

BAB III

PELAKSANAAN KERJA

3.1 Bidang Kerja

Praktikan diberi kesempatan untuk melakukan magang di perusahaan pengembangan perangkat lunak, yaitu PT. Indodev Niaga Internet (DataOn). Praktikan ditempatkan di Departemen *Quality Assurance* sebagai *Software Developer*.

Sebagai *Software Developer - QA*, praktikan memiliki tugas utama untuk melakukan pengembangan pada website internal perusahaan yang bernama *SunFishSupport (SFSupport)*. *SFSupport* adalah sebuah aplikasi ticketing yang dirancang untuk digunakan oleh tim internal maupun eksternal (klien) dalam melaporkan ticket kepada pengembang atau tim terkait lainnya. Aplikasi ini tidak hanya berfungsi untuk pelaporan ticket, tetapi juga untuk memantau perkembangan ticket tersebut dari waktu ke waktu.

Dalam pelaksanaannya, praktikan bertanggung jawab untuk memastikan bahwa setiap pengembangan yang dilakukan pada *SFSupport* berjalan dengan lancar dan sesuai dengan standar kualitas yang telah ditetapkan. Praktikan juga perlu bekerja sama dengan tim untuk mengidentifikasi kebutuhan dan perbaikan yang diperlukan pada aplikasi tersebut.

Selain itu, praktikan juga diharapkan dapat memberikan solusi teknis dan inovatif untuk meningkatkan kinerja dan efisiensi aplikasi *SFSupport*. Hal ini mencakup peningkatan fitur, perbaikan *bugs*, serta optimasi kinerja sistem. Dengan demikian, praktikan berperan penting dalam mendukung operasional perusahaan melalui pengembangan perangkat lunak yang andal dan berkualitas.

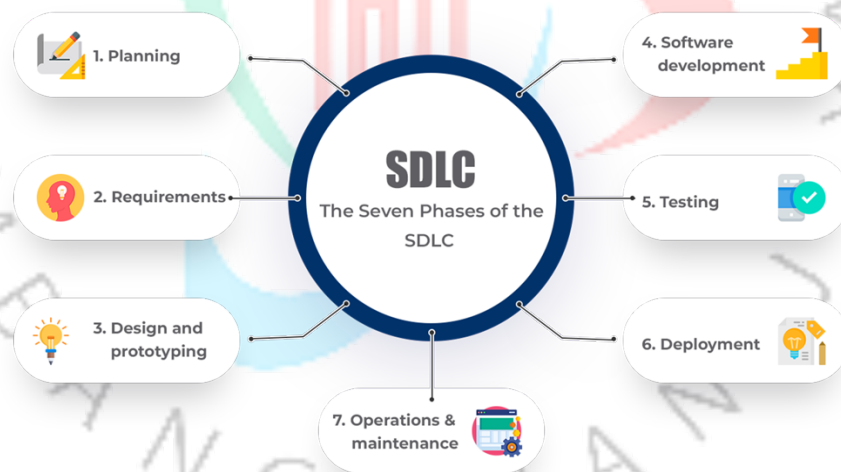
Berikut beberapa fitur yang dikembangkan oleh praktikan yaitu:

1. Pengembangan fitur pada modul *Quality Assurance – Problem Oriented Record (POR) Report - External Bugs*.
2. Pengembangan pada menu *Sprint Board*.
3. Melakukan testing *project client* pada aplikasi *SunFish 7 Workplaze*

3.2 Pelaksanaan Kerja

Dalam pelaksanaan kerja profesi yang dilakukan oleh praktikan berkontribusi dalam pengembangan berbagai fitur aplikasi melalui beberapa tahap perancangan dan pengujian untuk memastikan hasil yang optimal baik dari sisi pengguna maupun pengembang. Tahap utama dimulai dari perencanaan dan analisis kebutuhan, Dimana kebutuhan pengguna diidentifikasi dan dianalisis untuk memastikan fitur yang dikembangkan sesuai dengan harapan pengguna. Selanjutnya, pada tahap desain, struktur dan antarmuka fitur dirancang agar ramah pengguna dan dapat diakses.

Setelah itu, praktikan melanjutkan ke tahap pengembangan yang melibatkan implementasi kode program dan integrasi berbagai komponen untuk mewujudkan fungsi-fungsi yang di rancang. Pada tahap pengujian, praktikan melakukan uji coba secara manual untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan atau kekurangan pada fitur sebelum diterapkan secara penuh. Terakhir, pada tahap evaluasi dan peninjauan, hasil pengembangan dinilai Kembali dari segi kinerja dan kepuasan pengguna.



