

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, industri perangkat lunak dan teknologi informasi menghadapi tantangan untuk terus berinovasi dan menghasilkan produk dengan kualitas tinggi dalam waktu yang lebih efisien [1]. Salah satu metode yang digunakan untuk mengatasi tantangan tersebut adalah metodologi Agile, yang memiliki pendekatan iteratif dan fleksibel dalam pengelolaan proyek [2]. Dalam metodologi Agile, Scrum merupakan salah satu framework yang sering digunakan untuk meningkatkan efisiensi tim dalam mengelola dan menyelesaikan proyek pengembangan perangkat lunak.

Metodologi SCRUM adalah *framework* pengembangan perangkat lunak yang menekankan pada kolaborasi tim, fleksibilitas terhadap perubahan, dan iterasi yang cepat. Scrum berfokus pada pembagian proyek ke dalam sprint atau periode kerja singkat (2–4 minggu) yang menghasilkan produk jadi atau increment yang siap digunakan [2]. Tiga peran utama dalam Scrum adalah Product Owner, Scrum Master, dan Development Team, yang masing-masing memiliki tanggung jawab untuk memastikan kelancaran proses pengembangan, komunikasi yang efektif antar pihak terkait, serta pencapaian tujuan proyek secara berkelanjutan. Seiring dengan penggunaan metodologi Agile yang semakin meluas, banyak perusahaan di bidang teknologi informasi mulai menerapkan framework Agile untuk meningkatkan produktivitas tim dan kualitas produk yang dihasilkan. Salah satunya adalah PT Moonlay Technology [3].

PT Moonlay Technology merupakan perusahaan yang bergerak di bidang Teknologi Informasi yang telah menerapkan metodologi Agile (Scrum) dalam manajemen proyek mereka. Agar metodologi Agile, terutama Scrum, dapat diterapkan dengan baik, maka posisi Product Owner sangat dibutuhkan. Peran Product Owner menjadi sangat penting karena bertanggung jawab dalam menyusun

prioritas, menjembatani komunikasi antara tim pengembang dan stakeholder, serta memastikan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi kebutuhan pengguna dan klien [3]. Oleh karena itu, peran Product Owner dalam metodologi Agile (Scrum) tidak hanya berfokus pada pengembangan produk saja, tetapi juga menjadi kunci dalam menjaga kelancaran pelaksanaan proyek dan kualitas hasil akhir produk.

Seiring dengan bertambahnya kompleksitas proyek dan volume pekerjaan yang terus berkembang, PT Moonlay Technology memerlukan individu yang dapat membantu dalam pengelolaan prioritas dan komunikasi antar tim secara efektif. Salah satu bentuk nyata kebutuhan ini terlihat dalam proyek pengembangan aplikasi *CV Generator*, sebuah sistem berbasis web yang ditujukan untuk membantu tim HR dalam mempercepat proses screening dan rekrutmen kandidat untuk produk Brain Resource. Aplikasi ini memanfaatkan otomatisasi dan pemrosesan data untuk mengelola CV kandidat secara efisien, seiring meningkatnya permintaan dari client perusahaan.

Posisi magang ini tidak hanya memberikan kesempatan bagi mahasiswa atau calon profesional untuk mengembangkan keterampilan mereka, tetapi juga membantu perusahaan dalam mengelola beban kerja yang semakin meningkat, terutama dalam memastikan proyek berjalan sesuai rencana dan memenuhi standar kualitas yang diinginkan. Oleh karena itu, tujuan dari kegiatan magang ini adalah untuk memahami secara langsung bagaimana peran Product Owner dijalankan dalam praktik kerja di industri, khususnya di lingkungan kerja Agile seperti yang diterapkan PT Moonlay Technology.

Melalui pengalaman langsung di lingkungan profesional, mahasiswa diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap pengelolaan proyek berbasis Scrum, memperluas wawasan mengenai manajemen tim lintas fungsi, serta mengasah kemampuan komunikasi dan analisis dalam konteks nyata. Selain itu, kegiatan magang ini juga memberikan manfaat bagi perusahaan, yaitu dalam bentuk kontribusi tambahan dari peserta magang dalam pelaksanaan proyek, peningkatan

efisiensi kerja tim, serta potensi perekrutan sumber daya manusia yang sudah memahami proses internal perusahaan.

