

BAB 3

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama pelaksanaan magang di PT Surya Digital Indonesia, peserta magang ditempatkan pada IT Department di bawah supervisi langsung Supervisor IT. Posisi ini menempatkan peserta magang sebagai bagian dari tim pengembang yang menangani proses pengembangan *photobooth* dan *website* toko besi.

Dalam menjalankan tugasnya, peserta magang bertindak sebagai tim pendukung teknik yang membantu tim dalam mengimplementasikan pengembangan sistem, memperbaiki segmen kode yang diperlukan, dan melakukan pengujian fungsi yang telah diimplementasikan. Seluruh aktivitas magang dilakukan dengan arahan langsung dari Supervisor IT sebagai penanggung jawab utama proyek dan penentu arah dari kerja tim.

Koordinasi antara peserta magang, tim pengembang, dan supervisor berlangsung secara struktural. Setiap keputusan teknis maupun strategi mengikuti arahan dari Supervisor IT. Proses diskusi dan komunikasi dilakukan secara berkala melalui *platform Discord* dan *Whatsapp*.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama pelaksanaan magang di PT. Surya Digital Indonesia, peserta ditugaskan untuk fokus ke pengembangan aplikasi *photobooth* dan *website* toko besi. Pelaksanaan magang tidak hanya berfokus pada penggerjaan proyek, namun juga koordinasi dengan tim. Rincian tugas yang dilakukan sebagai berikut :

1. Melakukan pengembangan terhadap aplikasi *photobooth* terkait *capturing photo*, *previewing photo*, dan *printing photo*.
2. Melakukan pengembangan terhadap *website* toko besi untuk bagian *quotation* dan *invoice*.
3. Melakukan pengembangan terhadap *website photobooth* pada bagian pembelian lisensi.
4. Melakukan koordinasi dengan mentor dan rekan tim untuk memastikan aplikasi dan *website* berfungsi serta sesuai dengan kebutuhan klien.

Koordinasi dilakukan rutin melalui *platform* seperti *Discord* dan *WhatsApp*.

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama menjalankan kegiatan magang sebagai IT developer, peserta diberikan berbagai tugas yang berkaitan dengan pengembangan aplikasi *photobooth* dan *website* toko besi. Rincian tugas yang dilakukan setiap minggu dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1. Pekerjaan yang dilakukan tiap minggu selama magang

Minggu Ke -	Pekerjaan yang dilakukan
1	Briefing terkait tugas yang dilakukan, melakukan setup tools yang diperlukan untuk magang, dan penggeraan <i>website</i> bagian <i>checkout</i>
2	Memulai penggeraan untuk proyek <i>photobooth</i> , dimulai dari fungsi <i>auto-capture screen</i>
3	Melanjutkan pengembangan proyek <i>photobooth</i> bagian <i>retake photo, processing photo, preview photo</i> , dan <i>photo selection</i>
4	Melanjutkan pengembangan proyek <i>photobooth</i> bagian <i>completion screen</i> dan implementasi <i>video recording</i>
5	Melanjutkan pengembangan proyek <i>photobooth</i> bagian implementasi <i>live photo</i> dan <i>printing photo</i>
6	Melanjutkan pengembangan proyek <i>photobooth</i> bagian <i>printing photo</i>
7	Melakukan evaluasi dan diskusi fitur untuk proyek <i>website</i> toko besi dan aplikasi <i>photobooth</i> , <i>self-learning</i> serta melanjutkan revisi <i>website</i> toko besi bagian <i>quotation</i>
8	Melanjutkan pengembangan proyek <i>website</i> toko besi bagian <i>quotation</i> dan <i>invoice</i>
9	Melanjutkan pengembangan proyek <i>photobooth</i> dan <i>website</i> toko besi bagian <i>printing, previewing, completion screen</i> , dan <i>quotation</i>

Tabel 3.1 Pekerjaan yang dilakukan tiap minggu selama magang (lanjutan)

Minggu Ke -	Pekerjaan yang dilakukan
10	Melanjutkan pengembangan proyek <i>photobooth</i> , bagian <i>completion screen</i> , dan <i>background printing</i> Melakukan diskusi projek yang sedang berjalan agar berjalan sesuai ekspektasi, <i>self learning</i> , dan explorasi desain untuk <i>website</i>
11	Melakukan update progres dan <i>self learning</i> Melakukan pengembangan proyek <i>photobooth</i> bagian proses <i>payment</i>
12	Melanjutkan pengembangan proyek <i>photobooth</i> bagian <i>payment process</i> dan <i>self learning</i>
13	Melanjutkan pengembangan proyek <i>photobooth</i> bagian <i>payment process</i>

3.3.1 Aplikasi Photobooth

Aplikasi *photobooth* memungkinkan pengguna untuk mengabadikan momen melalui sistem yang dirancang untuk mengambil foto secara otomatis. Melalui sistem otomatis ini, akan di-generate foto dengan *frame*, *GIF*, *live photo*, dan *print photo*.

