

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Project manager memiliki peran penting dalam sebuah project, bertanggung jawab untuk mengelola seluruh aspek proyek, termasuk anggaran, jadwal dan juga sumber daya. IT Project Manager adalah seorang profesional yang bertanggung jawab untuk mengelola proyek-proyek teknologi informasi (TI) dari awal hingga akhir.

Mereka bertanggung jawab untuk merencanakan, mengorganisir, dan mengkoordinasikan sumber daya yang dibutuhkan untuk menyelesaikan proyek sesuai dengan anggaran, jadwal, dan kualitas yang ditetapkan.

Latar belakang dari perkembangan profesi IT Project Manager muncul karena perusahaan-perusahaan mulai menyadari pentingnya pengelolaan proyek TI yang efektif untuk mencapai tujuan bisnis mereka. Proyek TI sering kali melibatkan banyak bagian dari perusahaan, seperti departemen TI, operasional, dan keuangan, dan menggunakan teknologi yang kompleks dan terus berubah. Seorang IT Project Manager harus mampu mengelola kompleksitas ini dengan baik agar proyek dapat diselesaikan dengan sukses dan dalam batas waktu dan anggaran yang ditetapkan.

PT. Yureka Tekonologi Cipta saat ini menggunakan metode Agile dalam pengembangan software, karena metode ini mengutamakan fleksibilitas dan kemampuan untuk merespon perubahan yang cepat. Dengan menggunakan Agile, perusahaan dapat mengelompokkan tugas-tugas ke dalam sprint yang berlangsung dalam jangka waktu yang singkat, seperti beberapa minggu. Selama sprint, tim dapat bekerja sama untuk menyelesaikan tugas-tugas yang ditentukan dan mencapai tujuan yang ditetapkan. Dengan memperbarui tujuan dan tugas-tugas setiap sprint, tim dapat merespon dengan cepat terhadap perubahan yang terjadi dalam proyek. Agile juga mengutamakan

komunikasi terbuka dan kolaborasi yang erat antara tim, yang memungkinkan perusahaan untuk mencapai hasil yang lebih baik dalam waktu yang singkat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, project manager memiliki peran yang sangat penting dalam memimpin dan mengelola sebuah project dari awal hingga akhir untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

PT. Yureka Teknologi Cipta membutuhkan seorang IT Project Manager, untuk membantu mengelola project – project yang dimiliki oleh perusahaan. Beberapa hal yang harus dilakukan seorang IT Project Manager di PT. Yureka Teknologi Cipta adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan dan pengorganisasian proyek: IT Project Manager akan memastikan bahwa proyek dilaksanakan sesuai dengan rencana dan jadwal yang telah ditentukan.
2. Komunikasi dan koordinasi: IT Project Manager akan menjadi perantara antara tim proyek dan pihak-pihak terkait, seperti klien atau departemen lain dalam perusahaan.
3. Pengelolaan anggaran dan sumber daya: IT Project Manager akan memastikan bahwa anggaran proyek dikelola dengan baik dan sumber daya yang dibutuhkan tersedia pada saat yang tepat.
4. Pengendalian kualitas: IT Project Manager akan memastikan bahwa proyek dikerjakan sesuai dengan standar kualitas yang telah ditentukan.
5. Pengendalian risiko: IT Project Manager akan mengidentifikasi dan mengelola risiko-risiko yang mungkin muncul selama pelaksanaan proyek.

C. Batasan Masalah

Permasalahan - permasalahan yang terjadi di PT. Yureka Teknologi Cipta sebagian besar berasal dari kurangnya seorang yang dapat mengelola dan menjalankan sebuah

project dengan baik, dikarenakan ada banyak sekali project software development di perusahaan ini.

Praktik magang ini berfokus pada jobdesk seorang IT Project Manager dalam sebuah perusahaan / IT Start Up. Dengan menggunakan metode pengembangan proyek yang sudah di tentukan sebelumnya, Agile dan mengimplementasikan metodologi Scrum dengan penekanan dalam pengelolaan proyek yang cepat dan fleksibel, fokus pada kolaborasi, komunikasi, dan adaptasi terhadap perubahan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa poin yang sudah dipaparkan diatas, dapat diperoleh suatu rumusan masalah yaitu bagaimana agar semua project yang ada di PT. Yureka Teknologi Cipta dapat berjalan dan sukses sesuai dengan tujuan awal dan menguntungkan kedua belah pihak, antara PT Yureka Teknologi Cipta dan Klien.

E. Tujuan Praktik Magang

Tujuan dari praktik magang ini dilakukan adalah untuk belajar terjun langsung memimpin dan mengelola project dengan efektif dan efisien, sehingga bisa mengelola dan menyelesaikan project sesuai dengan waktu, anggaran, dan kualitas yang telah ditentukan.

F. Manfaat Praktik Magang

Manfaat yang dapat diambil dari pelaksanaan praktik magang ini adalah tercapainya tujuan, antara lain :

1. Mencapai tujuan proyek: PM akan memastikan bahwa proyek berjalan sesuai dengan rencana dan tujuan yang telah ditentukan.
2. Berhasil mengelola sumber daya: PM akan memastikan bahwa sumber daya yang dibutuhkan, termasuk tenaga kerja, peralatan, dan anggaran, tersedia dan digunakan dengan efisien.

3. Berhasil mengkoordinasikan aktivitas proyek: PM akan mengkoordinasikan aktivitas proyek dan mengelola komunikasi antara tim proyek dan pihak-pihak yang terlibat.
4. Berhasil mengendalikan pelaksanaan proyek: PM akan mengendalikan pelaksanaan proyek dan memonitor progres, kualitas, dan anggaran.
5. Berhasil menyelesaikan proyek: PM akan mengakhiri proyek dengan memastikan bahwa semua tugas telah diselesaikan, dokumentasi telah dikumpulkan, dan sumber daya telah dikembalikan.
6. Berhasil mengelola risiko: PM akan mengidentifikasi dan mengelola risiko yang mungkin muncul selama pelaksanaan proyek.
7. Berhasil memastikan komunikasi dan koordinasi yang efektif: PM akan menjadi perantara antara tim proyek dan pihak-pihak terkait, seperti klien atau departemen lain dalam perusahaan.

BAB II

GAMBARAN INSTANSI

A. Umum

1. Sejarah

YTC (Yureka Teknologi Cipta) didirikan pada tahun 2018, yang merupakan perusahaan perangkat lunak yang berusaha untuk digitalisasi perusahaan menjadi praktik utama di Indonesia. Yureka Teknologi Cipta telah menjadi yang terdepan dalam pengembangan dan penerapan teknologi baru dan strategi TI di berbagai industri.

