dan akan digunakan sesuai dengan kebutuhan project.

Kata Kunci: Magang, *Product Owner*, *Agile Methodology*, *custom software ERP*, dan menghubungkan antara *customer* dengan *developer*.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

*ANALYSIS USER REQUIREMENT PROJECT VIBICLOUD*

*AND ARJUNA IN PT. SUMBER INOVASI INFORMATIKA*

**ABSTRACT**

By: Richard Tanjaya

*In this internship PT. Sumber Inovasi Informatika opens job vacancies for Product Owner or Business Analyst positions. This internship program was opened to help PT. Sumber Inovasi Informatika in the new ERP project are the complete ERP project in the chicken slaughter industry in the Arjuna project and the customer relationship management module in Vibicloud. Then this internship activity will be carried out for 6 months.*

*This internship is carried out with the Agile Methodology framework so that there are several activities such as Discovery Session, Story Mapping, User Story, and User Acceptance of the VibiCloud or Arjuna Project. There are also daily routine activities and every 2 weeks, namely Daily Stand Up, Sprint Planning, POSM Session, and Retrospective.*

*The results obtained from internship activities are knowing how to do documentation if there are user requirements, manual testing, making tickets in the backlog for developers, and connecting customers with developers to customize custom ERP software needed by customers. In addition, they will also study the accounting used in real companies.*

*In this internship, they are also trained to always be able to think critically to determine which custom ERP can be implemented into the system and also train the ability to communicate because they will be dealing with clients directly. Then the results of the internship will also be kept by PT. Sumber Inovasi Informatika and will be used according to project needs.*

*Keywords: Internship, Product Owner, Agile Methodology, custom software ERP, and connecting between customers and developer.*

U I M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB 1 .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Maksud dan tujuan kerja magang .....	2
1.2.1 Maksud Pelaksanaan kerja magang .....	2
1.2.2 Tujuan Pelaksanaan Kerja Magang .....	3
1.3 Waktu dan Pelaksanaan Kerja Magang .....	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan .....	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan .....	3
BAB 2 .....	6
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....	6
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan .....	6
2.2 Visi dan Misi Perusahaan .....	7
2.3 Struktural Organisasi Perusahaan .....	7
2.4 Produk Perusahaan .....	10
2.4.1 <i>ERP System</i> .....	10
2.4.2 <i>Custom Software</i> .....	10
2.4.3 <i>Eggcelent Layer Farms Management</i> .....	10
2.4.4 <i>TAP (Timesheet and Attendance)</i> .....	11
2.4.5 <i>Agile Essential Training</i> .....	11
BAB III .....	12
PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....	12

3.1	kedudukan dan koordinasi.....	12
3.2	Tugas & Uraian yang dilakukan.....	12
3.3	Uraian Pelaksanaan Kerja Magang .....	18
3.3.1	Melakukan <i>Training</i> Agile Technica .....	18
3.3.2	<i>Training Application</i> Kelar Bos .....	20
3.3.3	<i>AT Accleration Program</i> .....	21
3.3.4	<i>Leadership and VBS Training Session</i> .....	22
3.3.5	Belajar tentang <i>Modul CRM</i> .....	23
3.3.6	Belajar tentang <i>Modul Stock</i> .....	24
3.3.7	Belajar tentang <i>Modul Selling</i> .....	25
3.3.8	Belajar tentang <i>Modul Buying</i> .....	26
3.3.9	Belajar tentang <i>Modul Accounting</i> .....	27
3.3.10	Belajar <i>Modul Process Manufacturing</i> .....	27
3.3.11	Belajar <i>Modul Process Assets</i> .....	28
3.3.12	Belajar <i>Modul Process HR</i> .....	29
3.3.13	<i>Discovery Session Project VibiCloud and Project Arjuna</i> .....	29
3.3.14	<i>POSM Session</i> .....	33
3.3.15	<i>Sprint 0</i> .....	35
3.3.16	<i>Sprint 1</i> .....	36
3.3.17	<i>Sprint 2</i> .....	36
3.3.18	<i>Sprint 3</i> .....	37
3.3.19	<i>Sprint 4</i> .....	38
3.3.20	<i>Sprint 5</i> .....	39
3.3.21	<i>Sprint 6</i> .....	40
3.3.22	<i>Sprint 7</i> .....	42
3.3.23	<i>Sprint 8</i> .....	42
3.3.24	<i>Sprint 9</i> .....	43
3.3.25	<i>Sprint 10</i> .....	44
3.3.26	<i>Retrospective Project Arjuna dan VibiCloud</i> .....	45
3.3.27	<i>Showcase Project Arjuna dan VibiCloud</i> .....	46
3.3.28	<i>Backlog Grooming Project Arjuna and VibiCloud</i> .....	48
3.3.29	<i>Testing pada Project Arjuna dan VibiCloud</i> .....	49
3.3.30	<i>Diskusi Internal Project Arjuna dan VibiCloud</i> .....	51
3.3.31	<i>Diskusi Eksternal Project Arjuna dan VibiCloud</i> .....	52

3.4	Kendala yang dihadapi .....	53
3.5	Solusi atas kendala .....	53
BAB IV .....		54
Kesimpulan dan Saran.....		54
4.1	Kesimpulan.....	54
4.2	Saran .....	55
4.2.1	Saran untuk perusahaan.....	55
4.2.2	Saran untuk Universitas .....	55
4.2.3	Saran untuk Mahasiswa.....	55
DAFTAR PUSTAKA .....		56
LAMPIRAN.....		57