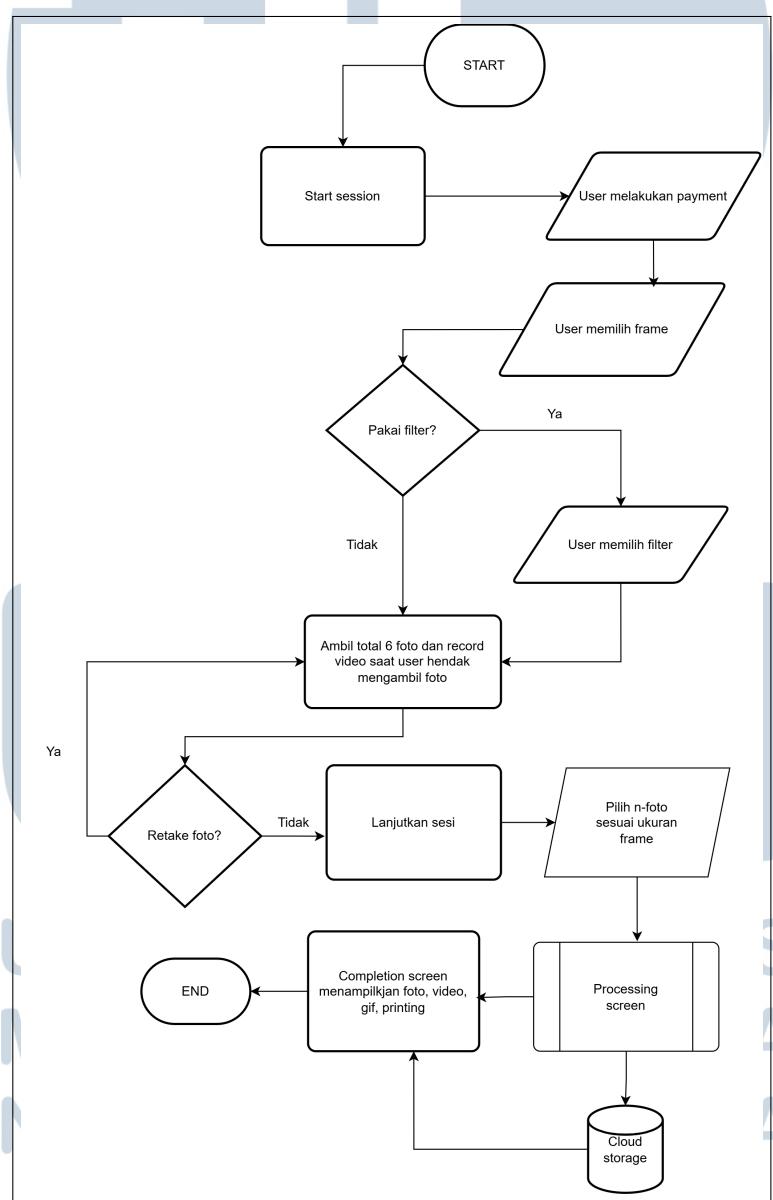
A Flowchart

Flowchart di bawah ini akan membantu memahami alur dari proses yang terjadi saat aplikasi *photobooth* dijalankan.

A.1 Alur Penggunaan Photobooth

Pada Gambar 3.1, dijelaskan alur penggunaan *photobooth*. Pada saat sesi dimulai, pengguna akan diminta untuk melakukan pembayaran sebelum bisa melanjutkan sesi. Setelah pembayaran berhasil dilakukan, pengguna akan diminta untuk memilih *frame* yang hendak digunakan dan memilih akan memakai filter atau tidak. Jika tidak, pengguna akan langsung diberikan waktu hitung mundur sebelum pengambilan foto. Jika pengguna, ingin memakai *filter*, pengguna bebas untuk memilih *filter* yang ingin dipakai. Sistem akan melakukan pengambilan foto

