

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang Kerja merupakan bentuk perkuliahan melalui kegiatan bekerja secara langsung di dunia kerja. Magang Kerja ini merupakan suatu kegiatan praktik bagi mahasiswa dengan tujuan mendapatkan pengalaman dari kegiatan tersebut, yang nantinya dapat digunakan untuk pengembangan profesi. Kegiatan magang kerja ini dilaksanakan di PT Bejana Investidata Globalindo (BIG IO) yang dilaksanakan pada tanggal 18 Juli 2022 hingga 18 Juni 2023, secara hybrid dengan role sebagai Product Owner pada salah satu project WWC.

Aplikasi world waterfowl conference merujuk pada aplikasi yang berkaitan dengan Perkumpulan masyarakat perunggasan Indonesia. World Waterfowl Conference adalah acara internasional yang diadakan secara berkala untuk membahas topik – topik terkait dengan industri peternakan unggas atau poultry. Aplikasi world waterfowl conference dikembangkan untuk memudahkan peserta acara mengakses informasi terkait dengan kongres tersebut. Aplikasi ini dapat mencakup berbagai fitur seperti informasi acara, daftar peserta, materi karya ilmiah, berita dan pembaruan serta informasi mengenai peta, transportasi, visa, akomodasi, serta fasilitas lain yang terkait dengan conference tersebut. Sebelum adanya aplikasi WWC segala proses yang berkaitan dengan conference dilakukan secara manual.

Selama pengembangan project WWC peranan seorang *product owner* sangat berpengaruh dan dibutuhkan untuk bisa mengembangkan model dan kebutuhan fungsional yang menjadi fondasi sistem yang dikembangkan dan menganalisa kemungkinan resiko pengembangan dan bisnis yang terjadi. Implementasi dokumen *specification* yang telah dibuat dan pengujian terhadap aplikasi WWC membantu memudahkan selama proses *development* aplikasi WWC ini.

Dengan melakukan pengujian pada aplikasi WWC ini agar dapat memverifikasi aplikasi telah memenuhi persyaratan dan kebutuhan yang ditetapkan oleh klien. Pengujian membantu memvalidasi bahwa fitur-fitur yang diinginkan oleh klien berfungsi dengan baik dan benar dan sesuai harapan.

1.2 Rumusan Masalah dan Solusi

a. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan yang muncul sebagai berikut.

1. Bagaimana *engineer* dapat menyelesaikan *development* fitur sesuai dengan yang diinginkan oleh *client*?
2. Bagaimana proses pengujian yang dilakukan oleh *Product Owner* dalam aplikasi WWC?

b. Solusi

1. Untuk bisa menyelesaikan *development* dan *request fitur* sesuai dengan keinginan *client* maka seorang *engineer* hal yang harus dilakukan adalah membaca secara rinci dokumen spesifikasi yang telah di buat oleh seorang *Product Owner*. Dalam dokumen spesifikasi yang telah dibuat oleh *Product Owner* tersebut menjelaskan secara rinci syarat- syarat dari kebutuhan setiap fitur.
2. Sebagai *Product Owner*, perannya dalam melakukan proses pengujian aplikasi yaitu memastikan bahwa aplikasi memenuhi kebutuhan dan standar kualitas yang ditetapkan. Dalam proses pengujian dilakukan secara manual.

1.3 Lingkup Pekerjaan

Selama pelaksanaan magang di PT. Bejana Investidata Globalindo ditempatkan di divisi *Product Owner*. Lingkup pekerjaan sebagai seorang *Product Owner* membuat dokumen *specification*, melakukan pengujian kualitas dari aplikasi WWC serta melakukan koordinasi dengan *engineer* terkait *bug* yang ditemukan serta melakukan koordinasi dengan *senior management* dan *client* terkait *progres* pengembangan aplikasi WWC. Aplikasi ini dikembangkan oleh satu tim *project* dengan beranggotakan awal 6 orang yang kemudian berubah pada awal Februari menjadi 3 orang.

Table 1 Spesifikasi Anggota Awal Project WWC

Role	Jumlah	Nama
Product Owner	2	Karina ,Auliah
Backend Engineer	2	Devara, Kelvin
Frontend Engineer	1	Fudhoil
Designer	1	Rizka

Table 2 Spesifikasi Kedua Anggota Project WWC

Role	Jumlah	Nama
Product Owner	1	Auliah
Frontend Engineer	1	Viola
Designer	1	Rizka

1.4 Penjadwalan Kerja

Table 3 Penjadwalan Kerja Project WWC

No	Deskripsi kerja	2022-2023																											
		Des				Jan				Feb				Mar				Apr				Mei				Jun			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Eksplorasi																													