Gambar 3. 1 Tahapan Perancangan Aplikasi

Sumber : Techasoft

Gambar 3.1 merupakan tahapan perancangan yang dilakukan oleh praktikan dalam pengembangan website pada kegiatan kerja profesi di PT. Indodev Niaga Internet (DataOn) dengan memiliki alur kerja secara sistematis. Selama mengembangkan website tersebut, praktikan juga mendapatkan pengawasan

serta pengarahan oleh pembimbing kerja, agar pengembangan website tersebut dapat terealisasi secara sistematis dan maksimal (*What Is SDLC? Software Development Life Cycle Overview, 2024*).

1. *Planning*

Pada tahap awal ini, *Manager* dan *Supervisor* akan melakukan analisa terhadap kebutuhan dan tujuan pengembangan aplikasi. Proses ini sangat penting karena memastikan bahwa setiap keputusan yang diambil selama pengembangan selaras dengan visi bisnis dan tujuan proyek secara keseluruhan. Analisis di sini meliputi penentuan cakupan proyek, sumber daya yang dibutuhkan, jadwal waktu, serta pengidentifikasian risiko yang mungkin terjadi. Tahap perencanaan juga memastikan bahwa semua pihak terkait (*stakeholders*) memiliki pemahaman yang sama tentang proyek yang akan dilakukan, sehingga pengembangan dapat berjalan lancar.

2. *Requirements*

Tahapan ini merupakan langkah awal dalam pengembangan aplikasi, yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan spesifikasi sistem yang akan dikembangkan. Proses ini melibatkan diskusi intensif dengan *stakeholder* untuk memahami kebutuhan bisnis dan teknis yang harus dipenuhi oleh aplikasi *SFSupport*. Hasil dari tahapan ini adalah dokumen spesifikasi kebutuhan yang menjadi dasar bagi tahap-tahap selanjutnya.

3. *System & Software Design* (Perancangan Sistem & Perangkat Lunak)

Pada tahap ini, dilakukan perancangan sistem dan perangkat lunak berdasarkan spesifikasi kebutuhan yang telah disepakati. Proses ini mencakup perancangan arsitektur aplikasi, alur kerja sistem, antarmuka pengguna, dan basis data. Desain ini bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat berjalan secara optimal, memenuhi kebutuhan pengguna, serta memiliki struktur yang terorganisir untuk memudahkan pengembangan dan pemeliharaan.

4. *Development & Unit Testing* (Pengembangan & Pengujian Unit)

Tahap ini merupakan implementasi dari rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Proses pengembangan dilakukan dengan menggunakan teknologi yang relevan, seperti *Framework Angular*, untuk membangun

komponen-komponen aplikasi. Setelah pengembangan, dilakukan pengujian unit untuk memastikan setiap komponen atau modul aplikasi berfungsi dengan baik secara terpisah. Pengujian ini penting untuk mendeteksi kesalahan pada tahap awal sehingga dapat diminimalisasi sebelum masuk ke tahap integrasi.

5. *Integration & System Testing* (Integrasi & Pengujian Sistem)

Setelah seluruh modul selesai dikembangkan, tahap ini memastikan semua modul dapat diintegrasikan menjadi satu sistem yang berfungsi secara holistik. Pengujian sistem dilakukan untuk mengevaluasi kinerja aplikasi secara menyeluruh, termasuk memastikan interoperabilitas antar komponen, keandalan fitur, dan pengalaman pengguna. Pengujian ini juga mencakup simulasi penggunaan aplikasi dalam skenario dunia nyata untuk mengidentifikasi potensi masalah sebelum aplikasi diluncurkan.

6. *Operation & Maintenance* (Operasi & Pemeliharaan)

- Tahap terakhir dalam siklus pengembangan adalah operasional dan pemeliharaan. Setelah aplikasi diluncurkan, dilakukan pemantauan secara berkala untuk memastikan bahwa aplikasi *SFSupport* berjalan stabil dan memenuhi kebutuhan pengguna. Jika ditemukan permasalahan atau kebutuhan untuk pengembangan fitur baru, dilakukan pembaruan (*update*) secara terstruktur untuk menjaga kualitas dan keberlanjutan aplikasi.