2. Visi dan Misi

A. Visi

Membantu mewujudkan ide anda ke arah yang lebih baik.

B. Misi

1. Melakukan pengembangan Aplikasi Web
2. Melakukan pengembangan Aplikasi Seluler
3. Melakukan layanan Konsultasi IT
4. Melakukan layanan Pengelolaan Cloud
5. Melakukan pemeliharaan Aplikasi
6. Melakukan intergrasi Aplikasi
7. Melakukan aplikasi Kustom
8. Melakukan modernisasi Aplikasi

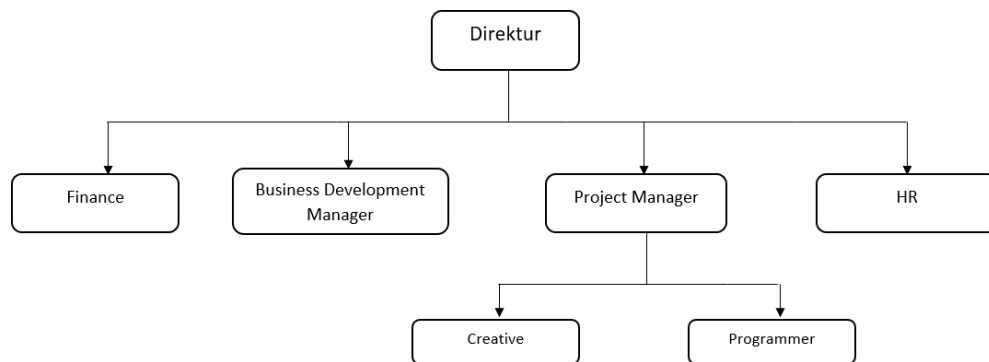
3. Alamat dan Kontak Magang

Nama PT	Yureka Teknologi Cipta
Alamat	Jl.Kresna, Gamping Kidul, Ambarketawang, Kec. Gamping,

	Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta
Kode Pos	55294
No WhatsApp	0857 2992 0996
Email	e@yureka.dev

Tabel 2.1 Alamat dan Kontak Magang

B. Struktur Organisasi



Gambar 2.1 Struktur Organisasi

C. Sumber Daya Manusia dan Sumber Daya Fisik Lainnya

1. Sumber Daya Manusia

PT. Yureka Teknologi Cipta memiliki jumlah sumberdaya manusia antara lain :

- Project Manager : 6 Orang
- Bussines Development : 1 Orang
- BE Programer : 7 Orang
- FE Programer : 7 Orang
- Fullstack Programer : 2 Orang
- Mobile Dev : 2 Orang
- Flutter Dev : 1 Orang
- UI/UX : 4 Orang

- Kreatif Desain : 4 Orang
- QA : 4 Orang
- HR : 1 Orang
- Finance : 1 Orang

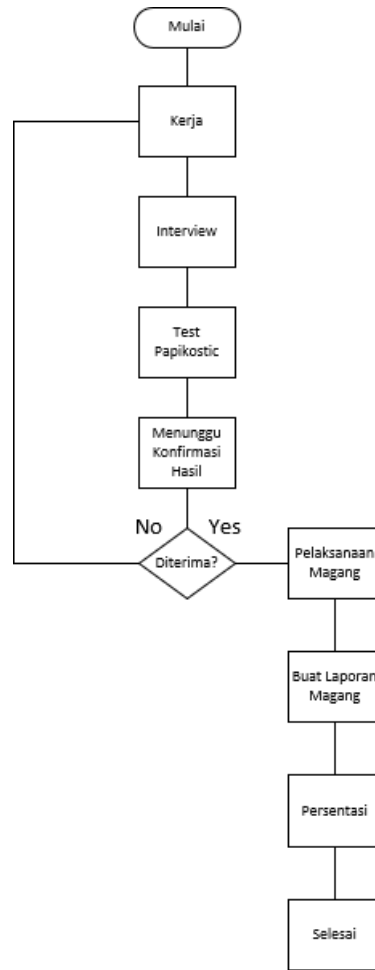
2. Sumber Daya Fisik Lainnya

Adapun sumber daya fisik milik PT. Yureka Teknologi Cipta, meliputi :

- Kantor
- Listrik
- Wifi
- Ruang Kerja
- Ruang Meeting
- Snack & Kopi
- PS3
- TV
- Monitor
- Laptop
- Komputer
- Printer
- Meja & Kursi
- Ruang Istirahat
- Ruang Ibadah
- CCTV

D. Proses Kegiatan

Berdasarkan hasil praktik magang yang telah terlaksana, dibawah ini terdapat gambar proses pelaksanaan magang, dari skenario awal



Gambar 2.2 Proses Kegiatan

Proses kegiatan dimulai dari start dimana sebelumnya saya sudah berkerja pada sebuah perusahaan Arsitek Interior di Yogyakarta. Kemudian mendapat panggilan untuk melakukan interview oleh perusahaan Yureka Teknologi Cipta, yang mana ternyata perusahaan ini mendapatkan CV saya dari sister company. Kemudian saya mengikuti instruksi untuk melakukan wawancara dan tes psikotic, setelah itu harus menunggu konfirmasi perusahaan untuk beberapa saat , apakah diterima atau tidak, dan setelah dinyatakan diterima maka dua hari setelah nya saya langsung diminta untuk masuk dan mulai magang. Setelah praktik magang selesai maka step selanjutnya adalah membuat laporan magang untuk kemudian di presentasikan , lalu praktik magang bisa dinyatakan selesai dan bisa diambil nilai untuk mata kuliah ini.

BAB III

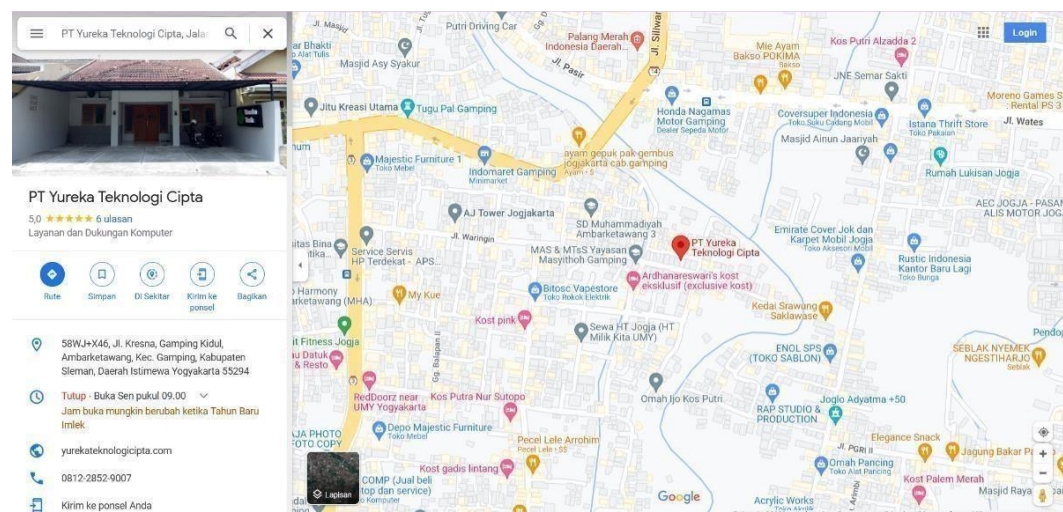
TAHAPAN KEGIATAN PRAKTIK MAGANG

A. Lokasi Praktik Magang, Alamat, Kontak

Kegiatan praktik magang ini dilakukan di PT. Yureka Teknologi Cipta. Alasan dilakukannya praktik magang di PT. Yureka Teknologi cipta dikarenakan saat itu saya tiba-tiba mendapat email untuk melakukan interview, kemudian menjalani test dan selanjutnya mengikuti Internship di perusahaan ini sebagai IT Project Manager. Karena sejak awal saya tertarik dengan posisi ini jadi saya memutuskan untuk resign dari tempat kerja lama dan memilih untuk menjalani internship di PT. Yureka Teknologi Cipta. selama proses magang berlangsung saya banyak sekali belajar mengenai kepemimpinan, cara berkomunikasi dengan client, project management yang baik.

1. Lokasi Praktik Magang

Berikut adalah letak geografis dari PT. Yureka Teknologi Cipta yang diambil dari Google Maps :



Gambar 3.1 Lokasi Kantor

2. Alamat Praktik Magang

Alamat lengkap PT. Yureka Teknologi Cipta

Nama PT : Yureka Teknologi Cipta
Alamat : Jl.Kresna, Gamping Kidul,
Ambarketawang, Kec. Gamping,
Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa
Yogyakarta
Kode Pos : 55294
No WhatsApp : 0857 2992 0996
Email : e@yureka.dev

3. Kontak Pembimbing Lapangan :

Nama : Muhammad Syihabudin S.Kom
Email : Syihab@yureka.dev
No. WhatsApp : 0856 4330 2133

B. Rencana Observasi

Langkah yang diambil dalam rencana observasi dalam kerja praktik ini adalah Interview, Tes Papikostic, dan pengenalan jobdesk. Berikut ini metode yang digunakan dalam pelaksanaan kerja praktik ini adalah Agile.

Merupakan metodologi pengembangan proyek yang menekankan kerjasama tim, komunikasi terbuka, dan adaptasi terus menerus. Agile fokus pada pengiriman produk yang berfungsi secara berkala, sambil terus mengadaptasi dan meningkatkan produk tersebut sesuai dengan umpan balik dari klien. Metodologi agile yang diterapkan dalam perusahaan adalah Scrum, merupakan metodologi yang digunakan untuk mengelola dan mengembangkan proyek-pyoyek yang kompleks dan berubah ubah. Scrum menggunakan pendekatan "time boxed" yang terdiri dari "sprint" yang berlangsung selama beberapa minggu hingga beberapa bulan.

Scrum sendiri menggunakan beberapa field, termasuk produk backlog, sprint backlog dan increment. Produk backlog adalah daftar task yang harus dikerjakan dalam proyek. sprint backlog adalah daftar daftar tugas yang akan dikerjakan dalam sprint saat ini. Sedangkan increment adalah versi terbaru dari produk yang dihasilkan dari setiap sprint yang telah berjalan. Scrum juga menggunakan beberapa event, termasuk sprint planning, daily scrum, sprint review, dan sprint retrospective. Event ini digunakan untuk mengevaluasi progres proyek, mengkoordinasi tugas dan mengidentifikasi masalah yang muncul selama sprint.

C. Rancangan Jadwal Kegiatan Magang

Adapun jadwal rancangan kerja praktek yang telah disusun dapat dilihat pada tabel 3.2 dibawah.

No	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan												Realisasi		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Y/T	%	
1	Pengenalan Jobdesk	■													Y	
2	Pengenalan Project	■													Y	
3	Belajar Maintenance	■	■												Y	
4	Masuk Dalam Running Project		■	■	■	■									Y	
5	Start New Project					■	■	■	■	■	■	■	■	■	Y	
6	Laporan											■	■		Y	

Tabel 3.2 Rancangan dan Realisasi Kegiatan Praktik Magang

BAB IV

HASIL PELAKSANAAN PRAKTIK MAGANG

A. Hasil Observasi Magang

1. Proses Bisnis

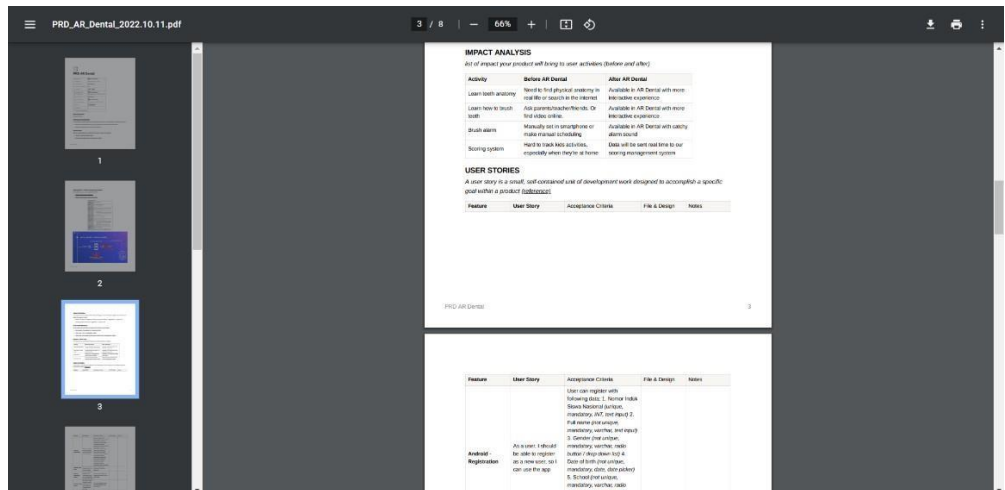
Dalam menjalankan sebuah project, project manager memiliki beberapa tahapan proses dalam memulai sebuah project baru, yaitu :

1. Tahap perencanaan

Pada tahap ini saya mulai melakukan evaluasi untuk kebutuhan bisnis, menetapkan tujuan dan sasaran proyek serta menyusun rencana proyek dengan detail. Dalam tahap saya melakukan perencanaan tidak sendiri melainkan bersama dengan Direktur, dan Product Manager atau Klien.

