



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 I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seluruh ilmu pengetahuan yang dimiliki seorang mahasiswa selama proses belajar mengajar di sebuah universitas tidak menjamin bahwa seorang mahasiswa tersebut siap bekerja di sebuah perusahaan ataupun pemerintahan. Hal ini dianggap, bahwa permasalahan pada dunia kerja yang nyata tidak semudah yang telah didapat oleh seorang mahasiswa. Oleh karena itu, pihak universitas mempersiapkan mahasiswa sebelum terjun dalam dunia kerja yang nyata, dengan menyediakan sebuah mata kuliah yang disebut Kerja Magang (*Internship*).

Dalam suatu perusahaan, bidang *Software Development* sangatlah penting, terutama jika berkaitan dengan industri retail. Perusahaan Mitra10, sebagai salah satu perusahaan supermarket atau retail bahan bangunan terlengkap dan termurah di Indonesia memiliki divisi *Information Technology* (IT) yang menyokong perusahaan tersebut. Divisi *Information Technology* (IT) tersebut berfokus untuk menghasilkan *software-software* yang berkualitas baik yang berguna untuk keperluan internal maupun eksternal, sehingga menghasilkan sebuah perangkat lunak yang berkualitas untuk keberlangsungan proses bisnis.

Dalam kerja magang ini, metode-metode yang diperlukan untuk menganalisis suatu proses bisnis maupun perancangan sistem yang sebelumnya telah diajarkan pada mata kuliah Analisis Perancangan Sistem Informasi (APSI dan APSI lanjutan) dan Pemrograman Visual Lanjutan yang diterapkan pada dunia kerja yang nyata. Melalui kerja magang ini, diperoleh pengalaman-pengalaman, serta metode-metode penting yang berkaitan dalam melakukan perancangan, pembuatan hingga pengimplementasian aplikasi-aplikasi tersebut. Selain itu, pemberian *training* kepada pengguna bertujuan untuk mengaplikasikan perancangan aplikasi yang telah dianalisa dan *software* yang telah dibuat hingga

bisa digunakan oleh pengguna dengan baik dan meminimalisir kesalahan-kesalahan. Proses - proses ini, sangatlah berperan untuk membantu meningkatkan kualitas *software* yang dihasilkan oleh perusahaan. Untuk dapat dipastikan keakuratan dari sebuah *software* diperlukan QA (*Quality Assurance*), namun QA dipertanggungjawabkan oleh bidang *Software Development* bagi perusahaan Mitra10.

Dengan mengikuti kerja magang secara seksama, mahasiswa diharapkan memperoleh pengalaman yang nyata, sehingga ketika lulus dan terjun ke masyarakat, mahasiswa sudah tidak asing lagi dengan dunia kerja.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang dilaksanakan dengan tujuan agar mahasiswa memiliki kemampuan secara profesional di dunia kerja yang berfokus pada *Software Development* pada PT CATUR MITRA SEJATI SENTOSA, sebagai berikut :

1. Mempelajari teknik-teknik dasar yang dibutuhkan untuk menjadi seorang *software developer* di sebuah perusahaan, dan
2. Mengasah kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah yang terjadi sesuai dengan ilmu yang telah dipelajari di kampus, serta
3. Mengembangkan pengetahuan dan kemampuan yang diterima selama proses pembelajaran pada jurusan sistem informasi yang diterapkan pada dunia kerja yang nyata.

Adapun tujuan dilaksanakannya kerja magang ini adalah untuk mendapatkan pengalaman sebagai *Software Developer*, serta melengkapi syarat kelulusan untuk mata kuliah Kerja Magang di Universitas Multimedia Nusantara.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan

Berdasarkan ketentuan yang telah ditetapkan oleh pihak kampus mengenai kerja magang, waktu pelaksanaan program kerja magang selama dua bulan dan dilaksanakan pada 3 September 2012 sampai 2 Desember 2012. Tempat kerja magang yang dipilih oleh penulis adalah PT CATUR MITRA SEJATI SENTOSA yang berlokasi pada Jl. Boulevard Gading Serpong Blok Mitra10 Summarecon, Gading Serpong, Tangerang.

Hari dan jam kerja di PT CATUR MITRA SEJATI SENTOSA mengacu pada ketentuan hari dan jam kerja yang berlaku di kantor pada umumnya. Pegawai wajib mengisi daftar hadir masuk/pulang kerja, dengan aturan sebagai berikut :

- a. Jam masuk kerja adalah pukul 08.00 waktu setempat,
- b. Jam istirahat yang ditetapkan adalah pukul 12.00 sampai dengan pukul 13.00 waktu setempat,
- c. Pegawai melakukan absensi melalui mesin absensi AMANO,
- d. Jam pulang kerja adalah pukul 17.00 waktu setempat.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan

Kerja magang dilakukan berdasarkan prosedur yang telah ditetapkan oleh pihak kampus. Penulis mengisi formulir pengajuan izin kerja magang pada sekretaris Fakultas ICT yang kemudian ditandatangani dan disetujui oleh Kaprodi Jurusan Sistem Informasi, Bapak Wira Mungguna, S.Si., M.Sc. Setelah pengajuan izin kerja magang diperoleh dari pihak kampus, kemudian diserahkan kepada perusahaan terkait, yakni : PT CATUR MITRA SEJATI SENTOSA. Selanjutnya pada tahap pertama, penulis mengikuti program psikotes yang disediakan oleh pihak perusahaan. Pada tahap kedua, penulis mengikuti interview oleh Bapak Johanes Iriawan selaku *IT Developer*