3.2.1 Perancangan

Pada tahap perancangan aplikasi *SFSupport* berbasis *website*, praktikan diberikan arahan oleh pembimbing kerja untuk melakukan pengembangan aplikasi berdasarkan yang sudah ada sebelumnya sehingga dapat berkembang sesuai dengan kebutuhan *user*. Dengan dikembangkannya aplikasi ini dapat memungkinkan tim internal maupun eksternal (*client*) untuk melaporkan tiket kepada pengembang atau tim terkait lainnya dengan lebih efektif. Aplikasi ini tidak hanya berfungsi untuk pelaporan tiket, tetapi juga untuk memantau perkembangan tiket tersebut dari waktu ke waktu, sehingga memastikan bahwa setiap isu ditangani dengan baik dan tepat waktu.

- *Problem Oriented Record (POR) Report - External Bugs.*

Praktikan mengimplementasikan dan mengembangkan fitur laporan *External Bugs* pada modul QA-POR. Fitur ini dirancang untuk mempermudah

pemantauan dan analisis terhadap laporan external *bugs* di seluruh proyek perusahaan.

Tampilan laporan ini menyajikan informasi penting seperti jumlah *Actual SS (Service Support)*, *External Bugs*, dan *Non External Bugs* yang telah diverifikasi oleh tim QA. Setiap data ditampilkan secara terstruktur, mencakup detail per-proyek dan akumulasi total, dengan periode waktu tertentu yang dapat dipilih sesuai kebutuhan pengguna.

Fitur laporan ini memberikan manfaat signifikan bagi tim QA dan departemen terkait untuk:

1. Memantau jumlah dan status *external bugs* secara *real-time*.
2. Mengidentifikasi proyek-proyek yang memerlukan prioritas perbaikan.
3. Mendukung pengambilan keputusan berbasis data untuk meningkatkan efisiensi proses QA.

QA - POR Report

KPI Library External Bugs Patch Verification Department Support Issue per Day Fixed Issue Verification Regression Test

Amount Point

Period: 01-Nov-2024 - 31-Dec-2024 Project: Select a category Department: All Departement

EXTERNAL BUGS REPORT - ALL PROJECT
PERIOD : 01-Nov-2024 - 31-Dec-2024

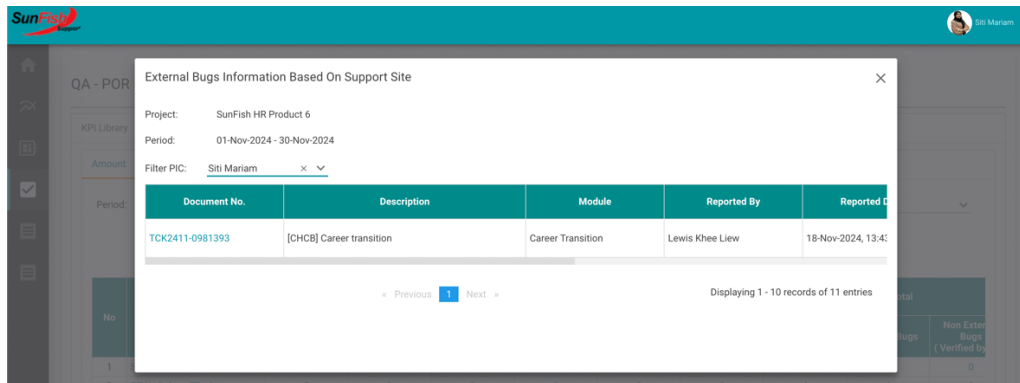
Project	Year : 2024						Grand Total		
	November			December			Actual SS	External Bugs	Non External Bugs (Verified by QA)
	Actual SS	External Bugs	Non External Bugs (Verified by QA)	Actual SS	External Bugs	Non External Bugs (Verified by QA)			
SunFish HR Product 6	11	11	0	14	14	0	25	25	0
SFWorkplaze FTech	2	2	0	2	2	0	4	4	0
SFWorkplaze HR	74	74	0	47	47	0	121	121	0
SFWorkplaze HCM	9	9	0	7	7	0	16	16	0
SunFish 6 Tech	0	0	0	2	2	0	2	2	0
	96	96	0	72	72	0	168	168	0

Gambar 3. 2 POR Report – External Bugs

Praktikan mengembangkan fitur *POR Report*. Pada fitur *Grand Total* dirancang untuk menampilkan total keseluruhan data *external bugs* dan *non-external bugs* yang diverifikasi oleh QA dalam satu periode tertentu, mencakup semua proyek yang terdaftar.

