

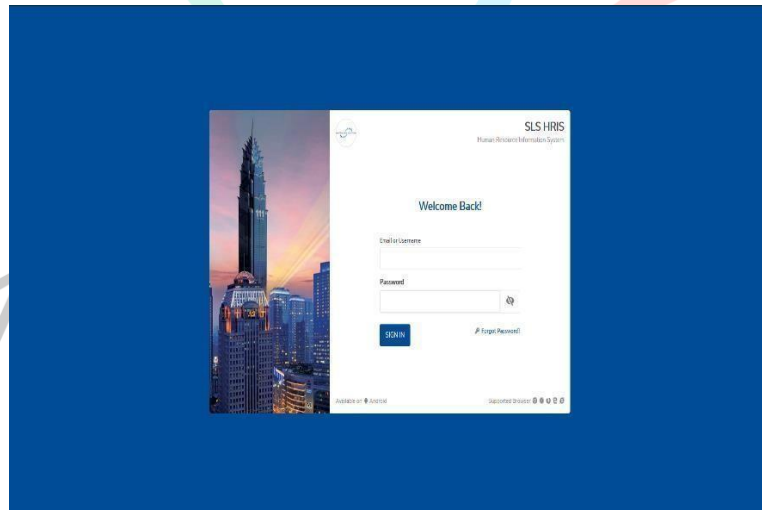
BAB III PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Dalam pelaksanaan kerja profesi yang dilakukan di PT. Tiga Daya Digital Indonesia, Praktikan ditempatkan kedalam tim HCIS untuk melakukan pengembangan aplikasi Human Resource Informasi System dengan menjalankan tugas sebagai *front-end web developer*. Dalam hal ini Praktikan bertanggung jawab untuk mengimplementasikan elemen visual yang dapat digunakan oleh user. Beberapa tugas dan tanggung jawab yang Praktikan lakukan sebagai *front-end web developer* ialah:

1. Membangun situs website

Pembuatan *User Interface* yang *User Friendly*, memastikan bahwa desain yang akan diimplementasikan ramah bagi pengguna, dan memastikan agar dapat diakses dengan baik dan mampu beradaptasi pada banyak device tanpa adanya gangguan.

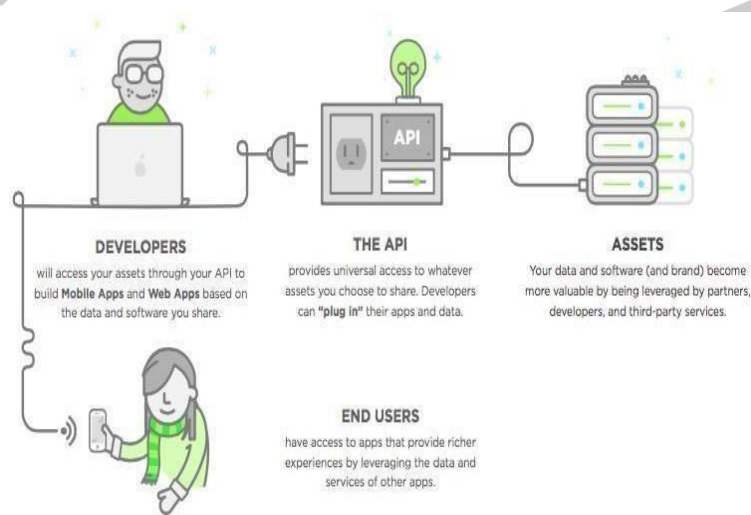


Gambar 3. 1 Website

Sumber: PT Tiga Daya Digital Indonesia

2. Menghubungkan antarmuka dengan database

Sebagai seorang *front-end* adalah menghubungkan bagaimana antarmuka situs website dengan database yang dipegang oleh tim *back-end* dengan menggunakan Application Programming Interface (API). Agar Aktivitas yang dilakukan pengguna pada antarmuka dapat disimpan dengan baik ke dalam database dan ditampilkan kembali pada antarmuka sesuai dengan yang diharapkan.