Manager. Pada tahap ketiga, penulis menunggu beberapa hari untuk mendapatkan persetujuan kerja magang dari pihak HRD PT CATUR MITRA SEJATI SENTOSA dengan mengeluarkan surat perjanjian kontrak kerja selama tiga bulan, terhitung pada saat 3 September 2012 sampai 2 Desember 2012. Pada tahap keempat, saat penulis telah diterima untuk kerja magang di PT CATUR MITRA SEJATI SENTOSA, penulis meminta surat pernyataan penerimaan kerja magang pada HRD PT CATUR MITRA SEJATI SENTOSA yang selanjutnya diserahkan ke Kaprodi Jurusan Sistem Informasi dan *copynya* diserahkan ke BAAK. Pada tahap kelima, BAAK memberikan sekumpulan form-form yang harus dilengkapi sebagai bukti kerja magang, seperti form penilaian kerja magang, form kehadiran kerja magang, form laporan realisasi kerja magang, form kartu kerja magang, dan form tanda terima penyerahan laporan kerja magang. Pada tahap terakhir, form-form tersebut diisi sesuai keperluannya, dan ditanda tangani oleh *IT Developer Manager*, serta diberikan cap perusahaan disetiap form-form tersebut. Dalam kerja magang ini, penulis melakukan pengembangan *web application* yang mengacu pada *inventory control*.

Tabel 1.1 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kegiatan	September				Oktober				November			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Requirements		■										
Analysis			■									
Design				■								
Coding					■							
Testing								■				
Implementation												

Prosedur pelaksanaan kerja magang dimulai dari minggu ke-2 bulan September sampai dengan minggu ke-4 bulan November 2012. Dimulai dari *Requirements* sampai dengan *Implementation* sebagai dilihat pada tabel 1.1. Adapun aktivitas-aktivitas yang dapat diberikan, sebagai berikut :

Tabel 1.2 Rincian Aktivitas Pelaksanaan Kerja Magang

Bulan	Minggu	Akvitas-Aktivitas
September	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada minggu ini, penulis belum mendapatkan gambaran project yang akan dikerjakan. 2. Penulis melakukan format komputer, dan menginstall aplikasi-aplikasi yang dibutuhkan. Contohnya : Microsoft Visual Studio 2008, SQL Server 2008, Microsoft Dynamic NAV 5.0. 3. Membaca manual Microsoft Dynamic NAV 5.0.
	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca manual Microsoft Dynamic NAV 5.0, dan e-Book C#, ASP.NET. 2. Mengerjakan laporan kerja magang. 3. Perkenalan aplikasi Microsoft Dynamic NAV Oleh <i>IT Developer Supervisor</i>.
	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Analisa design halaman, table, arus informasi atas fitur tambahan, dan melakukan diskusi dengan <i>IT Developer Manager</i> dan <i>IT Developer Supervisor</i>. 2. Melakukan laporan <i>progress</i> desain kepada <i>IT Developer Manager</i>, dan <i>IT General Manager</i>, namun tertunda.
	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan desain pada software Microsoft Visual Studio, dengan menggunakan ASP.NET. 2. Melakukan pemrograman atas rancangan yang telah dirancang dengan menggunakan bahasa C# (C-Sharp). 3. Melakukan laporan <i>progress</i> desain kepada

		<i>IT Developer Manager</i> , dan <i>IT General Manager</i> , namun tertunda.
Oktober	1	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan pemrograman atas rancangan yang telah dirancang dengan menggunakan bahasa C# (C-Sharp) Mempelajari eksternal script untuk javascript dan jQuery, serta CSS (<i>Cascading Style Sheet</i>).
	2	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan pemrograman atas rancangan yang telah dirancang dengan menggunakan bahasa C# (C-Sharp). Melakukan rapat bersama dengan <i>IT General Manager</i>, dan <i>IT Developer Manager</i> Diberikan bimbingan mengenai <i>Session</i> dengan special character.
	3	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan pemrograman atas rancangan yang telah dirancang dengan menggunakan bahasa C# (C-Sharp). Melakukan konsultasi permasalahan dengan <i>IT Developer Manager</i> terhadap prosedur penyimpanan <i>record</i> pada table <i>tbltempict</i> dan <i>tblhistory</i>.
	4	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan pemrograman atas rancangan yang telah dirancang dengan menggunakan bahasa C# (C-Sharp). Melakukan konsultasi permasalahan dengan <i>IT Developer Manager</i> terhadap nilai counter pada folder '<i>history</i>'.
November	1	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan pemrograman atas rancangan

		<p>yang telah dirancang dengan menggunakan bahasa C# (C-Sharp).</p> <p>2. Menanyakan permasalahan yang ditemukan pada <i>IT Developer Supervisor</i>.</p>
	2	<p>1. Melakukan pemrograman atas rancangan yang telah dirancang dengan menggunakan bahasa C# (C-Sharp).</p> <p>2. Menanyakan permasalahan yang ditemukan pada <i>IT Developer Supervisor</i>.</p>
	3	<p>1. Melakukan pemrograman atas rancangan yang telah dirancang dengan menggunakan bahasa C# (C-Sharp) atas terjadinya kesalahan dalam tahap uji coba (<i>testing</i>).</p> <p>2. Menanyakan permasalahan yang ditemukan pada <i>IT Developer Supervisor</i>.</p>
	4	<p>1. Melakukan pemrograman atas rancangan yang telah dirancang dengan menggunakan bahasa C# (C-Sharp) atas terjadinya kesalahan dalam tahap uji coba (<i>testing</i>).</p> <p>2. Menanyakan permasalahan yang ditemukan pada <i>IT Developer Supervisor</i>.</p>

Catatan : Tahap *implementation*, tidak dilakukan penulis karena tahap tersebut akan diambil alih oleh divisi *IT Developer* dengan berkoordinasi dengan divisi *IT Operation*.