Fitur ini mempermudah pengguna, khususnya tim QA dan manajemen, dalam memantau kinerja dan akurasi penanganan bugs secara komprehensif. Dengan menampilkan data agregasi secara otomatis, fitur ini mendukung

analisis data yang lebih efisien serta memberikan visibilitas yang lebih baik terhadap tren dan pencapaian selama periode pelaporan.



Document No.	Description	Module	Reported By	Reported Date
TCK2411-0981393	[CHCB] Career transition	Career Transition	Lewis Khée Liew	18-Nov-2024, 13:45

Gambar 3. 3 Actual Support Site

Kemudian fitur *External Bugs Information Based On Support Site* yang dikembangkan praktikan, fitur ini memungkinkan pengguna untuk memfilter informasi *bugs eksternal* berdasarkan situs dukungan, dengan detail seperti nomor dokumen, deskripsi, modul terkait, serta data pelapor dan tanggal laporan.

Fitur ini dirancang untuk meningkatkan efisiensi tim QA dalam memantau dan menangani bugs, serta memberikan visibilitas yang lebih baik terhadap laporan yang masuk dalam periode tertentu. Dengan adanya fitur ini, proses identifikasi dan penyelesaian masalah dapat dilakukan dengan lebih cepat dan akurat.

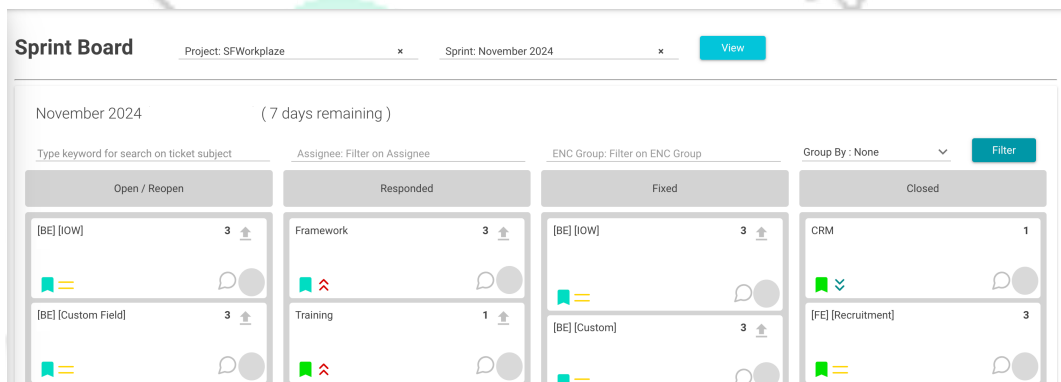
Dengan fitur ini, perusahaan dapat lebih mudah menjaga kualitas produk, meminimalkan risiko penundaan penyelesaian *bugs*, serta meningkatkan kepuasan pengguna. Pengembangan fitur ini merupakan salah satu kontribusi praktikan dalam mendukung operasional perusahaan yang lebih efektif dan terorganisir.