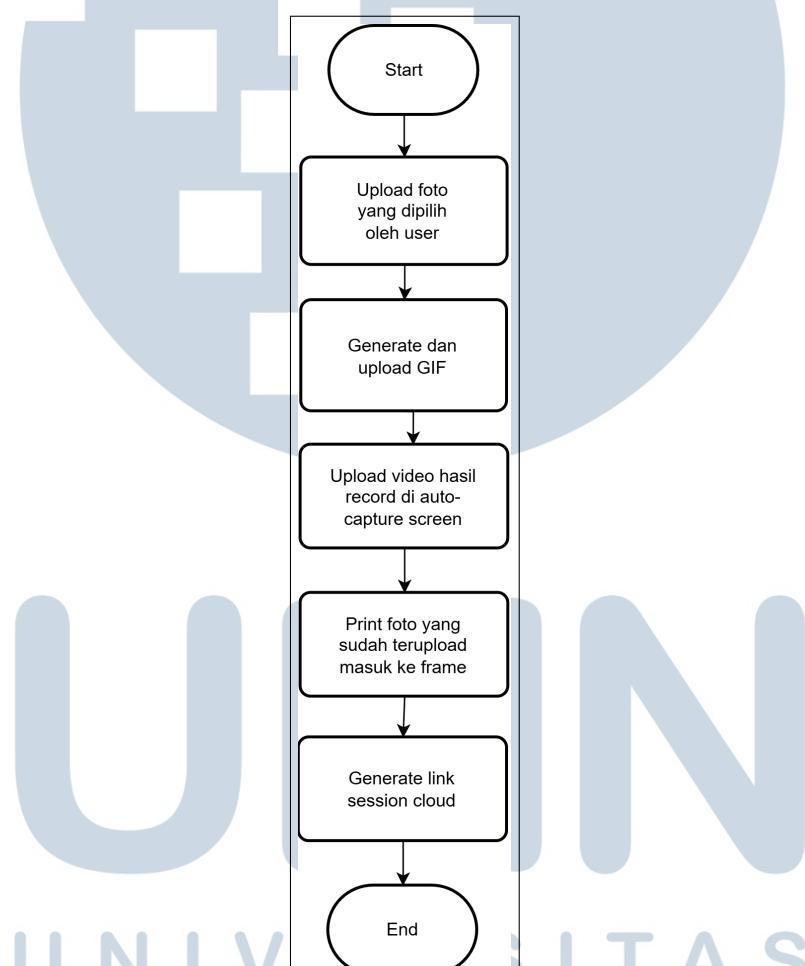
pengguna dan *auto record* video saat pengguna hendak mengambil foto. Setelah mengambil total 6 foto, pengguna diperbolehkan melakukan *retake* semua foto. Jika pengguna memilih untuk tidak melakukan *retake* foto, sesi akan dilanjutkan dan pengguna diharuskan mengisi foto pilihan mereka sesuai dengan jumlah *frame* yang tersedia. Namun, jika pengguna ingin *retake* semua foto, pengguna akan dilempar ke halaman ambil foto. Setelah memilih foto-fotonya, sistem akan memasuki proses *processing screen*. Setelah itu, *resource-resource* yang telah diproses dan disimpan di *cloud storage* akan ditampilkan di *completion screen*.



Gambar 3.1. Flowchart alur penggunaan *Photobooth*

A.2 Alur *Processing Screen*

Pada Gambar 3.2 menjelaskan rincian dari alur *processing screen* yang ada pada Gambar 3.1. Pertama-tama sistem akan meng-*upload* foto yang sudah dipilih oleh user. Kemudian, GIF akan di-*generate* dan di-*upload*. Hasil video yang sudah di-*record* saat proses *auto-capture screen*. Foto-foto yang sudah ter-*upload* akan dimasukkan ke dalam frame yang sudah dipilih pengguna. Terakhir, *link session* akan di-*generate* untuk *cloud storage*. Semua proses ini terjadi di balik layar.



Gambar 3.2. Flowchart alur *Processing Screen*

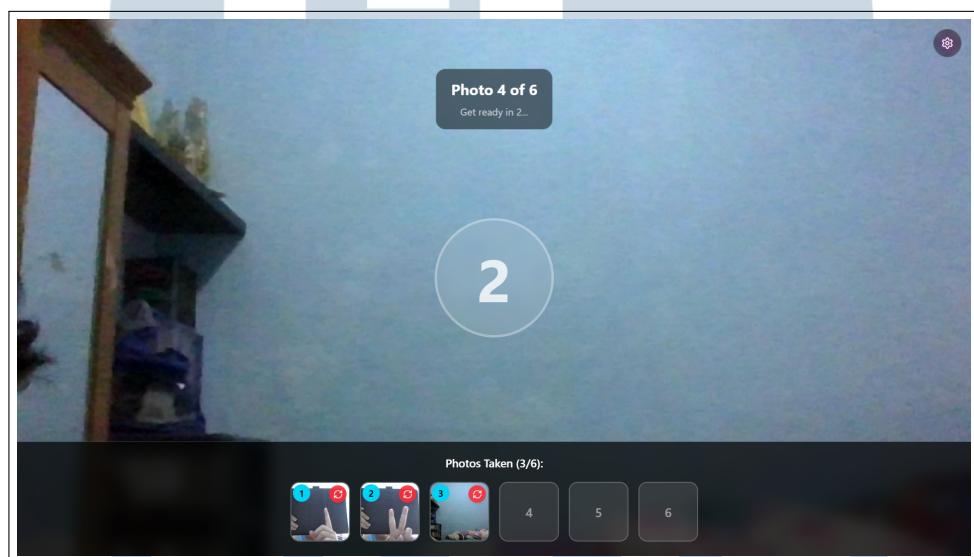
B Tampilan Aplikasi

Di bawah ini ditampilkan beberapa *screenshot* untuk menunjukkan proses yang terjadi selama aplikasi *photobooth* dijalankan oleh pengguna. Dimulai pada saat pengguna mengambil foto, *review* foto yang akan dipilih, hingga ke *completion*

screen.

