

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era telekomunikasi saat ini, Sistem Informasi menjadi faktor penting dalam sebuah perusahaan, terutama untuk perusahaan dengan proses bisnis yang rumit. Dibutuhkan sistem yang mampu mengatur, memantau, dan mengurangi kesalahan pada perusahaan tersebut. Sistem ERP adalah sebuah kumpulan perangkat lunak yang bertugas untuk mengatur dan menyatukan berbagai proses operasional dalam suatu bisnis.[1]

PT Hashmicro Solusi Indonesia sudah memiliki sistem *Enterprise Resource Planning* bernama Equip. Jadi ERP sendiri sudah dibuat oleh pihak Hashmicro namun karena adanya keperluan pembukuan seperti pembuatan laporan, sehingga perlu adanya penyesuaian dengan kebutuhan klien dengan *template* yang disediakan pada Equip Versi 3.0 . Pada PT PRAKARSA LANGGENG MAJU BERSAMA perlu adanya modifikasi dan menambahkan field pada modul Akutansi dan Pembelian, lalu pada modul Manufaktur, Konstruksi dan aset perlu dibuatnya laporan dari awal dengan disesuaikan dengan kebutuhan Maju Bersama. Pada PT BRINKS SOLUTION yang hanya menggunakan modul pembelian perlu dibuatkannya laporan untuk *Purchase Order* dan juga *Request For Quotation*.

Dari sinilah perlu adanya bantuan pemegang yang akan dibagi ke tiap proyek yang akan dibimbing oleh satu orang mentor dan konsultan, di mana konsultan sendiri merupakan perantara pemegang *Intern Software Programmer* dengan *client* dan juga sebagai pemberi *task* atau pekerjaan.

Tugas *Intern Software Programmer* pada perusahaan PT Hashmicro Solusi Indonesia berperan untuk mempelajari modul ERP yang sudah ada, melakukan modifikasi sesuai kebutuhan *client*, melakukan pengawasan dan memperbaiki *bug*, berhubungan dengan *Software Implementation Consultant* untuk merancang fitur yang dibutuhkan oleh *client*. Pada kesempatan kali ini pemegang diminta untuk membantu dalam mengembangkan modul ERP yang sudah di modifikasi oleh HashMicro seperti modul Akutansi, Konstruksi, Manufaktur, Pembelian, dan Aset. Untuk Modifikasinya terdiri dari pembuatan laporan dan modifikasi laporan, melakukan desain laporan, dan mengubah *style* menggunakan CSS, membuat suatu *Method* untuk pengolahan data untuk keperluan pembuatan laporan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud adanya program MBKM ini sebagai berikut:

Dengan mengikuti program MBKM, pemegang diharapkan dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang *hard skill* dan juga *soft skill*, sehingga pemegang lebih siap untuk memasuki dunia kerja setelah menyelesaikan masa perkuliahan.

Tujuan yang didapatkan oleh mahasiswa setelah mengikuti program MBKM:

1. Untuk mengaplikasikan apa saja yang sudah didapatkan selama waktu perkuliahan ke dalam dunia kerja.
2. Meningkatkan wawasan pengalaman kerja sebagai *Software Programmer*.
3. Memahami bagaimana cara pengembangan pada modul ERP menggunakan Odoo pada modul Akutansi, Konstruksi, Manufaktur, Aset dan Pembelian.
4. Memahami alur proses sistem untuk pengerjaan modul Akutansi, Konstruksi, Manufaktur, Aset dan Pembelian.
5. Memahami bagaimana cara pembuatan laporan dan apa saja yang dibutuhkan untuk memenuhi suatu laporan internal ataupun eksternal dari suatu perusahaan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dilaksanakan pada tanggal 16 Agustus 2022 sampai dengan 31 Desember 2022. Kerja magang dilakukan secara *Hybrid* yang dapat dilakukan dirumah ataupun pergi ke kantor langsung. Untuk pelaksanaannya setiap pemegang diminta untuk bekerja dalam seminggunya 40 jam dan per harinya bekerja selama 8 jam. Pemegang diminta untuk menyalakan aplikasi *ScreenShot Monitor* untuk mendata dan melihat apakah pemegang benar melakukan pekerjaan yang sudah diberikan atau tidak dengan cara menangkap tampilan layar dalam waktu acak, aplikasi tersebut dapat berhenti ketika tidak adanya kegiatan selama lebih dari 5 menit. Jika adanya keperluan untuk ke kantor, alamat kerja magang berlokasi di Jalan Balikpapan Raya No. 9A-C RT 10 RW 6, Kelurahan Petojo Selatan, Kecamatan Gambir, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, 10160.