- *Sprint Board*

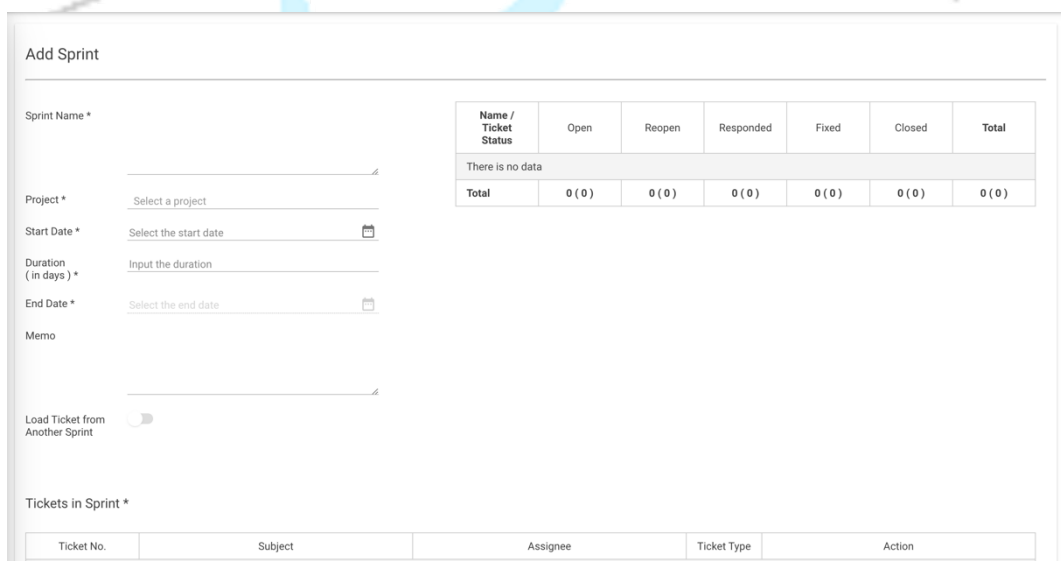
Sprint Board yang dirancang untuk memfasilitasi pengelolaan tiket dan tugas dalam setiap sprint proyek. Fitur ini hanya dapat diakses oleh pengguna dengan hak akses khusus, yaitu *Developer* dan *Super Admin*, sehingga memberikan keamanan tambahan dalam pengelolaan data *sprint* yang bersifat strategis.

Beberapa fungsi utama dari *sprint board*, antara lain:

1. Tiket proyek dikelompokkan berdasarkan statusnya, seperti *Open/Reopen*, *Responded*, *Fixed*, dan *Closed*. Pengelompokan ini membantu pengguna untuk memantau perkembangan setiap tiket secara visual dan terorganisir.
2. *Development* dapat menambahkan *sprint* baru dengan mengisi informasi seperti nama proyek, tanggal mulai, durasi *sprint*, dan daftar tiket yang akan dimasukkan ke dalam *sprint* tersebut. Fitur ini juga memungkinkan pengguna memuat tiket dari *sprint* sebelumnya untuk pengelolaan yang lebih efisien.
3. Fitur pencarian berdasarkan *keyword*, *assignee*, atau grup *Enhancement* mempermudah pengguna untuk menemukan tiket yang spesifik dalam daftar panjang tugas *sprint*.



Gambar 3. 4 Halaman Utama Sprint Board



Gambar 3. 5 Halaman Untuk Menambahkan Sprint Board

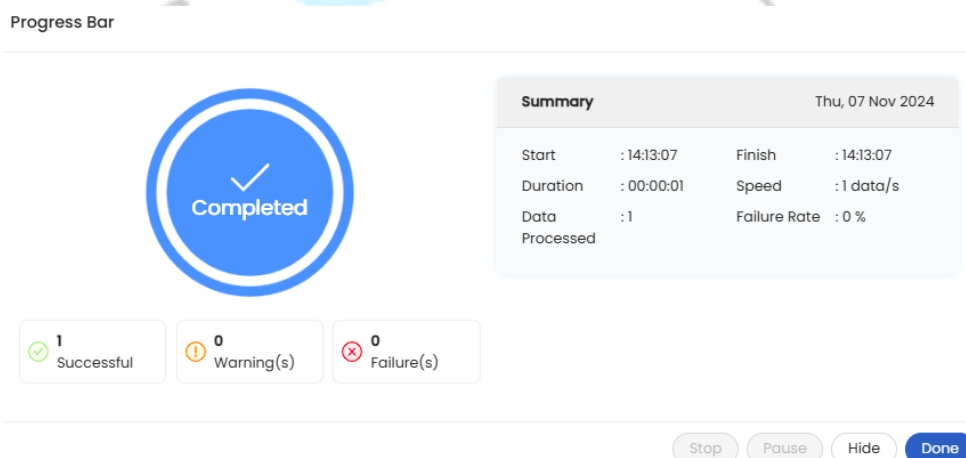
Dengan adanya fitur *Sprint Board*, tim pengembang dapat lebih mudah mengelola dan memantau progres setiap *sprint* dalam proyek, meningkatkan kolaborasi antar anggota tim, dan mempercepat proses penyelesaian tugas. Selain itu, fitur ini memberikan visualisasi yang intuitif sehingga memudahkan pengguna dalam mengambil keputusan yang lebih tepat.

Pengembangan fitur ini tidak hanya mendukung efisiensi kerja tim, tetapi juga menjadi kontribusi penting praktikan dalam meningkatkan fungsi aplikasi *SFSupport* secara keseluruhan. Fitur ini diharapkan dapat membantu perusahaan untuk lebih baik dalam mengelola proyek berbasis *sprint* dan meningkatkan produktivitas secara signifikan.