B.1 Auto-capture Screen

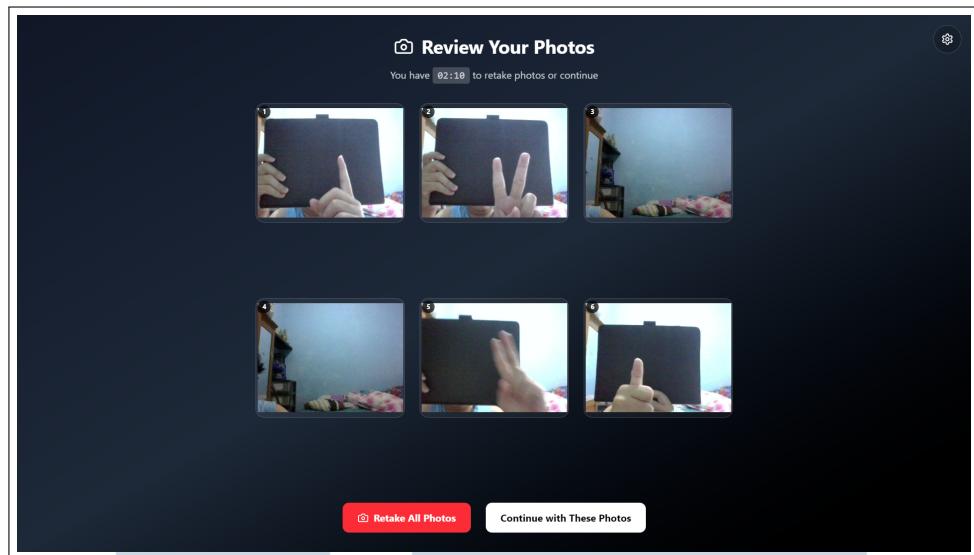
Pada Gambar 3.3 merupakan tampilan dari *auto-capture screen*. Di bagian ini, pengguna diberikan waktu 5 detik untuk mengambil 1 foto. Total foto yang dapat diambil pengguna adalah 6 foto. Terdapat juga tombol *retake* berwarna merah yang dapat pengguna klik jika ingin mengambil ulang salah 1 foto yang sudah diambil.



Gambar 3.3. Tampilan *auto-capture screen*

B.2 Review Screen

Gambar 3.4 merupakan tampilan dari *review screen*. Pada bagian ini, pengguna dapat melihat hasil dari 6 foto yang sudah diambil dan diberikan pilihan apakah ingin mengambil ulang semua foto atau melanjutkan sesi. Jika pengguna memilih ingin mengambil ulang foto, pengguna akan dilempar kembali ke bagian *auto-capture screen*.

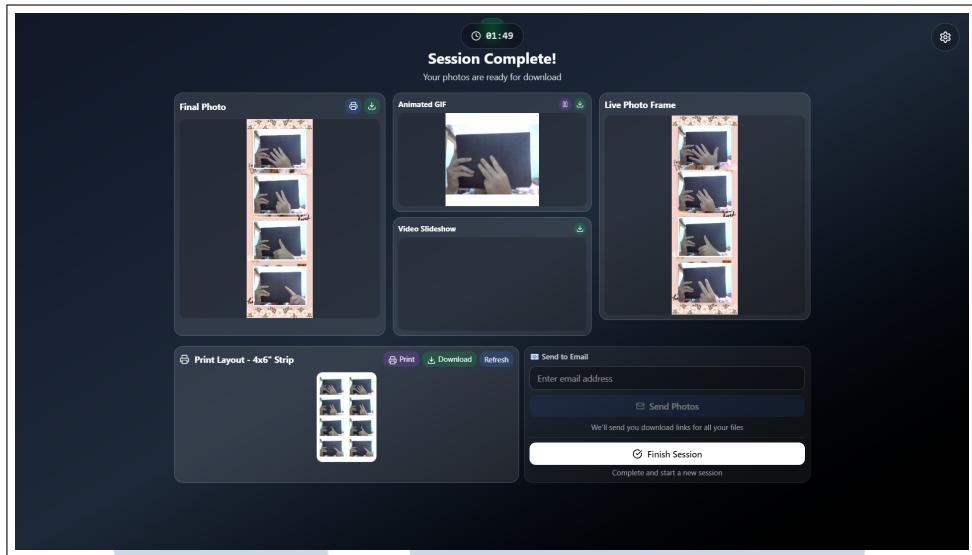


Gambar 3.4. Tampilan *review screen*

B.3 Completion Screen

Gambar 3.5 menunjukkan tampilan dari *completion screen*. Dapat terlihat terdapat beberapa segmen seperti *final photo*, *GIF*, *live photo*, *video slide show*, dan *print* foto. Pengguna dapat menekan tombol *print* jika hasil foto yang sudah dimasukkan ke *frame* ingin dicetak. Fitur *live photo* merupakan hasil dari *recording* selama 5 detik ketika user hendak mengambil total 6 foto pada bagian *auto-capture screen*. Hasil *recording* tersebut akan dimasukkan ke dalam *frame* seperti yang terlihat pada Gambar 3.5.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