2. Tahap analisis

Setelah rencana proyek disetujui, saya akan mulai melakukan analisis yang lebih detail bersama team untuk menentukan spesifikasi teknis produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini akan mulai disusun flow proses bisnis dan user story, dalam proses ini saya melakukan nya bersama product manager dan dibantu langsung oleh tim UI/UX yang sedia untuk mengikuti dan mambantu menggambarkan sistem yang nantinya akan dibuat. Hasil dari proses ini adalah dokumen PRD (Product Requirement Document). Berikut contoh PRD dari salah satu project yang saya kerjakan :



Gambar 4.1 PRD

3. Tahap desain

Setelah spesifikasi teknis disetujui, tim proyek akan mulai mengembangkan design produk atau layanan IT yang akan dikembangkan dan mengunci design tersebut untuk nantinya dijadikan sebagai dokumen teknis project. dalam tahap ini project manager akan selalu melakukan meeting project bersama product manager, dan juga team untuk menentukan design yang tepat dan baik.

4. Tahap implementasi

Setelah design selesai dibuat dan dikunci dengan persetujuan kedua belah pihak, tim proyek mulai mengeksekusi rencana proyek dan mengembangkan proyek tersebut. selama proses pengembanaan project manager akan selalu melakukan report kepada klien untuk mendapatkan umpan balik dan juga melakukan meeting team untuk memastikan development berjalan lancar dan sesuai dengan yang sudah ditentukan.

5. Tahap pengujian

Setelah produk atau layanan IT selesai dikembangkan, tim proyek melakukan pengujian untuk memastikan bahwa produk atau layanan IT tersebut bekerja sesuai dengan spesifikasi. Sebenarnya pengujian selalu dilakukan setiap developer selesai mengerjakan tiap modul, project manager

akan memberi task kepada QA Engineer untuk memastikan bahwa modul dan fitur sudah sesuai dengan design dan fungsi yang diharapkan. Test tersebut menggunakan metode black box testing. Kemudian setelah proses development selesai barulah project manager akan memberi task kepada team untuk melakukan Stress Test dengan tujuan menguji daya tahan sebuah program. Stress test ini dilakukan bersama dengan semua team, kami akan mengecek program, api dan server yang digunakan dengan beban yang berat dengan menggunakan tools K6.

6. Tahap peluncuran

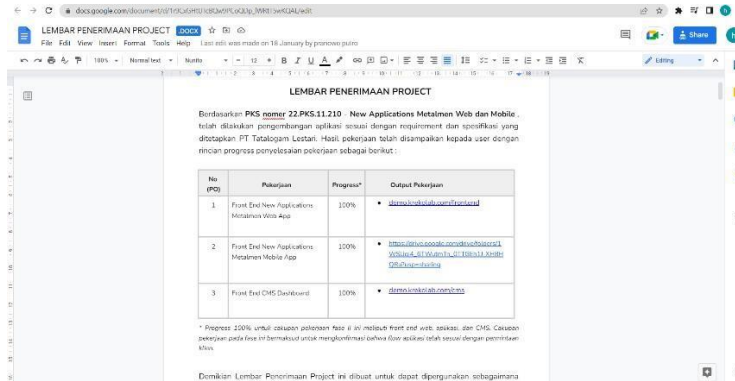
Setelah produk atau layanan IT lulus pengujian, tim proyek akan meluncurkan proyek. Pada tahap ini klien harus membayar biaya kekurangan proyek sesuai dengan jumlah yang sudah ditetapkan sebelumnya, baru kemudian proyek akan diluncurkan.

7. Tahap pemeliharaan

Setelah produk atau layanan IT diluncurkan, tim proyek melakukan pemeliharaan dan perbaikan produk atau layanan IT sesuai dengan kebutuhan bisnis.

8. Tahap penutupan

Setelah proyek selesai, tim proyek akan melakukan evaluasi proyek dan menyusun laporan proyek sebelum menutup proyek dengan menggunakan dokumen BAST (Berita Acara Serah Terima). Berikut salah satu contoh dokumen BAST dari project yang saya kerjakan :



Gambar 4.2 BAST

a. Rincian Pekerjaan

Rincian pekerjaan atau jobdesk dari seorang IT project manager adalah bertanggung jawab atas perencanaan, implementasi, pengelolaan proyek - proyek yang berbeda. jobdesk ini dapat meliputi beberapa tugas utama, sebagai berikut :

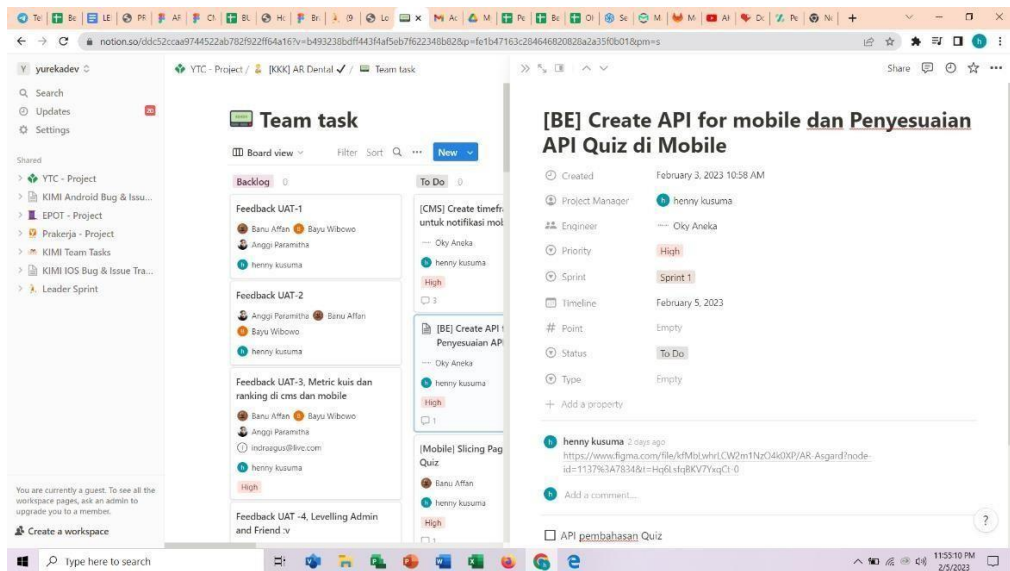
1. Perencanaan proyek, membuat rencana proyek dengan detail dan menetapkan tujuan serta sasaran proyek dan mengkoordinasikan tugas tugas juga sumber daya yang diperlukan. Selain pembuatan dokumen PRD disini saya juga membuat dokumen anggaran yang nantinya akan ditagihkan kepada klient melalui finance, berikut contoh file dokumen pemetaan timeline dan sumber daya project yang saya lakukan :