- *Testing Project Client*

Selama menjalani program magang, praktikan turut berkontribusi dalam proses testing untuk dua proyek klien, yaitu Cebuana Lhuillier dan PT. Hino Finance Indonesia. Proses testing ini bertujuan memastikan bahwa fitur-fitur yang dikembangkan pada aplikasi *SunFish 7 Workplaze* sesuai dengan kebutuhan klien dan berjalan tanpa kendala sebelum implementasi dilakukan.

Pada proyek Cebuana Lhuillier, praktikan bertanggung jawab untuk melakukan pengujian pada modul *custom* bernama *Retirement Benefit*. Modul ini dirancang khusus untuk mengelola program pensiun karyawan perusahaan, yang melibatkan penghitungan, pelaporan, dan penyesuaian data terkait manfaat pensiun. Praktikan memastikan seluruh fungsi modul ini bekerja dengan baik, termasuk pengolahan data yang akurat dan tampilan antarmuka yang mudah digunakan.



Gambar 3. 6 *Payment Process*

Sebelum melakukan *Retirement Benefit*, user harus melakukan tahapan *payment process* terlebih dahulu, tujuannya Sebelum melaksanakan proses *Retirement Benefit*, pengguna diwajibkan untuk menyelesaikan tahapan *Payment Process* terlebih dahulu. Tahapan ini bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh kewajiban pembayaran telah diproses dengan benar dan sesuai dengan ketentuan yang berlaku, sehingga data yang digunakan dalam proses *Retirement Benefit* dapat terjamin akurasi dan menghindari potensi kesalahan administratif.

Date: 11/07/2024

BDO UNIBANK, INC.-TRUST AND INVESTMENTS GROUP
14th Floor, BDO Towers Valero, 8741 Paseo De Roxas, Makati City

Attention:	ACCOUNT OFFICER	MA. CARINA S. ANTONIO
		Senior Vice President
Subject:	Benefit Payment Instruction Letter	
	Reference Retirement Trust Fund No. TA 30178662-0	

Gentlemen:

Please be informed that our employee named below was separated from Networld Capital Ventures, Inc., with details as follows:

Name of Employee	: <u>Alpio, Glenford Imperial</u>
Benefit processed by	:
Date of Separation	: 08/19/2024
Date Hired	: 03/01/2016
Reason for Separation	: Deceased
Continuous Service (Service as basis for benefit computation)	: 8 Year(s) 5 Month(s)
Date of Birth	: 01/18/1995
Final Salary (Salary as basis for benefit computation)	: 600000.0000
Total Taxes withheld for the year	: 0
T.I.N. of the Employee	: 326643753
A.1 Gross Taxable Compensation Income for the Year	: 250.0000
A.2 Non Taxable/Exempt Compensation Income	: 180.0000
A.3 Gross Compensation (sum of A.1 and A.2)	: 430
Name of Employee's beneficiary (when applicable, with supporting documents)	:
Outstanding Loan of the Employee	: 0
Estimated Gross Amount of Separation Pay to Employee net of outstanding loan subject to final computation of the TRUSTEE	: 0

We hereby instruct you:

- to compute said employee's benefit in accordance with our retirement plan
- to release the amount of the benefit from our retirement fund without deduction for income tax.
- to deduct from the employee's benefit, and prepare a check in our name for, the amount of the employee's outstanding loan, if any. We confirm that plan allows the deduction of outstanding loan/accountability from the benefit and/or that the beneficiaries have consented to the deduction of the employee's outstanding

DIV > DIV > SECTION > SECTION > DIV > DIV > MAIN > DIV > DIV > FORM > DIV > DIV > DIV > DIV > DIV > DIV > DIV > DIV > DIV > DIV > DIV > DIV > DIV > DIV > TABLE > COLGROUP > COL

Gambar 3. 7 *Benefit Payment Instruction Letter*

Selanjutnya, pengguna dapat mencetak *Benefit Payment Instruction Letter* yang telah dihasilkan. Surat instruksi pembayaran ini berfungsi sebagai dokumen resmi yang digunakan untuk mengarahkan proses pembayaran kepada pihak terkait. Dengan adanya dokumen ini, proses administrasi dapat

dilakukan secara terstruktur dan meminimalkan risiko kesalahan dalam pelaksanaan pembayaran manfaat.