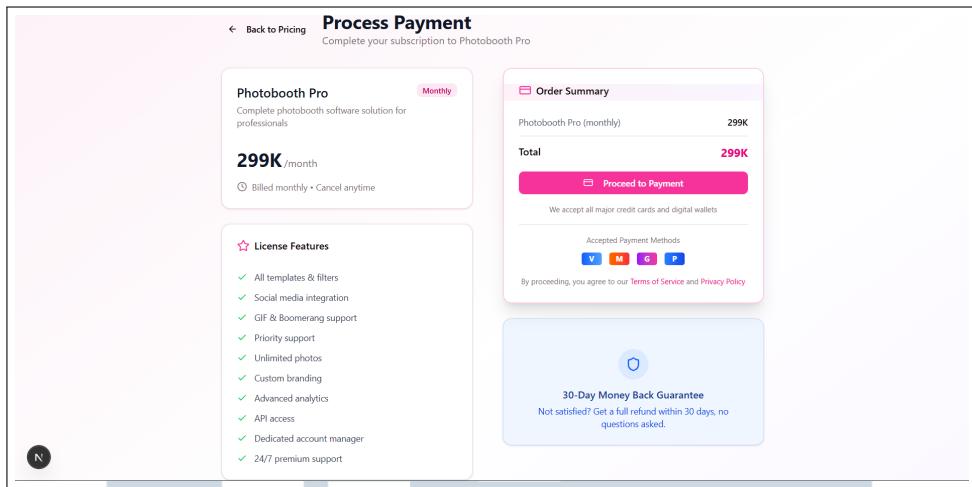
Gambar 3.5. Tampilan *completion screen*

3.3.2 Website Photobooth

Website photobooth digunakan ketika pengguna ingin membeli lisensi yang dijual. Lisensi tersebut digunakan untuk mengaktifkan akses kepemilikan agar aplikasi *photobooth* dapat digunakan untuk tujuan komersial.

A Tampilan Website

Pada Gambar 3.6, ditampilkan antarmuka dari proses *payment* untuk *website photobooth*. Pada tampilan ini, blok dibuat seolah menyambung yang menerapkan konsep *continuity* dari Gestalt. Konsep ini memaparkan bahwa mata manusia mudah mengenali objek yang dilihatnya dalam bentuk garis maupun arah yang berkelanjutan [8]. Tombol *proceed to payment* akan mengarahkan pengguna ke halaman pembayaran jika pengguna ingin membeli *subscription*. Desain tombol dibuat kontras dan menonjol mengikuti prinsip Gestalt yaitu *focal point*. Prinsip ini menekankan bahwa elemen-elemen yang kontras akan mendapatkan perhatian mata[8]. Proporsi warna yang digunakan didominasi oleh 3 warna yakni pink, putih, dan hitam sehingga membuat mata nyaman ketika menelusuri halaman tersebut. Warna biru yang digunakan pada blok bagian *guarantee* bertujuan memberi rasa aman dan kepercayaan kepada calon pelanggan yang hendak membeli jasa yang ditawarkan dimana ini berkaitan dengan konsep psikologi warna[9, 10].



Gambar 3.6. Tampilan *Payment Process*

3.3.3 Website Toko Besi

Pengembangan yang dilakukan pada *website* toko besi bertujuan agar pengelolaan data penjualan lebih mudah dilakukan. Selain itu, efisiensi calon pembeli dalam melihat daftar-daftar barang yang ingin dibeli juga akan meningkat.

A Flowchart

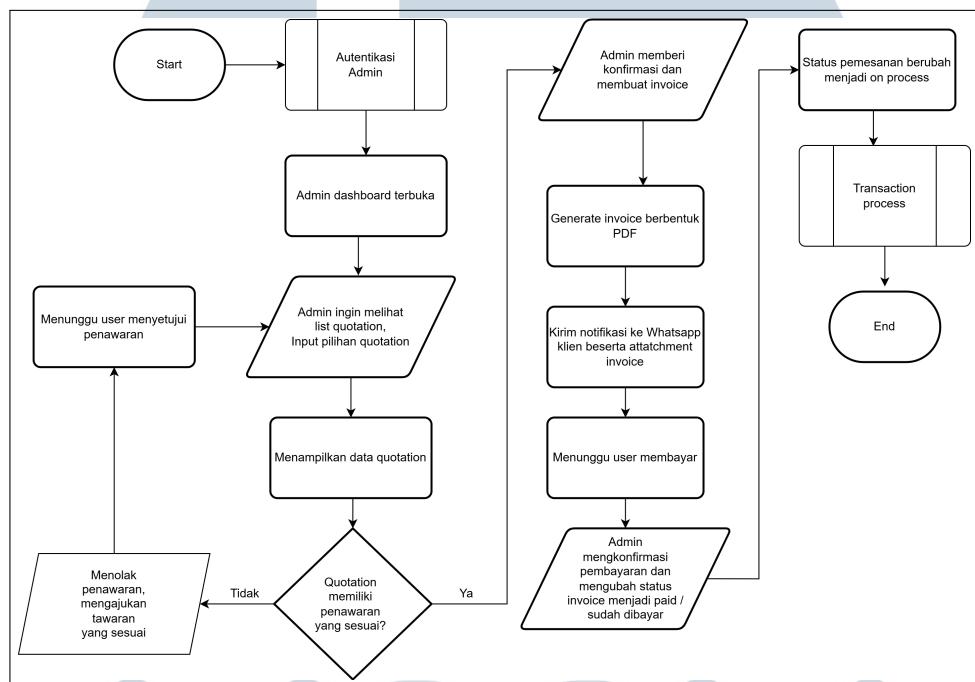
Flowchart di bawah ini menunjukkan alur *admin* untuk menangani pembeli. Dimulai dari pengecekan harga penawaran yang diajukan oleh pembeli, pembuatan *invoice* oleh *admin*, hingga pemilihan *driver* untuk melakukan pengantaran barang.