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Logo Perusahaan Agile Technica.....	6
Gambar 2.2	Struktur Organisasi Agile Technica.....	8
Gambar 2.3	Struktur Organisasi Meatball Development Team.....	9
Gambar 3.1	Buku <i>Training</i> Agile Technica dan Kartu Estimasi Angka.....	18
Gambar 3.2	Tampilan <i>Home TAP</i> Agile Technica.....	19
Gambar 3.3	Tampilan Halaman <i>Attendance</i> .....	19
Gambar 3.4	Tampilan <i>Timesheet</i> Aplikasi <i>TAP</i> Agile Technica.....	19
Gambar 3.5	Welcoming Party Agile Technica.....	20
Gambar 3.6	Halaman Jadwal Aplikasi Kelar Bos.....	20
Gambar 3.7	Halaman Aplikasi Kelar Bos Team.....	21
Gambar 3.8	AT Accleration Program dengan topik Story Mapping.....	22
Gambar 3.9	Training Session.....	23
Gambar 3.10	Website Dokumentasi <i>ERPNext User Manual</i> modul <i>CRM</i> .....	23
Gambar 3.11	Alur <i>CRM</i> Hingga ke <i>Sales Order</i> .....	24
Gambar 3.12	Website Dokumentasi <i>ERPNext User Manual</i> modul <i>Stock</i> .....	25
Gambar 3.13	Alur Modul <i>Selling</i> .....	26
Gambar 3.14	Alur <i>Buying</i> .....	26
Gambar 3.15	Dokumentasi <i>ERPNext User Manual</i> modul <i>Accounting</i> .....	27
Gambar 3.16	<i>ERPNext</i> Arjuna dokumen Proses <i>Manufacturing</i> .....	28
Gambar 3.17	<i>ERPNext</i> Arjuna dokumen <i>Assets</i> .....	28
Gambar 3.18	<i>ERPNext</i> Arjuna dokumen <i>HR</i> .....	29
Gambar 3.19	<i>Vision Statement Project</i> VibiCloud.....	30
Gambar 3.20	<i>Stakeholder Mapping Project</i> Arjuna.....	30
Gambar 3.21	<i>Success Factor</i> pada <i>Project</i> VibiCloud.....	31
Gambar 3.22	<i>Scope Definition</i> pada <i>Project</i> Arjuna.....	31
Gambar 3.23	<i>Risk Mapping</i> pada <i>Project</i> VibiCloud.....	32
Gambar 3.24	<i>Story Mapping</i> pada <i>Project</i> Arjuna.....	33
Gambar 3.25	<i>Meeting Team POSM</i> .....	33
Gambar 3.26	<i>Jamboard POSM Session</i> .....	34
Gambar 3.27	PPT Sesi <i>Sharing Decision Making</i> .....	34
Gambar 3.28	<i>Sprint 0 Taskboard</i> .....	35
Gambar 3.29	<i>Sprint 0 MeatBall Team</i> .....	35
Gambar 3.30	<i>Sprint 1 MeatBall Team</i> .....	36

Gambar 3.31	<i>Sprint 2 MeatBall Team</i> .....	37
Gambar 3.32	<i>Sprint 3 MeatBall Team</i> .....	37
Gambar 3.33	Contoh <i>Mockup Custom</i> pada <i>Stock Entry</i> .....	38
Gambar 3.34	<i>Chart Of Accounts Project Arjuna</i> .....	38
Gambar 3.35	<i>Company Settings Project Arjuna</i> .....	39
Gambar 3.36	<i>Sprint 4 MeatBall Team</i> .....	39
Gambar 3.37	<i>Sprint 5 MeatBall Team</i> .....	40
Gambar 3.38	<i>Mockup document Workstation</i> .....	40
Gambar 3.39	<i>Mockup detail Tabel document Process Order</i> .....	41
Gambar 3.40	<i>Mockup Tabel Finished Product document Process Order</i> .....	41
Gambar 3.41	<i>Sprint 6 MeatBall Team</i> .....	41
Gambar 3.42	<i>Sprint 7 MeatBall Team</i> .....	42
Gambar 3.43	<i>Mockup Child Tabel Expedisi</i> .....	43
Gambar 3.44	<i>Sprint 8 Meatball Team</i> .....	43
Gambar 3.45	<i>Sprint 9 Meatball Team</i> .....	44
Gambar 3.46	<i>Google Drive Data Template Arjuna</i> .....	44
Gambar 3.47	<i>Sprint 10 Meatball team</i> .....	45
Gambar 3.48	<i>Jamboard Retrospective Meatball team</i> .....	45
Gambar 3.49	<i>Pertemuan Showcase VibiCloud</i> .....	46
Gambar 3.50	<i>PPT Showcase VibiCloud</i> .....	46
Gambar 3.51	<i>Pertemuan Showcase Arjuna</i> .....	47
Gambar 3.52	<i>PPT Showcase Arjuna</i> .....	47
Gambar 3.53	<i>Ticket Backlog Arjuna</i> .....	48
Gambar 3.54	<i>Sprint Taskboard</i> .....	49
Gambar 3.55	Diskusi <i>Internal</i> penggunaan <i>Process Manufacturing</i> . .....	51
Gambar 3.56	Diskusi HPP dengan Arjuna. ....	52

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Timeline Kerja Magang .....	14
Tabel 3.2	Tabel Rincian Kerja Magang .....	15
Tabel 3.3	Contoh kasus testing error.....	49



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Curriculum Vitae (CV).....	58
Lampiran 2	Turnitin.....	59
Lampiran 3	MBKM-01.....	62
Lampiran 4	MBKM-02.....	63
Lampiran 5	MBKM-03.....	64
Lampiran 6	MBKM-04.....	87
Lampiran 7	Surat Penerimaan Magang.....	88
Lampiran 8	Formulir Bimbingan Magang.....	90

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA