



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

#### **3.1. Kedudukan dan Koordinasi**

Kerja magang dilakukan selama 2 bulan dilaksanakan di PT. Buana Media Teknologi yang berlokasi di Jl. Ciputat Raya No. 28B Kebayoran Lama, Jakarta Selatan berkedudukan sebagai *System Analyst* berada di bawah departemen IT. *Job description* kerja magang *System Analyst* yang diterima adalah untuk membantu menganalisis dan melakukan rekomendasi terhadap sistem web microsite GudangVoucher.com khususnya mobile. Dalam proses tugasnya, *System Analyst* berkoordinasi dengan IT Manager dalam penentuan tugas dan pelaksanaannya serta *reporting*.

#### **3.2. Tugas yang Dilakukan**

Tugas yang dilakukan selama pelaksanaan kerja magang di PT. Buana Media Teknologi sebagai *System Analyst* adalah sebagai berikut :

##### **3.2.1. Project Magang**

- **Microsite GudangVoucher.com**

- *Tentang Microsite*
- *Fitur dan Screenshot*
- *Kelebihan dan kegunaan*
- *Deskripsi Fitur*

##### **3.2.2. Tugas Magang**

- a) **Format Konten game untuk new GV website.**

Format konten game merupakan kumpulan dari berbagai macam dan jenis game yang di sortir berdasarkan nama, *genre*, deskripsi game, fitur, platform, dan URL game. Penginputan data game-game kedalam format yang telah dibuat untuk GV website yang baru. Hasil ada di lampiran.

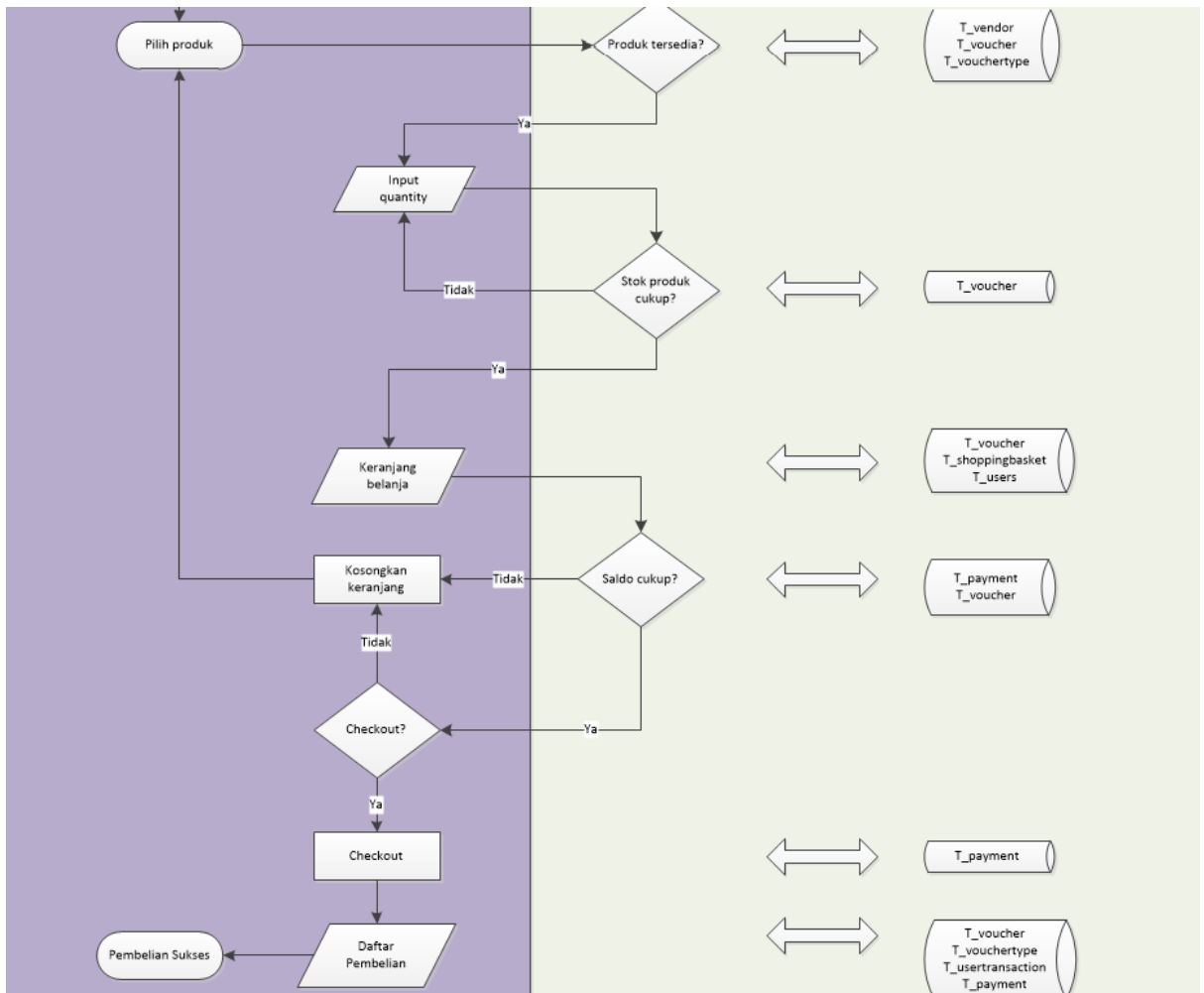
**b) Memahami sistem regulasi Bank Indonesia tentang *e-Money* dan *Online Payment*.**

Memahami sistem regulasi Bank Indonesia tentang *e-Money* dan *Online Payment* merupakan peraturan kebijakan yang di berikan oleh Bank Indonesia dalam melakukan transaksi secara online.

**c) Menganalisis dan memahami *current system* pada GudangVoucher.com.**

Menganalisis dan memahami *current system* pada GudangVoucher.com, melakukan observasi dan memahami proses sistem yang berjalan pada GudangVoucher.com.





**d) Memahami proses transaksi pada GudangVoucher.com.**

Proses transaksi pada GudangVoucher.com merupakan proses dimana *user* membeli voucher pada GudangVoucher.com, proses *payment*, sampai akhirnya *user* menerima kode voucher.

**e) Pembuatan rekomendasi *flow* sistem *Top-Up* pada *website* GV.**

Rekomendasi *flow* sistem *Top Up* pada *website* GV merupakan usulan sistem *Top-Up* yang dibuat berdasarkan dari *Top Up* proses yang berjalan saat ini dengan beberapa improvisasi.

**f) Pengisian UAT APK/API aplikasi terbaru android mobile.**

Pengisian UAT (User Acceptance Test) terhadap pengujian fitur aplikasi terbaru android mobile GudangVoucher.

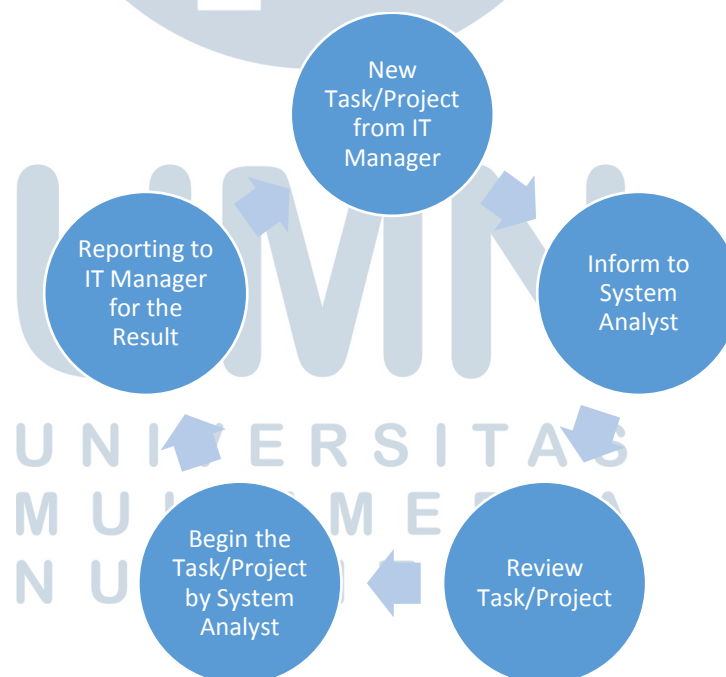
### g) Analisis Perancangan Microsite Gudangvoucher.com

Perancangan didasarkan pada *system web* yang sudah ada dengan perubahan dan penyesuaian yang diminta oleh departemen IT. Hasil ada di lampiran.

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam melaksanakan tugasnya, *System Analyst* memiliki urutan hal-hal yang harus dilakukan. Urutan itu disebut dengan *Job Cycle* yang merupakan sebuah acuan dalam menjalankan kegiatannya di PT. Buana Media Teknologi. Dengan berdasarkan *Job Cycle* ini, pekerjaan *System Analyst* akan lebih terarah dan jika ditemukan kegagalan dalam suatu proses, maka dapat diketahui hal apa saja yang harus dilakukan. Berikut ini adalah *Job Cycle* dari *System Analyst*.

#### 3.3.1. Job Cycle



Gambar 2. Job Cycle System Analyst pada PT. BMT

Keterangan :

1. *System Analyst* akan mendapatkan pekerjaan jika ada tugas atau project yang diberikan langsung oleh IT Manager. IT Manager akan menginfokan kepada *System Analyst* jika terdapat project yang perlu diselesaikan. (Field tugas atau project seorang *System Analyst* selama proses magang mencakup spesifikasi kerja berikut ini diantaranya : memahami dan menganalisis sistem, melakukan perancangan rekomendasi sistem, membuat rekomendasi sistem, analisis dan perancangan aplikasi).
2. Setelah project di informasikan oleh IT Manager, *System Analyst* akan memulai melakukan review terhadap informasi tugas atau project yang diterima.
3. Jika hasil informasi yang di review jelas maka *System Analyst* dapat langsung memulai menyelesaikan tugas atau project yang diterima tersebut. Jika hasil informasi yang di *review* kurang jelas maka *System Analyst* dapat langsung berdiskusi dengan IT Manager mengenai persoalan masalah yang ditemukan untuk nantinya dicari jalan keluarnya bersama.
4. Selama masa proses pengerjaan tugas atau project jika ditemukan kesulitan ataupun kendala, *System Analyst* dapat berdiskusi dengan IT Manager.
5. Jika telah selesai, *System Analyst* melakukan *report* kepada IT Manager bahwa tugas atau project yang diberikan telah selesai dan memberikan hasilnya kepada IT Manager.

### **3.3.2. Proses Pelaksanaan Kerja Magang**

#### **▪ Project Microsite GudangVoucher.com**

Project Microsite merupakan sebuah project versi *mini site* untuk GudangVoucher.com, dimana *user* atau *customer* dapat dengan mudah mengunjungi halaman web GV dengan menggunakan *browser mobile* tanpa harus melihat tampilan halaman web secara keseluruhan. Pada Microsite ini tampilan

halaman web GV disesuaikan dengan versi layar mobile yang digunakan oleh user.

Dengan adanya Microsite ini memudahkan user dalam melakukan pembelian voucher, melihat tampilan list voucher yang tersedia, *customization user profile*, *news update*, tipe payment yang akan digunakan, dan sebagainya. Seluruh isi konten Microsite memiliki konten yang sama dengan yang terdapat pada website GudangVoucher.com. Microsite digunakan untuk tampilan *browser mobile* atau *mini site* untuk GudangVoucher.com.

**a) Format Konten game untuk new GV website.**

Format konten game merupakan kumpulan dari berbagai macam dan jenis game yang di sortir berdasarkan nama, *genre*, deskripsi game, fitur, platform, dan URL game. Penginputan data game-game kedalam format yang telah dibuat untuk GV website yang baru. Hal ini dilakukan untuk membantu programmer dalam melakukan inputan daftar game yang nantinya akan dimasukkan kedalam database website GudangVoucher.com.

**b) Memahami sistem regulasi Bank Indonesia tentang *e-Money* dan *Online Payment*.**

Memahami sistem regulasi Bank Indonesia tentang *e-Money* dan *Online Payment* merupakan peraturan kebijakan yang di berikan oleh Bank Indonesia dalam melakukan transaksi secara online. Hal ini dilakukan untuk memberikan pemahaman kepada mahasiswa magang sebelum memulai project untuk memahami dan mengerti akan sistem yang diberikan oleh Bank Indonesia terhadap regulasi *e-money* maupun *online payment*.

**c) Menganalisis dan memahami *current system* pada GudangVoucher.com.**

Menganalisis dan memahami *current system* pada GudangVoucher.com, melakukan observasi dan memahami proses sistem yang berjalan pada GudangVoucher.com. Hal ini dilakukan agar mahasiswa magang mengerti cara dan proses pembelian voucher pada GudangVoucher.com. Pada awalnya sebelum seorang user membeli voucher, user tersebut harus mendaftar terlebih dahulu sebagai anggota untuk dapat melakukan pembelian voucher. Setelah user mendaftar, user dapat langsung memilih voucher dan jumlah voucher sesuai kebutuhan yang diinginkan oleh user tersebut. Seluruh item voucher yang telah dibeli akan masuk kedalam Keranjang Belanja, pada halaman keranjang belanja terdapat total biaya yang harus dikeluarkan untuk membayar item voucher yang telah dibeli oleh user tersebut. Untuk sistem pembayarannya seorang user dapat memilih pilihan *payment* yang disediakan oleh GudangVoucher.com untuk melakukan *top up* sesuai dengan nilai jumlah yang dibutuhkan. Setelah melakukan *top up*, user membeli voucher dan transaksi berhasil, detail voucher yang telah dibeli oleh user dapat dilihat pada Histori Pembelian. Detail voucher terdiri atas nama *merchant voucher*, *pin* dan *serial number*.

**d) Memahami proses transaksi pada GudangVoucher.com.**

Proses transaksi pada GudangVoucher.com merupakan proses dimana *user* membeli voucher pada GudangVoucher.com, proses *payment*, sampai akhirnya *user* menerima kode voucher. Hal ini dilakukan agar mahasiswa magang memahami dan mengerti akan proses transaksi yang terjadi pada saat seorang user membeli voucher. Proses transaksi terjadi setelah user telah memilih voucher yang akan dibeli dan melakukan *top up* sesuai nilai jumlah yang dibutuhkan. Pada proses transaksi terdapat beberapa tipe *payment* yang disediakan untuk melakukan transaksi pembelian voucher yaitu CIMB Click, Mandiri Cash, Mandiri Click Pay,



Click BCA, BCA Click Pay, Mandiri ATM, Mandiri SMS Banking, Mandiri Internet Banking. Pada proses transaksi, user terlebih dahulu akan memilih jenis *payment* yang akan digunakan untuk melakukan transaksi, setelah memilih jenis *payment* yang akan digunakan, user dapat langsung melakukan *login* maupun *authentication* terhadap *payment* yang digunakan, setelah berhasil user dapat langsung melakukan *top up* melalui jenis *payment* yang digunakan. Saldo *top up* user akan otomatis masuk kedalam sistem GudangVoucher.com. User telah siap melakukan *checkout* item voucher yang akan dibeli.

**e) Pembuatan rekomendasi *flow* sistem *Top-Up* pada *website* GV.**

Rekomendasi *flow* sistem *top up* pada *website* GV merupakan usulan sistem *top up* yang dibuat oleh tim System Analyst berdasarkan dari *top up* proses yang berjalan saat ini dengan tambahan beberapa improvisasi. Hal ini dilakukan untuk memberikan rekomendasi terhadap sistem *top up* pada GudangVoucher.com untuk nantinya didiskusikan penerapannya. *Flow* rekomendasi sistem *top up* terdapat pada lampiran.

**f) Pengisian UAT APK/API aplikasi terbaru GV untuk platform Android.**

Pengisian UAT (*User Acceptance Test*) terhadap pengetesan fitur aplikasi terbaru android mobile GudangVoucher. Hal ini dilakukan untuk mencoba dan menganalisis aplikasi mobile android GudangVoucher.com yang baru, dengan spesifikasi pengujian terhadap fungsi button, fungsi pembelian voucher, fungsi *checkout*, dan fungsi merchant yang telah dibuat. UAT ini dilakukan agar menjadi masukan untuk tim programmer dalam melihat perkembangan aplikasi yang telah dibuat, jika terdapat bug atau error, seorang penguji wajib menuliskan deskripsi *bug* atau *error* yang ditemukan pada lembar UAT yang telah disediakan oleh

programmer yang nantinya hasil UAT tersebut direview oleh tim programmer untuk diperbaiki pada aplikasi versi selanjutnya.

### **3.3.3. Kendala Yang Dihadapi**

Ada beberapa kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan magang yang terjadi, yaitu dari sisi eksternal dan internal. Dari sisi eksternal terjadi kendala di jarak tempuh yang cukup jauh dari tempat tinggal penulis, yaitu Tangerang menuju Kebayoran Lama. Selain itu kendala cuaca yang kadang-kadang tidak bersahabat dalam menuju lokasi magang. Dari sisi internal terdapat kendala dalam komunikasi antara penulis dengan karyawan yang ada, dikarenakan belum terbiasanya dalam lingkungan kantor tersebut dan keterbatasan ilmu penulis dalam melaksanakan tugas-tugas yang diberikan oleh penanggung jawab anak magang di kantor tersebut.

### **3.3.4. Solusi**

Solusi yang penulis sarankan untuk menyelesaikan kendala tersebut yaitu dengan mengembangkan wawasan System Analyst dengan melakukan konsultasi dengan Manager IT terhadap *field* apa saja yang nantinya akan diterapkan, selain itu juga melakukan diskusi terhadap ide-ide materi yang dibutuhkan untuk mengembangkan wawasan System Analyst sebelum memulai project yang akan dikerjakan. Sehingga nantinya System Analyst memiliki gambaran dan pemahaman terhadap kebutuhan lapangan.