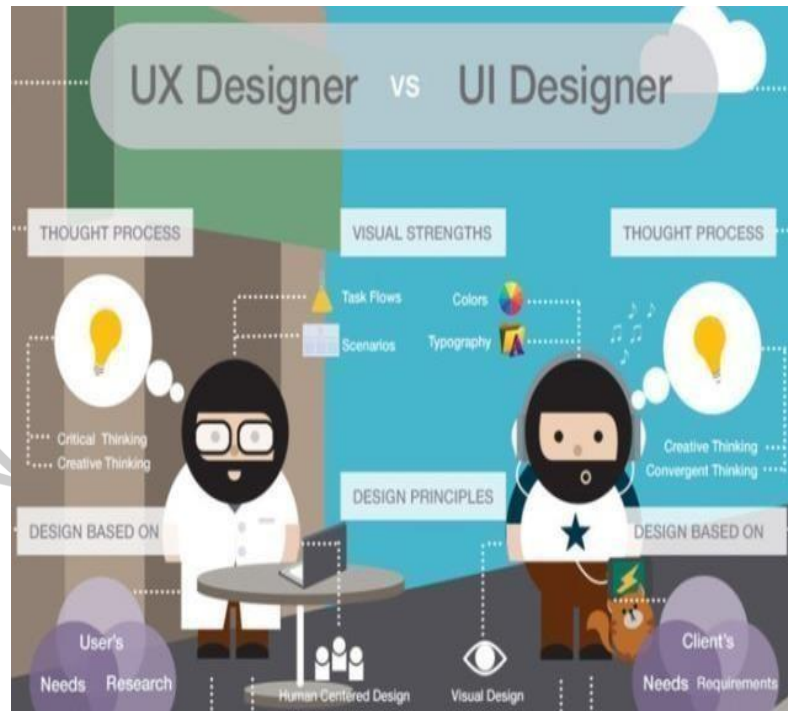


Gambar 3. 2 Alur API

Sumber: Medium.com, 2019

3. Memastikan fungsionalitas dan estetika selaras.

Ini merupakan tugas penting karena menyangkut bagaimana pengalaman yang didapat oleh pengguna dalam menjelajahi website yang dibangun. Harus dipastikan bahwa pengguna merasa nyaman serta mudah dalam menggunakannya sehingga tidak perlu butuh banyak waktu untuk memahami setiap fungsi pada website tersebut.



Gambar 3. 3 UI/UX

Sumber: Kumparan.com, 2018

Dalam mengembangkan aplikasi *HRIS modul Offense*, terdapat beberapateknologi yang digunakan, yaitu:

1. Java Spring Boot

Java adalah bahasa pemrograman tingkat tinggi yang memiliki sifat *multiplatform* dimana di kenal memiliki library lengkap ditambah dengan Spring Boot adalah framework Spring, dan Spring juga merupakan framework Java yang memudahkan untuk membangun aplikasi Java.

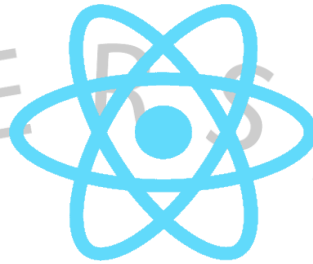


Gambar 3. 4 Java Spring Boot

Sumber: dev.to, 2021

2. React

React adalah pustaka JavaScript open source paling populer untuk membangun antarmuka pengguna atau *User Interface* (UI) yang dibuat oleh Facebook.

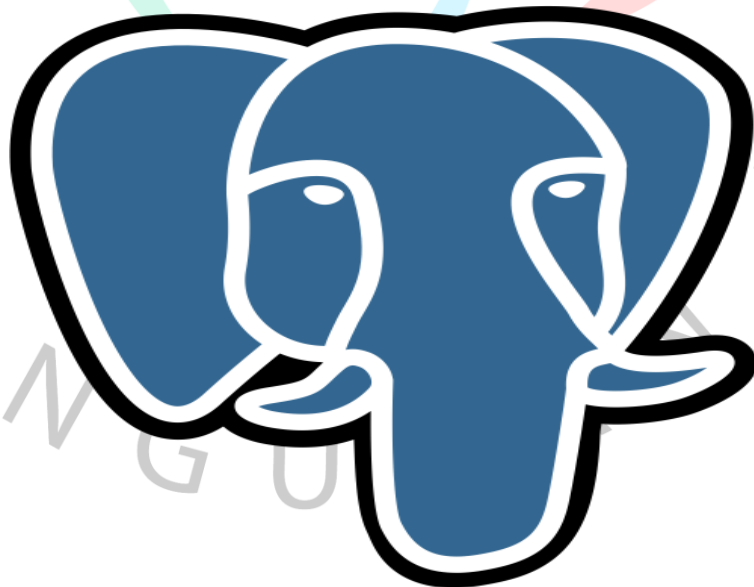


Gambar 3. 5 React

Sumber: dwglogo.com, 2017

3. PostgreSQL

PostgreSQL merupakan Relational Database Management System (RDBMS) open source sebagai sistem manajemen basis data dengan kinerja yang stabil, keamanan tinggi, dan fitur yang kaya.



Gambar 3. 6 PostgreSQL

Sumber: Stickpng.com, 2021

4. Camunda

Camunda merupakan salah satu *platform BPM (Business Process Management)* yang dapat digunakan untuk mendefinisikan proses bisnis dalam bentuk diagram BPMN untuk kemudian dieksekusi oleh pengguna lewat antarmuka aplikasi yang telah disediakan.



Gambar 3. 7 Camunda

Sumber: dmn-tck.github.io, 2022

3.2 Pelaksanaan Kerja

Beberapa tahapan yang dilakukan sebelum memulai pekerjaan, yaitu:

1. Online Meeting

Online meeting biasa dilakukan pada pagi hari melalui untuk melakukan koordinasi mengenai apa saja yang akan dikerjakan, kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk dikerjakan serta adakah kendala yang dihadapi selama pekerjaan berlangsung di hari sebelumnya.

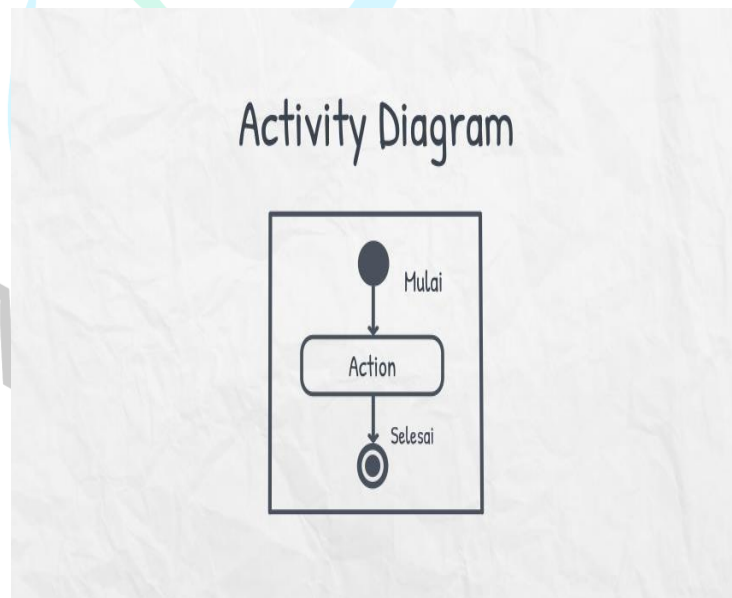


Gambar 3. 8 Sype Meeting

Sumber: citizenside.com, 2021

2. Penggambaran aktor dan proses pada sistem

Sebelum memasuki tahapan *coding*, tahapan ini dapat menjadi pedoman bagaimana proses pada sistem tersebut berjalan.

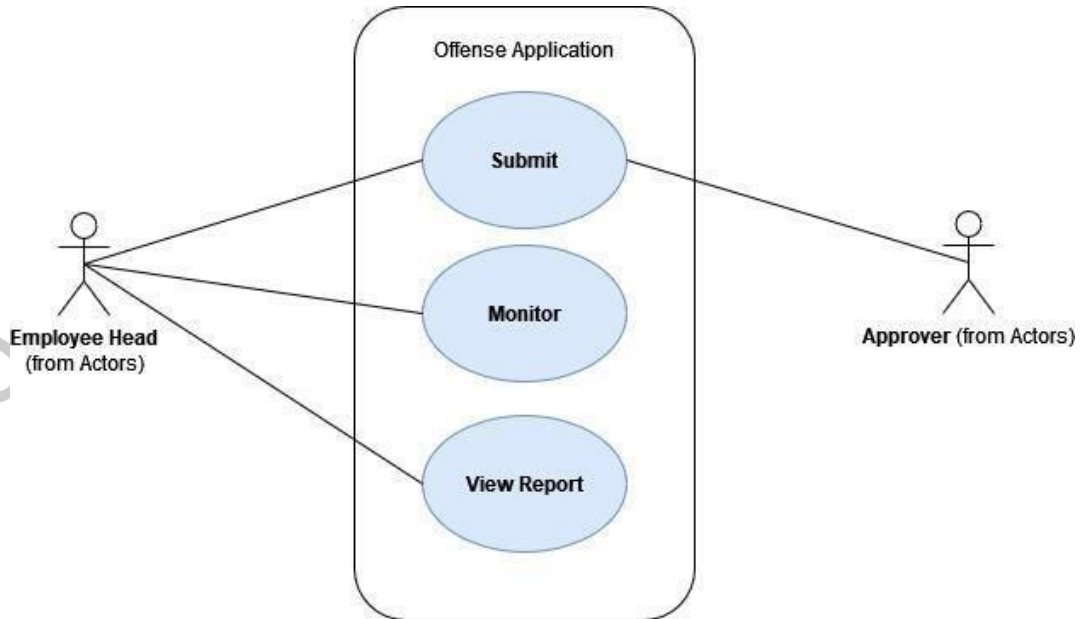


Gambar 3. 9 Diagram Aktivitas

Sumber: rachmatwahid.com, 2021

3.2.2 Use Case Diagram

UML sering disebut *use case diagram* atau *Unified Modeling Language* merupakan gambaran peran yang berbeda dari pengguna dan bagaimana mereka menggunakan sistem.