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	No	SDM	Aktual	Harga		up to 30 %	November 2022	Desember 2022	Januari 2023	Februari 2023	Maret 2023	April 2023	Mei 2023
2	1	Project Manager/PIC	Rp3.000.000	Rp5.000.000	3.500.000		Rp6.500.000						
3	2	Front End		Rp5.000.000			Rp6.500.000						
4	3	Back End		Rp5.000.000			Rp6.500.000						
5	4	Programmer		Rp3.000.000			Rp3.900.000						
6	5	UI/UX		Rp4.000.000			Rp5.200.000						
7	6	Mobile Engineer (syahrul)	Rp6.000.000	Rp6.000.000			Rp7.800.000						
8	7	Business Development	Rp5.000.000	Rp6.000.000			Rp7.800.000						
9	8	Public Relation		Rp3.500.000			Rp4.550.000						
10	9	Soamed Strategist (Gansing)	Rp2.000.000	Rp2.000.000			Rp2.600.000						
11	10	Video Grafer (Fajar)	Rp2.200.000	Rp3.000.000			Rp3.900.000						
12	11	Desainer		Rp4.000.000			Rp5.200.000						
13	12	Advertiser	Rp2.000.000	Rp2.000.000			Rp2.600.000						
14	13	Marketing EITBar		Rp3.500.000			Rp4.550.000						
15	14	Content Creative	Rp3.000.000	Rp3.500.000			Rp4.550.000						
16	15	marketing klinik											
17			Rp52.650.000	Rp40.500.000			Rp72.150.000						
18				Rp52.650.000									
19		BUDGET IKLAN											
20		Device											

Gambar 4.3 dokumen Pemetaan Timeline dan Sumber Daya

2. Pengelolaan proyek, mengelola proyek dari awal hingga akhir termasuk melakukan supervisi atas tugas tugas tim proyek dan mengkoordinasikan komunikasi antara Tim proyek dan pihak pihak terkait.

Dalam tahap ini saya melakukannya dengan menggunakan notion dan Google Drive, dalam notion yang saya gunakan ini akan berisi task task setiap team dan juga bug yang terdeteksi akan diupdate melalui notion, notion digunakan developer sebagai tiket untuk mengerjakan task, tanpa notion saya melarang developer untuk melakukan task nya. Segala macam task harus ada tiket nya. Kemudian Google Drive saya gunakan untuk berbagi file MOM dan file yang dibutuhkan lainnya dengan klient ataupun dengan Product Manager, Finance bahkan Direktur. Berikut contoh task atau ticket yang saya buat di notion :



Gambar 4.4 Task Ticket Developer

3. Pengelolaan resiko, mengidentifikasi dan mengelola risiko risiko yang mungkin terjadi dalam proyek dan mencari solusi untuk mengatasinya. Dalam tahap ini saya biasanya selalu melakukan diskusi bersama team untuk dapat mengambil keputusan, sebagai contoh apabila sedang mendapatkan sebuah backlog maka saya akan memecah backlog tersebut bersama team untuk memperkirakan kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi dan juga mendiskusikan terkait timeline pengerjaan. Apabila team mengatakan bahwa isu tersebut bisa diselesaikan dalam waktu 1 minggu maka saya akan menyampaikan kepada klien bahwa kami membutuhkan waktu selama 2 minggu untuk menyelesaikan isu tersebut. hal ini saya lakukan untuk

meminimalisir ketidak tepatan deliver hasil kepada klient.

4. Pengelolaan anggaran, mengelola anggaran proyek dan memastikan bahwa proyek dalam batas anggaran yang ditetapkan. Dalam tahap development project, tugas saya adalah untuk selalu memastikan timeline project berjalan sebagaimana mestinya, dikarenakan apabila project tidak selesai sesuai dengan tanggal yang telah ditetapkan maka ini akan berakibat pada pembengkakan anggaran perusahaan.
5. Pemantauan dan evaluasi, melakukan pemantauan atas kemajuan proyek dan melakukan evaluasi terhadap hasil proyek untuk memastikan bahwa proyek sesuai dengan tujuan dan sasaran yang ditetapkan. Selama proses development berjalan project manager harus selalu memantau hasil pekerjaan team dengan benar. Saya melakukan komunikasi untuk memantau dan mengevaluasi team melalui telegram grub. Setiap project memiliki grub masing – masing untuk mempermudah proses komunikasi project.
6. Pemeliharaan salam proses development, untuk selalu memastikan produk atau project yang dibuat sesuai dengan kebutuhan bisnis. Selama proses development berjalan tugas saya juga selalu aktif mengecek bahwa tidak ada bug atau isu lain dalam project. Dan apabila terdapat bug maka akan segera memberitahu team dan juga klien untuk meminimalisir miss komunikasi dengan klien.
7. Penutupan, setelah proyek selesai seorang project manajer akan melakukan evaluasi proyek dan menyusun laporan proyek sebelum menutup proyek. Biasanya disini saya akan melakukan evaluasi proyek bersama dengan Team dan juga Product Manager dari proyek tersebut dan juga mulai membuat dokument BAST untuk diserahkan kepada product manager.

Berikut beberapa rincian pekerjaan yang saya lakukan Ketika praktik magang, pekerjaan pada table 4.1 ini berdasarkan jobdesk seorang project manager, setiap harinya seorang project manager selalu melakukan meeting dengan team dan klien, baik online maupun offline, untuk me manage team dan mendvelop project agar sesuai dengan perjanjian yang sudah dilakukan dengan klien.

Tanggal Pekerjaan	Rincian Pekerjaan
10-13 Oktober2022	Briefing pengelanaan Jobdesk & Scrum, Learning project byproject at YTC
14 Oktober 2022	Meeting dengan klient pertama (Belle) untuk projectpembuatan website E- Commerce dan web companyprofile
17 Oktober 2022	Meeting untuk handoverproject Dimensibox
18 Oktober 2022	Meeting team penentuan sprint planning untuk projectDimensiBox. Maintenance proses design UIwebsite
19-21 Oktober2022	Maintenance proses Design UI project website dan Dimensibox beserta revisinya Penyampaian progres anggotateam
24-28 Oktober2022	Sprint planning dan maintenance proses devproject
31 Oktober 2022	Meeting Handover maintenance project YEC
1-18 November2022	Maintenance dan proses devsemua project (Belle, Dimensibox, YEC dan whitelabel)
19 November2022	Brief pelepasan dan serah terima project di KKK, meliputi Dental, Maiden Asia, Metalmen, LMS UI, dll
20 – 30 November2022	Maintenance aplikasi dandevlopment project
1-2 Desember2022	Maintenance aplikasi dan development project + membuat PRD untuk ProjectPOS Mobile
5 – 30 Desember2022	Maintenance aplikasi dandevlopment project
1 – 6 Januari2023	Maintenance aplikasi dandevlopment project
9 Januari 2023	Membuat dokumen BAST