Sementara itu, pada proyek PT. Hino Finance Indonesia, praktikan melakukan testing pada dua menu *custom*, yaitu:

1. Menu ESS (*Employee Self Service*): Praktikan memvalidasi fitur pada menu ini, termasuk fungsi pengajuan, perubahan data karyawan, serta aksesibilitas pengguna.
2. Menu *Attendance Request*: Praktikan memeriksa alur pengajuan kehadiran, baik dalam bentuk permintaan izin, lembur, maupun cuti, untuk memastikan prosesnya sesuai dengan kebijakan perusahaan klien.

Selama proses testing, praktikan tidak hanya mengidentifikasi dan melaporkan *bugs* atau kendala teknis, tetapi juga memberikan saran perbaikan untuk meningkatkan efisiensi sistem. Pengalaman ini memberikan wawasan praktis mengenai pentingnya pengujian perangkat lunak untuk mendukung keberhasilan implementasi proyek klien, serta menambah pemahaman mendalam tentang kebutuhan spesifik pengguna pada sektor bisnis masing-masing. Kontribusi dalam proyek ini menjadi salah satu pencapaian penting praktikan dalam mendukung pengembangan dan penyempurnaan sistem aplikasi perusahaan.

Module	Path	Test Case Type	Test Priority	Test Case Name (ID)	Test Case Description (ID)	Test Prerequisite	Test Method
Setting	Setting Company Parameter Setting HFI	Positive Test	Medium	Memastikan bahwa ESS tidak dapat mengajukan request jika tanggal pengajuan melebihi tanggal cut-off yang telah diatur di Tab Attendance dan dan tab Reimbursement pada Company Parameter Setting	Memastikan bahwa ESS tidak dapat mengajukan request jika tanggal pengajuan melebihi tanggal cut-off yang telah diatur di Tab Attendance dan dan tab Reimbursement pada Company Parameter Setting	1. User dapat login ke aplikasi Workplace 2. User akses Setting Company Parameter Setting HFI 3. User dapat Memastikan bahwa ESS tidak dapat mengajukan request jika tanggal pengajuan melebihi tanggal cut-off yang telah diatur di Tab Attendance dan dan tab Reimbursement pada Company Parameter Setting	Manual
Setting	Setting Company Parameter Setting HFI	Positive Test	Medium	Memastikan perubahan tanggal cut-off yang dimasukkan di Tab Attendance dan tab Reimbursement berhasil disimpan oleh sistem.	Memastikan perubahan tanggal cut-off yang dimasukkan di Tab Attendance dan tab Reimbursement berhasil disimpan oleh sistem.	1. User dapat login ke aplikasi Workplace 2. User akses Setting Company Parameter Setting HFI 3. User dapat Memastikan perubahan tanggal cut-off yang dimasukkan di Tab Attendance dan tab Reimbursement berhasil disimpan oleh sistem.	Manual

Gambar 3. 8 System Acceptance Test

Gambar 3.7 menunjukkan pelaksanaan *System Acceptance Test* (SAT) yang dilakukan oleh praktikan, yang bertujuan untuk memastikan bahwa sistem atau fitur yang dikembangkan telah memenuhi spesifikasi yang ditetapkan dan siap untuk digunakan oleh pengguna akhir. Pengujian ini dirancang untuk memverifikasi keandalan, kinerja, dan kesesuaian fungsi sistem dengan kebutuhan bisnis yang diharapkan. Selain itu, *System Acceptance Test* juga

berfungsi untuk mengidentifikasi dan memperbaiki potensi masalah yang mungkin muncul sebelum sistem diterapkan secara penuh, sehingga dapat menjamin kualitas dan stabilitas aplikasi saat digunakan dalam lingkungan produksi.