A.1 Alur Penanganan *Customer*

Proses yang ditunjukkan oleh Gambar 3.7 menunjukkan alur yang dilalui *admin* untuk mengelola *quotation* dari pengguna. Proses dimulai dari autentikasi *admin* kemudian sistem akan menampilkan *dashboard*. *Admin* memilih menu *quotation* untuk melihat daftar-daftar penawaran yang masuk dari pembeli. Jika penawaran yang diajukan pengguna dirasa cocok oleh *admin*, *admin* akan mengkonfirmasi penawaran tersebut dan membuat *invoice*. *Invoice* akan dihasilkan oleh sistem dalam bentuk PDF dan akan dikirimkan ke pengguna melalui Whatsapp. Setelah itu, *admin* menunggu pembayaran dilakukan oleh pembeli. Jika pembayaran sudah dilakukan, *admin* akan melakukan konfirmasi dan mengubah

status *invoice* menjadi *"Paid"*. Status pesanan akan otomatis berubah menjadi *"On Process"* dan memasuki tahap *"Transaction Process"*.

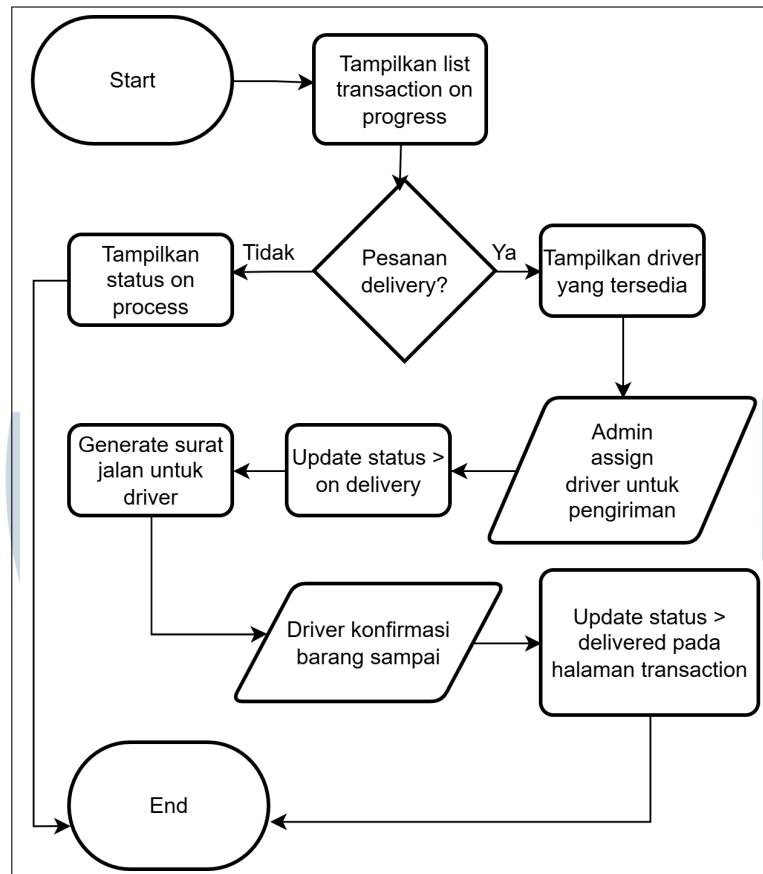
Apabila penawaran yang diajukan pembeli dirasa tidak sesuai oleh admin, admin berhak menolak penawaran dari pembeli dan mengajukan penawaran yang dirasa lebih sesuai. Pada tahap ini, admin menunggu persetujuan apakah pembeli menerima tawaran dari admin atau tidak.



Gambar 3.7. Flowchart untuk proses admin menangani *customer* di *admin dashboard*

A.2 Alur *Update Status* Transaksi

Pada Gambar 3.8 terlihat proses untuk *update status* transaksi. Proses dimulai dengan menampilkan *list transaction on progress*. Jika tidak ada pesanan yang akan diantar, sistem akan menampilkan status bahwa pesanan dalam tahap *on process*. Namun, jika terdapat pesanan untuk diantar, sistem akan menampilkan *driver* yang tersedia. Setelah itu, admin akan memilih *driver* yang tersedia untuk mengantarkan pesanan. Jika sudah, sistem akan mengupdate status menjadi *on-delivery*. Kemudian, sistem akan meng-generate surat jalan untuk *driver* dan jika barang sudah sampai, *driver* akan mengkonfirmasinya. Setelah pesanan diterima oleh klien, sistem akan *update status* pesanan menjadi *delivered*.