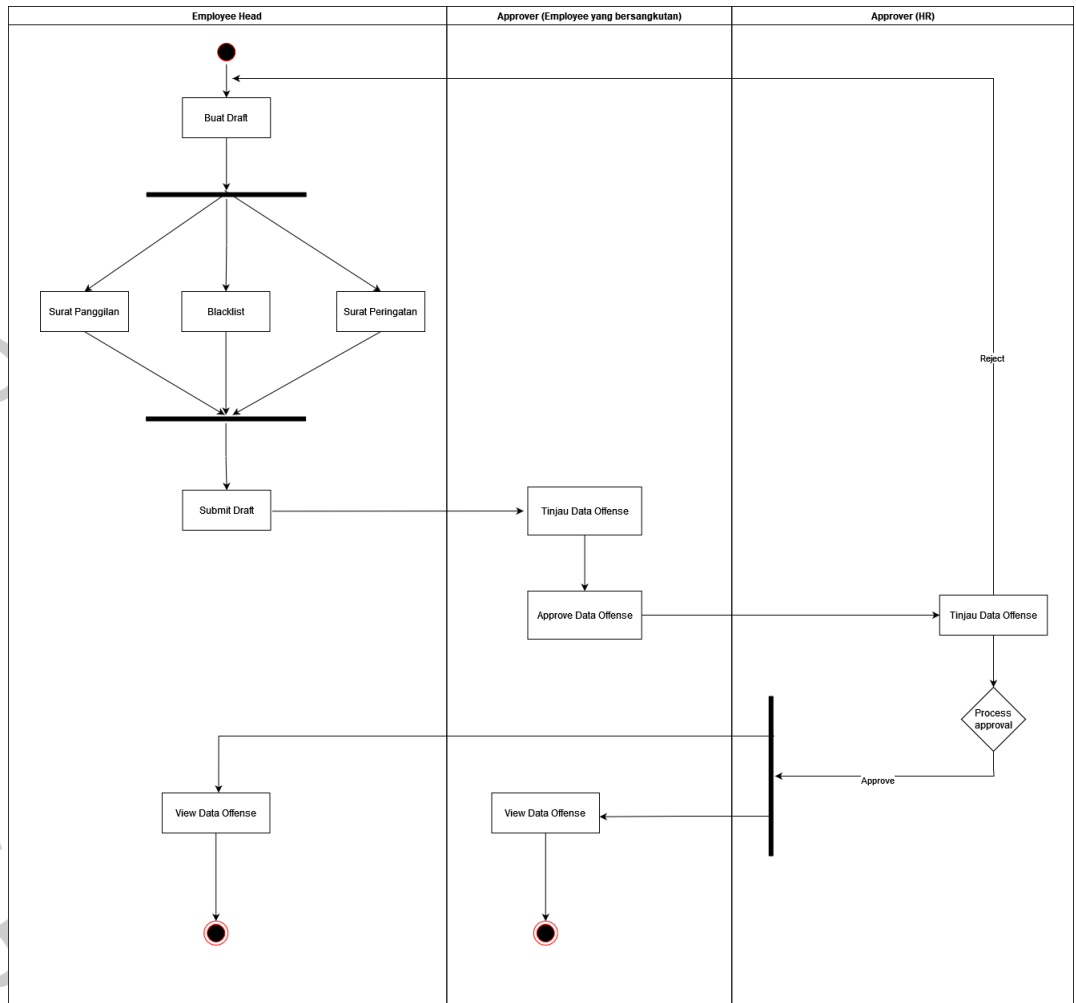


Gambar 3. 11 Use Case Diagram

Sumber: PT. Tiga Daya Digital Indonesia

3.2.3 Activity Diagram

Activity diagram ataupun diagram aktivitas merupakan jenis diagram alur kerja yang menguraikan kegiatan yang bisa dilakukan oleh pengguna dan memodelkan proses yang terjadi dalam sistem.