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Selama menjalani kegiatan kerja profesi, praktikan menghadapi beberapa kendala yang memengaruhi proses implementasi perancangan aplikasi. Berikut adalah beberapa kendala yang dialami:

1. Kurangnya penguasaan bahasa pemrograman dan *Framework* yang digunakan: Praktikan mengalami kesulitan karena tidak memiliki pengalaman sebelumnya dengan bahasa pemrograman dan *framework* yang digunakan dalam pengembangan aplikasi *SFSupport*. *Framework* tersebut menggunakan Angular, yang belum pernah dipelajari ataupun digunakan oleh praktikan pada proyek sebelumnya. Hal ini membuat praktikan membutuhkan waktu lebih untuk mempelajari dasar-dasar Angular serta bagaimana cara mengintegrasikannya dengan sistem yang sudah ada.
2. Komunikasi yang belum optimal dengan Tim Pengembang : Praktikan mengalami kendala dalam berkomunikasi dengan anggota tim pengembang, terutama terkait teknis atau alur kerja yang belum dipahami. Hal ini disebabkan oleh perbedaan latar belakang pengalaman atau kurangnya waktu untuk diskusi intensif.
3. Tidak tersedianya *Technical Book* untuk *website* yang praktikan kembangkan, sehingga praktikan sulit untuk mempelajari alur *website* tersebut.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Untuk mengatasi kendala yang dihadapi selama kegiatan kerja profesi, praktikan melakukan beberapa upaya sebagai berikut:

1. Meningkatkan Penguasaan Bahasa Pemrograman dan *Framework* yang Digunakan : Praktikan memanfaatkan berbagai sumber pembelajaran, seperti kursus online, dokumentasi resmi Angular, dan tutorial dari

komunitas pengembang, untuk mempercepat pemahaman tentang framework Angular. Selain itu, praktikan juga mencoba menyelesaikan proyek kecil secara mandiri menggunakan Angular untuk meningkatkan keterampilan praktis. Pendekatan ini membantu praktikan memahami konsep dasar sekaligus meningkatkan kemampuan integrasi dengan sistem yang sedang dikembangkan.

2. Meningkatkan Komunikasi dengan Tim Pengembang : Untuk mengatasi kendala komunikasi, praktikan berinisiatif menjadwalkan diskusi rutin dengan anggota tim, baik melalui pertemuan langsung maupun menggunakan platform komunikasi daring. Praktikan juga mulai membuat daftar pertanyaan atau poin yang kurang dipahami sebelum diskusi berlangsung agar komunikasi lebih terarah. Selain itu, praktikan memanfaatkan *feedback* dari tim pengembang untuk meningkatkan pemahaman terhadap teknis dan alur kerja proyek.
3. Untuk mengatasi kendala tidak tersedianya *Technical Book* praktikan lebih extra untuk komunikasi dan mencari informasi mengenai alur *website* tersebut agar Ketika dikembangkan, hasilnya lebih baik.

Dengan upaya ini, praktikan mampu mengatasi kendala yang dihadapi dan meningkatkan produktivitas selama pelaksanaan kerja profesi.

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerj Profesi

Selama menjalani kegiatan kerja profesi, praktikan memperoleh berbagai pembelajaran yang sangat berharga, baik dalam aspek teknis maupun non-teknis. Berikut adalah pembelajaran utama yang diperoleh:

1. Praktikan berhasil memperdalam pemahaman terhadap teknologi dan *framework* yang baru, khususnya Angular, serta bagaimana mengaplikasikannya dalam pengembangan aplikasi berbasis web. Selain itu, praktikan juga mempelajari proses integrasi aplikasi dengan sistem yang sudah ada, pemecahan masalah teknis, dan implementasi metode pengembangan perangkat lunak secara lebih efektif.
2. Dalam menghadapi berbagai tugas yang harus diselesaikan dalam waktu terbatas, praktikan belajar untuk memprioritaskan pekerjaan, menyusun

jadwal kerja yang terorganisir, dan memanfaatkan waktu secara lebih efisien.

3. Praktikan belajar bagaimana berkoordinasi dengan tim, baik dalam diskusi teknis maupun non-teknis. Praktikan juga memahami pentingnya komunikasi yang efektif, terutama ketika berhadapan dengan anggota tim yang memiliki latar belakang pengalaman yang berbeda.
4. Pengalaman selama kerja profesi ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis praktikan, tetapi juga membentuk sikap profesional yang akan menjadi bekal penting untuk memasuki dunia kerja di masa depan.
5. Praktikan belajar untuk menghadapi dan menyelesaikan kendala secara mandiri, seperti mempelajari teknologi baru melalui sumber belajar mandiri, serta proaktif meminta arahan dari *supervisor* atau tim terkait ketika menemui hambatan yang sulit diselesaikan sendiri.

Pengalaman selama kerja profesi ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis praktikan, tetapi juga membentuk sikap profesional yang akan menjadi bekal penting untuk memasuki dunia kerja di masa depan.