Gambar 3.8. Flowchart *update status* transaksi

B Tampilan Website

Ditampilkan potongan-potongan gambar di bawah ini untuk menunjukkan proses yang dilakukan *admin* dari penerimaan penawaran, pembuatan *invoice* sampai pada pembuatan *invoice* baru jika diperlukan.

B.1 Halaman *Quotation*

Pada potongan Gambar 3.9 di bawah ini, ditampilkan detail-detail penting dari seorang pembeli jika mereka menaruh penawaran ke suatu barang. Dapat terlihat *quotation status*, status harga yang diajukan apakah normal atau nego, total harga, ongkos kirim, total jarak, dan alamat dari pembeli.

Gambar 3.9. Tampilan halaman *Quotation* untuk *Admin*

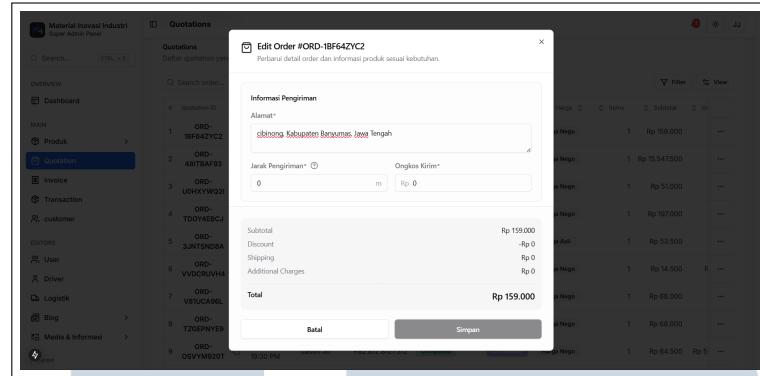
B.2 *Update Status Quotation*

Potongan Gambar 3.10 menunjukkan detail lainnya yakni nama dan nomor telepon pembeli serta tanggal pembeli mengajukan penawarannya. Selain itu, dapat terlihat ketika *admin* menekan tombol titik 3, akan muncul sebuah menu yang memungkinkan *admin* untuk memperbarui *status quotation*. Pilihan tersebut antara lain *edit*, *confirm*, dan *cancel*.

Gambar 3.10. Tampilan halaman untuk *update status Quotation*

B.3 *Edit Order*

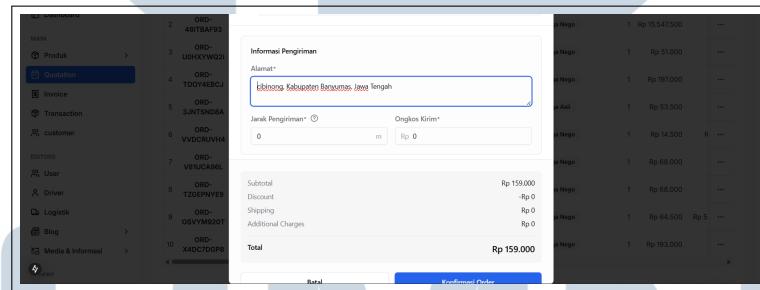
Pada Gambar 3.11 terlihat sebuah halaman ketika *admin* menekan tombol *edit* pada Gambar 3.10. Di halaman ini, memungkinkan *admin* untuk melakukan *edit* terhadap alamat tujuan pengiriman produk serta ongkos kirim yang diperlukan.



Gambar 3.11. Tampilan halaman *edit order*

B.4 Konfirmasi Order

Apabila *admin* sudah melakukan *edit* yang sesuai pada Gambar 3.11, *admin* dapat melakukan konfirmasi *order* seperti pada Gambar 3.12 dan melakukan ke pembuatan *invoice*.



Gambar 3.12. Tampilan halaman konfirmasi *order*

B.5 Tampilan *Invoice*

Pada Gambar 3.13, terlihat halaman *invoice* yang menampilkan detail-detail dari *Invoice-ID*, *Quotation-ID*, termin pembayaran, *status pembayaran*, *status order*, nama pembeli, *total order*, dan tanggal dibuatnya *invoice* tersebut.