Gambar 3. 12 Activity Diagram Offense

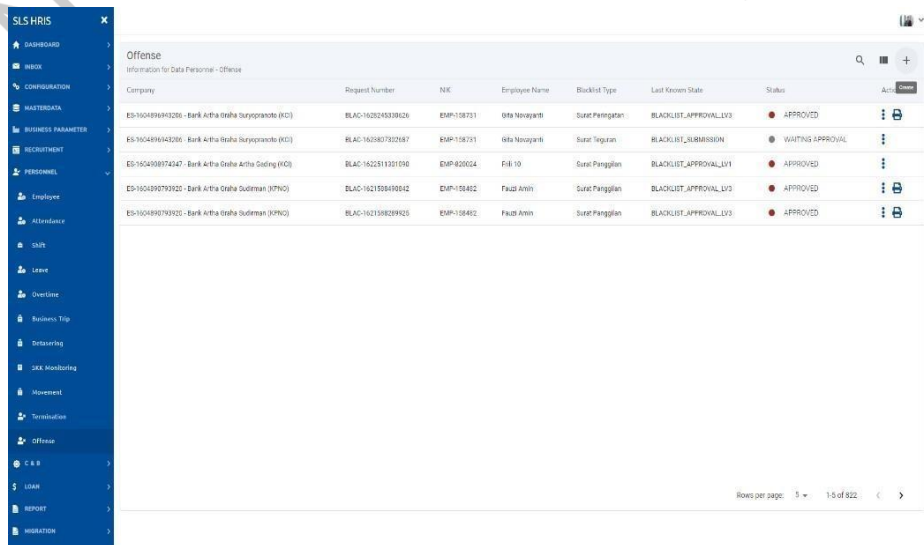
Sumber: PT. Tiga Daya Digital Indonesia

3.2.3 Pembuatan UI Dan Menghubungkan Dengan API

Pada tahapan ini *coding* dilakukan dengan pembuatan UI/IX dibuat dan dihubungkan ke database dengan menggunakan API yang telah dibuatkan oleh tim *back-end*. Dimulai dari form pengajuan sampai *form* untuk melakukan *approval*.

1. Halaman *Offense* pada Employee Head

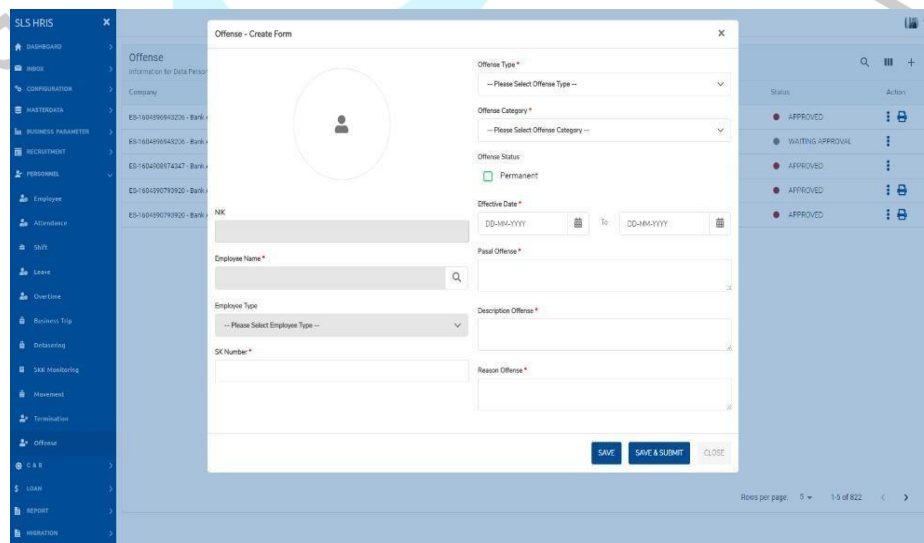
Pada halaman ini digunakan bagi submitter untuk mengajukan karyawan yang melakukan pelanggaran.



Company	Request Number	NIK	Employee Name	Blacklist Type	Last Known State	Status	Action
ES-1604988492296 - Bank Airta Indah Suryapanda (IC)	BLAC-1628245339126	EMP-128731	Gita Nouryati	Susat Panggilan	BLACKLIST_APPROVAL_LV3	APPROVED	🔍 🗑️
ES-1604988492296 - Bank Airta Indah Suryapanda (IC)	BLAC-162807322187	EMP-128731	Gita Nouryati	Susat Teguran	BLACKLIST_SUMBESION	WAITING_APPROVAL	🔍 🗑️
ES-1604988492296 - Bank Airta Indah Suryapanda (IC)	BLAC-1622511321036	EMP-820204	Fidi 10	Susat Panggilan	BLACKLIST_APPROVAL_LV1	APPROVED	🔍 🗑️
ES-1604988492296 - Bank Airta Indah Suryapanda (IC)	BLAC-1621926490042	EMP-128462	Fauzi Anin	Susat Panggilan	BLACKLIST_APPROVAL_LV3	APPROVED	🔍 🗑️
ES-1604988492296 - Bank Airta Indah Suryapanda (IC)	BLAC-1621588289925	EMP-128462	Fauzi Anin	Susat Panggilan	BLACKLIST_APPROVAL_LV3	APPROVED	🔍 🗑️