## **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Pelaksanaan kerja magang di Universitas Multimedia Nusantara bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan utama kelulusan bagi mahasiswa. Melalui kegiatan magang, mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan praktis yang tidak hanya berkaitan dengan bidang studi yang mereka ambil, tetapi juga kemampuan untuk beradaptasi dan bekerja dalam lingkungan profesional.

Selain itu, magang juga menjadi kesempatan bagi mahasiswa untuk mengaplikasikan ilmu yang telah mereka pelajari selama perkuliahan ke dalam situasi nyata di lapangan. Dengan begitu, mereka dapat mengasah kemampuan teknis dan non-teknis yang sangat diperlukan di dunia kerja, seperti komunikasi, kerjasama tim, dan pemecahan masalah. Program magang ini juga bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa agar lebih siap dan percaya diri saat memasuki pasar kerja setelah menyelesaikan studi di universitas.

Adapun maksud pelaksanaan kerja magang ini adalah sebagai berikut:

1. Memperoleh pengalaman kerja di lingkungan profesional serta menjalin kerja sama yang baik dengan tim pengembang, baik Frontend maupun Backend..
2. Menerapkan implementasi mata kuliah Information System Project Management, Web Design and Development, Human Computer Interaction dan Information Systems Analysis and Design.
3. Memiliki wawasan luas dan pengetahuan seputar project management, web development, dan cara mendeliver suatu product hingga selesai.

Adapun tujuan pelaksanaan kerja magang ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui secara menyeluruh tugas yang diberikan dan akan dikerjakan, serta mempelajari lebih dalam mengenai project management terutama dalam metodologi agile .

2. Melatih sosialisasi dan kerjasama tim yang baik, untuk mencapai tujuan praktek kerja magang
3. Memperdalam ilmu dan pengetahuan dalam mengelola project, dan juga memperdalam pemahaman mengenai web development.

### 1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dibawah ini Tertera Gambar Gantt chart 1.1. yang berisi kegiatan kerja pada saat magang dilakukan.

Tabel 1.1 Waktu Kegiatan Kerja Magang

Pekerjaan yang Dilakukan	Jan	Feb				Mar				Apr				May				Jun				
	1	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Pengenalan Framework dan Tools																						
Project 1 CoWeb																						
Requirement Gathering																						
Sprint planing																						
Sprint 1																						
Sprint 2																						
Sprint 3																						
Sprint 4																						
Project presentation																						
project 2 HR OCR																						
Requirement gathering																						
Sprint 1																						
Sprint 2																						
Sprint 3																						
Project presentation																						

### **1.3.1. Waktu dan Pelaksanaan Kegiatan Kerja Magang**

Pelaksanaan kegiatan kerja magang terletak di kantor PT Moonlay Technology dengan alamat Equity Tower 25th Floor, SCBD Lot 9, Jl. Jendral Sudirman Kav. 52-53, Jakarta 12190. Pelaksanaan kegiatan kerja magang berlangsung selama 5 bulan dengan minimal 640 jam kerja, terhitung dari 30 Januari 2025 hingga 30 Juni 2025.

### **1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Selama melaksanakan program MBKM Magang, mahasiswa diwajibkan untuk mengikuti prosedur yang harus diikuti selama pelaksanaan kerja magang berlangsung yang ditetapkan oleh pihak proram studi Sistem Informasi

- a. Mengisi Formulir KM-01 yang merupakan surat pengantar kerja untuk perusahaan yang diberikan oleh pihak kampus.
- b. Menyerahkan surat pengantar kerja magang dan CV kepada
- c. Melanjutkan tahap interview magang di PT Moonlay Technology, dan Mendapatkan surat keterangan penerimaan kegiatan kerja magang dan deskripsi job dari pihak perusahaan PT. Moonlay Technology.
- d. Melakukan pelaksanaan kerja magang dari 30 Januari 2025 – 30 Juni 2025.
- e. Menyusun laporan kerja magang sebagai hasil akhir untuk dilaporkan kepada pihak program studi Sistem Informasi.
- f. Melakukan sidang pelaksanaan kerja magang dalam waktu yang ditentukan oleh pihak program studi Sistem Informasi.