Tabel 4.1 Rincian Pekerjaan

8. Pembahasan Magang

a. Problem yang ditemukan ditempat magang sebagai topik Praktik Magang

Masalah yang saya temukan di tempat magang saat itu adalah, kurangnya SDM untuk menjadi penanggung jawab project, ada begitu banyak sekali project dalam perusahaan namun beberapa project tidak terurus, dikarenakan PM di PT. Yureka Teknologi cipta sangat full memegang banyak project sehingga mengakibatkan beberapa masalah

dalam perusahaan, seperti :

1. Kurangnya perencanaan yang efektif

Tanpa seorang IT Project Manager, perusahaan mungkin kesulitan dalam merencanakan dan mengelola proyek IT dengan baik, sehingga dapat menyebabkan keterlambatan atau kegagalan dalam pelaksanaan proyek.

2. Kurangnya komunikasi yang efektif

Tanpa seorang IT Project Manager, komunikasi antara Tim dan departemen lain dalam perusahaan mungkin kurang lancar yang dapat mengakibatkan masalah dalam pengambilan keputusan dan pelaksanaan proyek.

3. Kurangnya pengawasan dan pengendalian

Tanpa seorang IT Project Manager, perusahaan mungkin kesulitan dalam mengawasi dan mengendalikan pelaksanaan proyek IT sehingga dapat menyebabkan kesalahan atau kegagalan dalam pelaksanaan proyek.

4. Kurangnya pengelolaan sumber daya

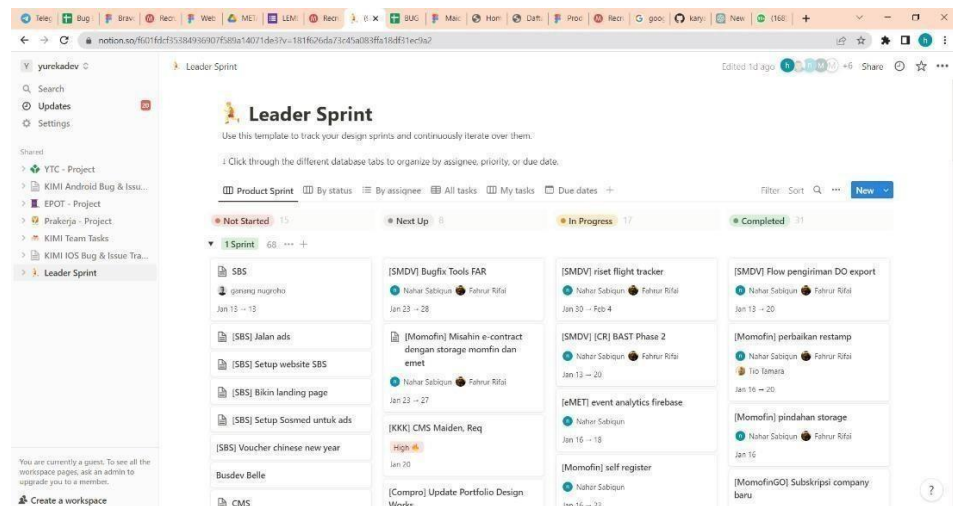
Tanpa seorang IT Project Manager, perusahaan mungkin kesulitan dalam mengelola sumber daya baik manusia maupun finansial yang dibutuhkan untuk menyelesaikan proyek dengan baik.

b. Analisis terhadap hasil observasi

Pada tahap analisis praktik magang yang dilakukan di PT. Yureka Teknologi Cipta didapatkan beberapa hasil observasi identifikasi kebutuhan yang digunakan untuk proses pengelolaan proyek sehingga dapat meminimalisis masalah – masalah dalam proses pengembangan proyek. Adapun beberapa tools yang digunakan adalah :

a) Notion

Adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat catatan, daftar, dan database dalam satu aplikasi. Fungsinya adalah sebagai alat untuk mengelola informasi yang beragam, seperti catatan, daftar tugas, rencana, dan database kontak. Notion juga memiliki fitur kolaborasi, sehingga pengguna dapat bekerja dengan Tim atau teman dalam mengelola informasi. Dalam proses praktik magang ini saya berlatih banyak mengenai cara penggunaan figma dan memanfaatkan fitur – fitur yang ada di figma dengan sebaik mungkin untuk dapat mengelola team dan menunjang proses jalannya proyek.



Gambar 4.2 Notion

c. Telegram

Adalah aplikasi perpesanan yang memungkinkan pengguna untuk mengirim pesan teks, gambar, video, dokumen, dan lainnya kepada individu atau grup. Alasan menggunakan telegram sebagai sarana komunikasi utama perusahaan adalah dikarenakan telegram memiliki fitur "Cloud Chats" yang memungkinkan pengguna untuk menyimpan pesan dan data di server telegram dan mengaksesnya dari berbagai perangkat selama terkoneksi dengan internet dan dapat

dibuka tanpa harus mendownload file dalam memori internal maupun external.

b) Figma

Dalam proses bisnis ini Firma digunakan untuk membuat design antarmuka pengguna atau UI dan digunakan untuk membuat design aplikasi Web mobile dan produk lainnya. Figma menyediakan banyak fitur seperti fitur kolaborasi, yang memungkinkan pengguna untuk bekerja dengan Tim atau rekan dalam satu proyek dan melihat perubahan yang dibuat secara real-time. Hal ini memudahkan seorang project manager dalam memantau perkembangan UI/UX desainer, karena selalu bisa melihat update yang dikerjakan oleh seorang UI/UX.

c) Google Docs dan Google Sheets

Dalam proses praktik magang ini saya menggunakan Google Docs dan Google Sheets untuk membuat beberapa dokumen yang diperlukan dalam sebuah proyek, seperti :

1. Statement Of Work

Dokumen yang menjelaskan tujuan proyek, batasan, sumber daya yang dibutuhkan, jadwal dan anggaran proyek.

2. Proet Proposal

Dokumen yang menjelaskan rencana proyek proyek, estimasi biaya dan jadwal yang diajukan kepada klient untuk persetujuan.

3. Product Requirements Documents (PRD)

Dokumen yang menjelaskan kebutuhan produk yang dikembangkan dalam proyek IT. Dokumen ini dibuat oleh tim proyek (kami) dan disetujui oleh klient sebelum proyek dimulai.