Gambar 3. 13 Halaman Utama *Offense*

Sumber: PT. Tiga Daya Digital Indonesia



Offense - Create Form

Offense Type *
-- Please Select Offense Type --

Offense Category *
-- Please Select Offense Category --

Offense Status
 Permanent

Effective Date *
DD-MM-YYYY to DD-MM-YYYY

Fixed Offense *
Description Offense *
Reason Offense *

Employee Name *
Employee Type
-- Please Select Employee Type --

NIK
SK Number *

SAVE SAVE & SUBMIT CLOSE

Gambar 3. 14 Create Form *Offense*

Sumber: PT. Tiga Daya Digital Indonesia

Company	Request Number	NIK	Employee Name	Blacklist Type	Last Known State	Status	Action
ES-16048942020 -Bank Artha Ortha Suryaparata (KCS)	BLAC-160224530926	EMP-150731	Gita Noveyanti	Surat Peninggalan	BLACKLIST_APPROVAL_V3	APPROVED	
ES-16048942020 -Bank Artha Ortha Suryaparata (KCS)	BLAC-160388780247	EMP-150731	Gita Noveyanti	Surat Peninggalan	BLACKLIST_SUBMISSION	WAITING APPROVAL	
ES-16048942020 -Bank Artha Ortha Artha Coding (KCS)	BLAC-160221120100	EMP-520024	Prih TO	Surat Peninggalan	BLACKLIST_APPROVAL_V3	APPROVED	
ES-16048942020 -Bank Artha Ortha Sudirman (KPNK)	BLAC-160158040042	EMP-150482	Fauzi Amin	Surat Peninggalan	BLACKLIST_APPROVAL_V3	APPROVED	
ES-16048942020 -Bank Artha Ortha Sudirman (KPNK)	BLAC-160158028925	EMP-150482	Fauzi Amin	Surat Peninggalan	BLACKLIST_APPROVAL_V3	APPROVED	
ES-16048942020 -Bank Artha	BLAC-160148419750	EMP-160481	Fauzi Amin	Surat Peninggalan	BLACKLIST_APPROVAL_V3	APPROVED	

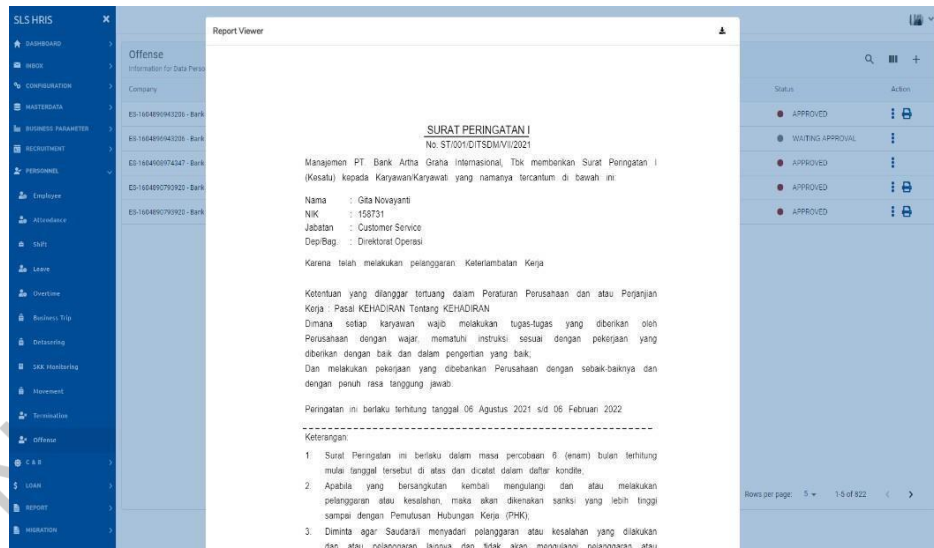
Gambar 3. 15 Edit Form Offense

Sumber: PT. Tiga Daya Digital Indonesia

No	Time	Task Name	PIC	Approval Status	Notes
Sorry no matching records found.					

Gambar 3. 16 View & History Form Offense

Sumber: PT. Tiga Daya Digital Indonesia

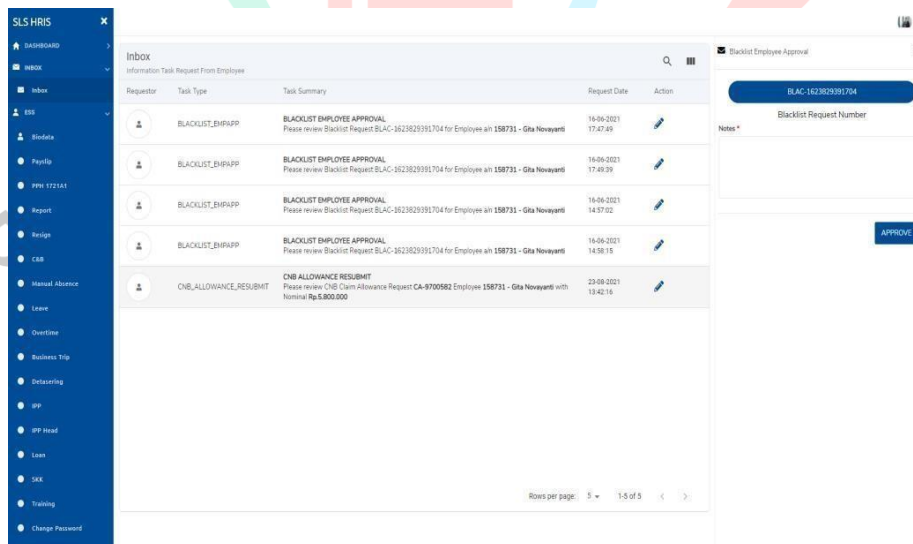


Gambar 3. 17 Cetakan Offense

Sumber: PT. Tiga Daya Digital Indonesia

2. Halaman Approver (Karyawan Yang Bersangkutan)

Pada halaman ini digunakan bagi karyawan yang bersangkutan melakukan pelanggaran untuk melakukan approve pengajuan tersebut.