MULTIMEDIA
NUSANTARA

#	Invoice ID	Status	Termin Pembayaran	Quotation ID	Customer	Total Order	Status Order	Tgl. Dibuat	...
1	INV-31HVCQ0EE	Unpaid	Belum Lunas	ORD-48ITBAF93	Jason Jo	Rp 15.547.500	Canceled	19/12/2025, 08:02 AM	...
2	INV-10Y4FOCK	Unpaid	Lunas	ORD-UHKKYWWQ2I	Jason Jo	Rp 51.001	Canceled	19/12/2025, 07:59 AM	...
3	INV-HJWKYYXYK	Unpaid	Belum Lunas	ORD-UHKKYWWQ2I	-	Rp 0	-	19/12/2025, 07:59 AM	...
4	INV-4CTR7U96J	Paid	Belum Lunas	ORD-UHKKYWWQ2I	-	Rp 0	-	19/12/2025, 07:47 AM	...
5	INV-BKLDS036E	Paid	Termin 10 Hari	ORD-TDOY4EBCJ	Jason Jo	Rp 197.000	Completed	19/12/2025, 22:24 PM	...
6	INV-P003CTJFF	Unpaid	Belum Lunas	ORD-3JNTNSD8A	Jason Jo	Rp 53.500	On-Process	19/12/2025, 22:03 PM	...
7	INV-ER0BFDFVXO	Paid	Termin 10 Hari	ORD-VVDCRUVH4	Jason Jo	Rp 14.666	On-Process	19/12/2025, 21:58 PM	...
8	INV-9KVWLSZH6	Paid	Lunas	ORD-V81UCA96L	Jason Jo	Rp 68.000	On-Process	19/12/2025, 20:40 PM	...

Gambar 3.13. Tampilan halaman *Invoice* untuk Admin

B.6 Informasi *Invoice*

Gambar 3.14 menunjukkan informasi detail dari *invoice* pembelian. *Invoice* ini akan di-*generate* oleh sistem apabila *admin* sudah mengkonfirmasi pembayaran yang dilakukan oleh pembeli.

Preview Invoice		INVOICE		
Tipe Pengiriman:	Delivery	INVOICE	Unpaid	
Dari:	PT Material Inovasi Industri Jl. Welisongo No.42, Purwosoyo, Kec. Ngaglik, Kota Semarang, Jawa Tengah 50110	Tanggal Invoice:	19 Desember 2025	
Kepada:	cibinong, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah	Jatuh Tempo:	2 Januari 2026	
Item	Qty.	Harga	Diskon	Total
H Beam 250 x 250 (860kg) H-Beam - SKU:	1	Rp 15.547.500	Rp 0	Rp 15.547.500
		Subtotal:		Rp 15.547.500
		Biaya Pengiriman:		Rp 0
		Biaya Tambahan:		Rp 0
		Diskon:		-Rp 0
		Total:		Rp 15.547.500

Informasi Invoice

Order Notes Settings

Informasi Order

Order ID: #ORD-48ITBAF93
Payment Status: Unpaid
Order Status: Canceled
Metode Pengiriman: Delivery
Total Produk: 1 Produk (1 Item)

Timeline

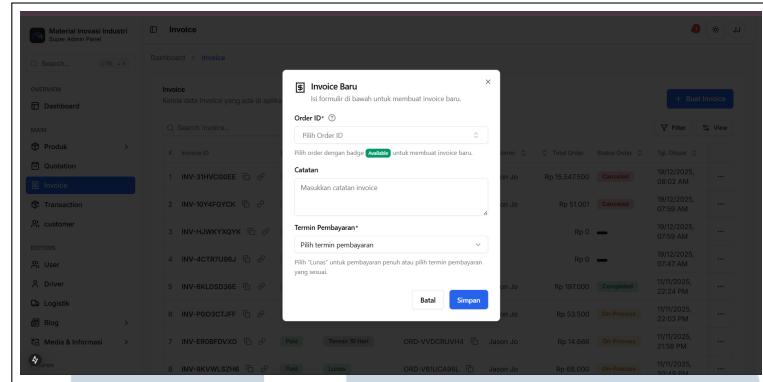
- Order Masuk: 18 Desember 2025 pukul 07:32 WIB
- Invoice Dibuat: 19 Desember 2025 pukul 08:02 WIB
- Order Sedang Diproses: Order masih dalam proses. Status akan otomatis diperbarui saat selesai.

Gambar 3.14. Tampilan informasi *Invoice*

B.7 Penambahan *Invoice*

Pada Gambar 3.15, menampilkan halaman pembuatan *invoice* baru apabila dibutuhkan. *Invoice* baru dapat dibuat dengan memilih *Order-ID* yang tersedia dan dengan mengisi catatan dan termin pembayarannya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.15. Tampilan penambahan *Invoice* baru

3.4 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalankan proses magang, ditemukan beberapa kendala sebagai berikut:

1. Terjadi miskomunikasi dengan rekan magang sehingga produk yang dihasilkan tidak sesuai dengan ekspektasi klien, yang berujung pada terjadinya revisi.
2. Kesulitan dalam memahami struktur kode karena tidak ada dokumentasi dari developer sebelumnya yang berpengaruh pada alur pengerjaan.

3.5 Solusi yang Ditemukan

Selama menjalankan proses magang, ditemukan solusi dalam menghadapi masalah yang dihadapi sebagai berikut:

1. Melakukan diskusi rutin melalui Discord untuk membahas proses pengembangan produk sehingga produk yang dihasilkan memenuhi ekspektasi dari klien.
2. Melakukan proses *code review* untuk memahami fungsi-fungsi yang penting dan relasi modul satu dengan yang lainnya. Dalam proses memahaminya, peserta magang bertanya pada supervisor, searching di Google, dan juga bertanya di ChatGPT.