4. Berita Acara Serah Terima (BAST)

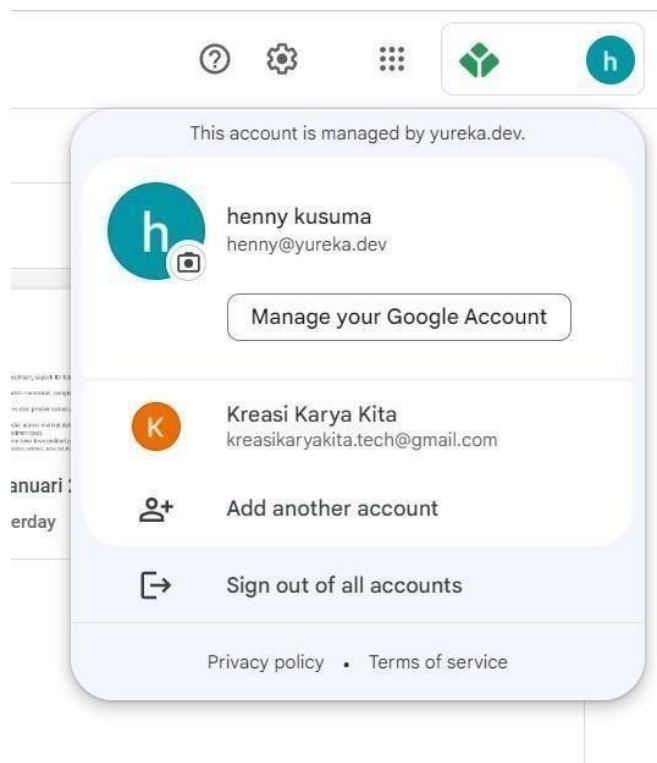
Dokumen yang digunakan untuk mencatat dan menyelesaikan proyek IT. BAST ini akan dibuat ketika proyek sudah selesai dan sudah diakui oleh pihak yang berkepentingan, sesuai dengan

spesifikasi yang sudah ditentukan dalam kontrak/perjanjian atau PRD.

d) Google Drive

Adalah layanan cloud storage yang digunakan untuk menyimpan file file dan berbagi kepada orang lain. Google drive ini saya gunakan untuk membagikan MOM meeting dan beberapa file yang dibutuhkan klien.

Akun Email dan Google yang saya gunakan selama bekerja adalah akun resmi yang diberi oleh perusahaan untuk bekerja, yaitu henny@yureka.dev , dengan akun ini saya bisa memberikan report kepada klien agar lebih terpercaya dan melakukan google meet tanpa batasan waktu.



Gambar 4.3 Akun Email dan Google

d. Capaian Magang

Selama periode 3 bulan praktik magang ada beberapa project yang berhasil saya selesaikan, seperti project kecil Website Company Profile, LMS (Learning Management System), Mobile APP, Web APP. Beberapa daftar project yang saya kerjakan dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

The screenshot shows a Notion workspace titled 'Requirement' with a table containing the following data:

Website Name	Status	Description	Link Website/Prototype
Website 1 (Belle Amanah Sgahtera)	Done		belleamanahsgahtera.com
Website 2 (Herbalindo)		- Domain propagation	https://www.igra.com/prot... id=1763A1395&wing_min... node-id=1763A1395
Website 3 (Packaging)	Done		ikemalindo.com
Website 4 (Fulfillment & Warehouse)		- Nama Domain	https://www.igra.com/ful... node-id=1763A1395
Website 5 (Belle Aesthetic Consult)		- Nama Domain	https://www.igra.com/ful... node-id=1763A1395

Gambar 4.4 Project Web Company Profile yang telah diselesaikan

The screenshot shows a Notion workspace titled 'Requirement' with a table containing the following data:

Website Name	Status	Description	Link Website/Prototype
Website 6 (PT Indah Berkat Prima)	On progress		https://www.igra.com/ful... node-id=1763A1395
Website 7 (PT Chemindo)		Monyul saja karena PICnya masih mencari bahan.	
Website 8 Elfar		Belum di desain	
Website 9 Madam Wan		Belum di desain	
Website 10 Maklon Kosmetik Berkualitas		maklonkosmetikberkualitas.com	
Website 11 Cantika Teknologi Nusantara		Minta dibikin website	cantikateknologi.com

Gambar 4.5 Project Web Company Profile yang telah diselesaikan

KKK

-  [KKK] Maiden Employe...
-  [KKK] AMS Maiden (N...
-  [KKK] AMS Maiden Req
-  [KKK] AR Dental ✓
-  [KKK] LMS AR SV UI ✓
-  [KKK] Metalmen Web ...
-  [KKK] CMS Metalmen
-  [KKK] Metalmen Mobile
-  [KKK] Woobiz Affiliate
-  [KKK] Woobiz Go (Affi...
-  [KKK] Bravo
-  [YTC] Dimensibox
-  [Belle] POS App Mobile

Gambar 4.6 Project Besar yang dikerjakan

e. Keberlanjutan

Berdasarkan penilaian oleh Direktur dan Pembimbing Lapangan selama proses kerja praktik magang, maka status keberlanjutan di perusahaan tersebut dinyatakan sebagai berikut :

SURAT KETERANGAN KERJA SAMA

3/YTC-SK/1/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Eringga Sutandang
Jabatan : Direktur Yureka Teknologi Cipta

menerangkan bahwa :

Nama : Henny Kusuma Wardani
Posisi : Project Manager Intern

Kami berharap semoga yang bersangkutan dapat melanjutkan project yang sudah terlaksana dan menyepakati kerja sama kontrak kerja selama tiga bulan ke depan sebagai *full time junior project manager* terhitung sejak 1 Februari 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 24 Januari 2023



Eringga Sutandang

Direktur PT Yureka Teknologi Cipta

Gambar 4.7 Surat Keterangan Kerja Sama

BAB V

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil praktik magang yang telah dilakukan, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Kerja praktik magang selama 3 bulan dapat menyelesaikan 6 project website company profile, 1 LMS, 3 Web App, dan 2 Mobile App.
2. Berhasil memanfaatkan Tools Team dengan baik dan benar sehingga dapat menyelesaikan kendala-kendala miss komunikasi dengan team dan klien
3. Membantu perusahaan dalam mengelola project yang cukup banyak

B. Saran

Adapun saran yang dimasukkan dalam proses praktik magang, adalah sebagai berikut

1. Diharapkan lebih percaya diri dalam berbicara dalam bahasa inggris. Dikarenakan selama praktik magang ini saya juga diberi project dari seorang klien dari singapura yang mengharuskan saya sebagai PM untuk melakukan report dan berbicara dengan bahasa inggris selama meeting.
2. Belajar lebih banyak lagi mengenai SDLC dan cara mengelola task team dengan baik.
3. Belajar lebih banyak lagi mengenai cara memahami dan berkomunikasi dengan programmer dan klien.