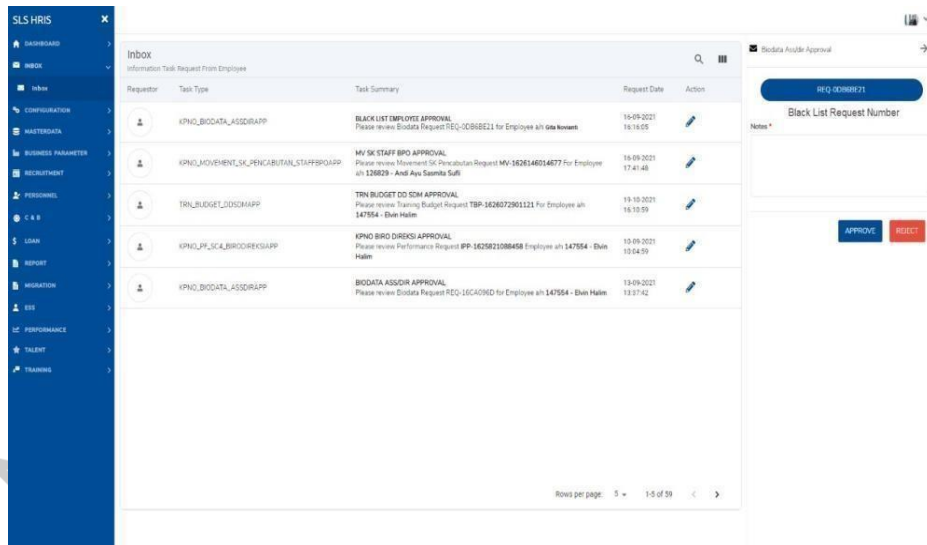


Gambar 3. 18 Form Inbox Approver (Karyawan Yang Bersangkutan)

Sumber: PT. Tiga Daya Digital Indonesia

3. Halaman Approver (Human Resource)

Pada Halaman ini digunakan untuk approver apakah pengajuan offense tersebut disetujui atau tidak.

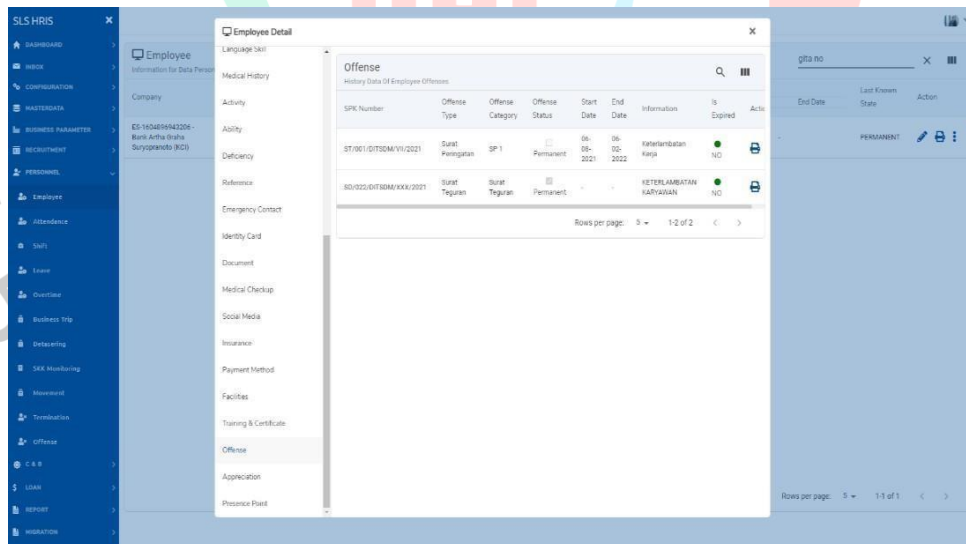


Gambar 3. 19 Form Inbox Approver (Human Resource)

Sumber: PT. Tiga Daya Digital Indonesia

4. Halaman Hasil Pengajuan Offense

Halaman ini digunakan sebagai *monitoring* untuk melihat pelanggaran yang dilakukan oleh karyawan.