Lampiran

A. Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Praktik Magang



PT YUREKA TEKNOLOGI CIPTA

Jalan Kresna No. A6, Gamping Kidul, Ambarketawang, Gamping, Sleman, DIY
Telp. 0274-453504, E-mail: hr@yureka.dev

SURAT KETERANGAN

1/YTC-SK/I/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Eringga Sutandang
Jabatan : Direktur Yureka Teknologi Cipta

menerangkan bahwa :

Nama : Henry Kusuma Wardani
Posisi : Project Manager Intern

Telah melaksanakan magang di PT. Yureka Teknologi Cipta selama tiga bulan, terhitung dari tanggal 10 Oktober 2022 hingga 10 Januari 2023.

Selama kegiatan magang, yang bersangkutan telah menunjukkan dedikasi yang baik, loyalitas tinggi untuk perusahaan, dan berpartisipasi aktif pada *project* yang dikerjakan, serta tidak pernah melakukan hal-hal yang merugikan perusahaan. Kami berterima kasih kepada yang bersangkutan, dan berharap semoga yang bersangkutan dapat lebih sukses dimasa mendatang.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 24 Januari 2023



**Yureka
Tech**

Eringga Sutandang

Direktur PT Yureka Teknologi Cipta

B. Log Book

LOG BOOK KERJA PRAKTIK MAHASISWA
PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA T.A /
(WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)



Nim : 1900018302
 Nama Mahasiswa : Henny Kusuma Wardani
 Judul Praktik Magang : IT Project Manager Yureka Teknologi Cipta
 Dosen Pembimbing : Anna Hendri Soleliza Jones S.Kom., M.Cs
 Pembimbing Lapangan : Muhammad Syihabudin S.Kom

Petunjuk Pengisian Log Book

1. Log book di isi per minggu
2. Log book ditulis tangan
3. Setiap kegiatan di paraf oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing Praktik Magang
4. Log book per minggu di paraf oleh dosen pengampu kelas Praktik Magang
5. Jumlah bimbingan minimal 4x

Logbook Minggu 4 sd 7 (sebelum UTS)

No	Kegiatan dan Lokasi Praktik Magang	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi				
1	Briefing pengenalan Jobdesk & Scrum, Learning project by project at YTC	10-13 Oktober 2022	21 jam	Memahami project yang akan di handle dan tahu cara membuat Task di Notion, serta mengenali anggota team	Tidak ada kendala		
2	Meeting dengan klien pertama (Belle) untuk project pembuatan website E-Commerce dan web company profile	14 Oktober 2022	5 Jam	Menerima project 1 website E-Commerce dan 5 web company Profile	Tidak ada kendala		
3	Meeting untuk handover project DimensiBox	17 Oktober 2022	3 jam	Pemindahan Project Manager lama ke project baru sehingga project ini dialihkan pada saya sebagai Project Manager baru	Tidak ada kendala		
4	Meeting team penentuan sprint planning untuk project DimensiBox. Maintenance proses design UI website	18 Oktober 2022	7 Jam	User Story, dan penentuan Task setiap developer	Tidak ada kendala		
5	Maintenance proses Design UI project website dan DimensiBox beserta revisinya Penyampaian progres anggota team	19-21 Oktober 2022	21 Jam	UI fiks untuk untuk website dan DimensiBox	Tidak ada kendala		
6	Sprint planning dan maintenance proses dev project	24-28 Oktober 2022	35 Jam	Dev Project Web E-Commerce, 2 website company profile, dan pembuatan fitur login dengan email pada DimensiBox [FE dan BE]	Tidak ada kendala		
7	Meeting Handover maintenance project YEC	31 Oktober 2022	2 Jam	Pemindahan Project Manager lama ke project baru sehingga project YEC dialihkan pada saya sebagai Project Manager baru, project YEC meliputi 2 APP Mobile, Whitelabel, dan 4 website pembelajaran digital	Tidak ada kendala		

8	Maintenance dan proses dev semua project (Belle, Dimensibox, YEC dan whitelabel)	1-18 November 2022	98 jam	Melakukan diskusi team, pemeliharaan sitem, dan meeting dengan klient saat dibutuhkan	Tidak ada kendala		
---	--	--------------------	--------	---	-------------------	---	---

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing Praktik Magang / Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang:

.....

Yogyakarta, 20..

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang

Mahasiswa

(.....)

(.....)

LOG BOOK KERJA PRAKTEK MAHASISWA
PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA, UAD T.A /
 (WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)

Nim : 1900018302
 Nama Mahasiswa : Henny Kusuma Wardani
 Judul Praktik Magang : IT Project Manager Yureka Teknologi Cipta
 Dosen Pembimbing : Anna Hendri Soleliza Jones S.Kom., M.Cs
 Pembimbing Lapangan : Muhammad Syihabudin S.Kom.

Petunjuk Pengisian Log Book

1. Log book di isi per minggu
2. Log book ditulis tangan
3. Setiap kegiatan di paraf oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing Praktik Magang
4. Log book per minggu di paraf oleh dosen pengampu kelas Praktik Magang
5. Jumlah bimbingan minimal 3x

Logbook Minggu 8 sd 10 (setelah UTS)

No	Kegiatan dan Lokasi Praktik Magang	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi				
1	Brief pelepasan dan serah terima project di KKK, meliputi Dental, Maiden Asia, Metalmen, LMS UT, dll	19 November 2022	8 Jam	Memahami flow bisnis dan aplikasi	Tidak ada		
2	Maintenance aplikasi dan development project	20 - 30 November 2022	64 Jam	Lanjut Sprint development	Tidak ada		
3	Maintenance aplikasi dan development project + membuat PRD untuk Project POS Mobile	1-2 Desember 2022	16 Jam	Mengerjakan backlog development dan PRD	Tidak ada		

4	Maintenance aplikasi dan development project	5 – 30 Desember 2022	160 Jam	Lanjut Sprint development	Tidak ada	<i>Erlha</i>	<i>[Signature]</i>
5	Maintenance aplikasi dan development project	1 – 6 Januari 2023	40 Jam	Lanjut Sprint development & menyelesaikan Bug aplikasi	Tidak ada	<i>Erlha</i>	<i>[Signature]</i>
6	Membuat dokumen EAST	9 Januari 2023	8 Jam	Berhasil menyelesaikan kontak 1 project	Tidak ada	<i>Erlha</i>	<i>[Signature]</i>

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing Praktik Magang / Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang:

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, 26 Januari 2023

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang

Mahasiswa

(.....)

(Henny Kusuma Wardani)

C. Dokumentasi Praktik Magang