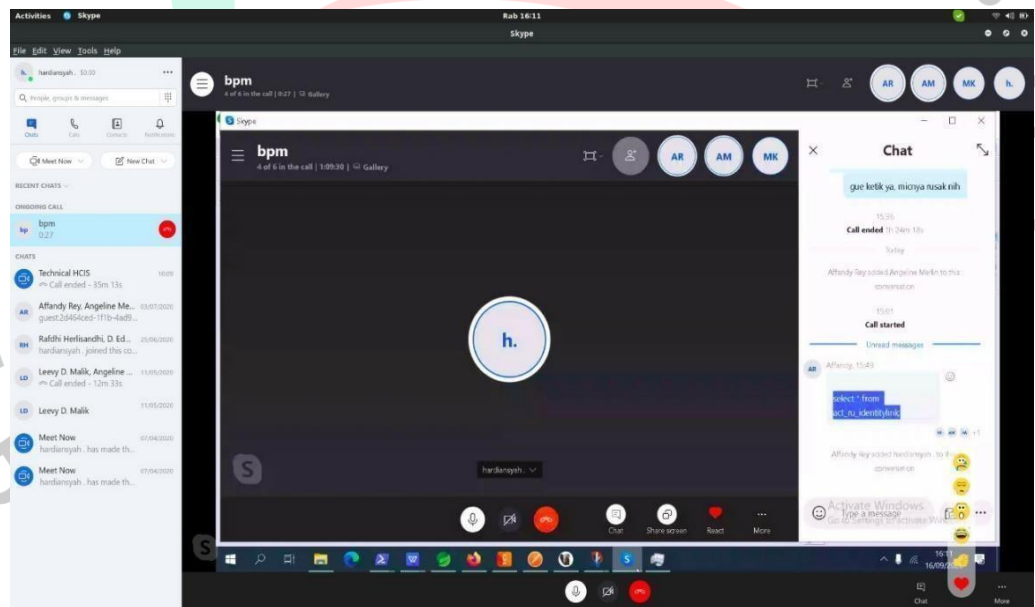
Gambar 3. 20 Result Offense

Sumber: PT. Tiga Daya Digital Indonesia

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Adapun kendala pada saat kegiatan berlangsung ialah alur kerja yang masih belum rapih, serta masih kurangnya konsistensi dalam menggunakan tools *task management* yang sering membuat bingung saat bekerja. Masih kurangnya dokumentasi sehingga agak sulit untuk memahami bisnis proses yang akan dikerjakan.

Kendala lainnya ialah pekerjaan yang dilakukan dimasa pandemi seperti ini diharuskan untuk bekerja secara WFH dimana kita harus selalu sering terhubung secara online. Bekerja di bidang Teknologi Informasi (TI) sangat dipermudah selama terkoneksi dengan internet pekerjaan dapat terkendali, namun efektifitas bekerja secara WFO dirasa lebih baik dibandingkan bekerja secara WFH karena mudah dalam berkomunikasi satu dengan yang lainnya, fokus dalam bekerja serta menghindarinya kesalahpahaman dalam menerima informasi.



Gambar 3. 21 Meeting

Sumber: PT. Tiga Daya Digital Indonesia

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Dalam menyelesaikan kendala yang terjadi, Praktikan mesti bisa mengatur dan mencatat dengan baik setiap pekerjaan yang diberikan. Dari mana pekerjaan itu didapat dan harus dikembalikan kemana serta diinformasikan kepada siapa pekerjaan yang telah dikerjakan. Fokus pada arahan yang diberikan, harus menjalin komunikasi secara *intens* dengan tim baik melalui jalur pesan pribadi, grup ataupun *conference call* agar setiap kendala atau masalah yang dihadapi dapat diatasi dengan cepat dan tidak menjalankan kesulitan tersebut sendirian.

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Dari kegiatan yang telah dilakukan di PT. Tiga Daya Digital Indonesia memperoleh banyak pembelajaran. Kerja Profesi memberikan Praktikan bagaimana pengetahuan dan gambaran umum bagaimana bekerja pada bidang Teknologi Informasi (TI). Selama menjalankan KP, membuat Praktikan untuk bersikap professional serta mematuhi aturan yang berlaku di perusahaan.

Pelaksanaan KP mendorong Praktikan untuk menjadi lebih baik, bertanggung jawab atas pekerjaan yang diberikan, dapat mengatur waktu dengan sebaik mungkin untuk menyelesaikan pekerjaan, bekerja keras, dan memiliki komitmen yang tulus untuk menyelesaikan tugas.

Setiap kendala yang dihadapi selama menjalankan KP menjadikan pembelajaran yang cukup dewasa. Secara tidak langsung kendala yang dihadapi tersebut melatih untuk mengambil keputusan dalam memecahkan suatu permasalahan dengan bijaksana.

Segala pembelajaran yang didapatkan selama KP menjadi pengalaman berharga yang nantinya dapat diterapkan pada saat bekerja disuatu perusahaan.