

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Dalam kesempatan ini, praktikan diberikan tanggung jawab untuk mengikuti kerja profesi dalam bidang support staff yang berfokus pada layanan Teknologi Informasi (TI). Peran ini memberikan pengalaman yang berharga bagi praktikan untuk mengaplikasikan keterampilan dan pengetahuan yang telah diperoleh selama masa perkuliahan dalam konteks dunia kerja yang nyata. Fokus utama praktikan adalah merancang sebuah website booking untuk *coworking space*. Proyek ini mencakup berbagai aspek, mulai dari analisis proses bisnis lama hingga implementasi solusi yang inovatif sebagai langkah awal, praktikan melakukan analisa terhadap proses bisnis yang ada di PT. INHYPE. Analisa ini mencakup pemahaman mendalam tentang bagaimana sistem pemesanan *coworking space* berjalan sebelum adanya intervensi teknologi. Praktikan melakukan wawancara dengan berbagai pihak yang terlibat dalam proses ini, termasuk staf administrasi, manajer ruang kerja, dan pelanggan. Wawancara ini bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan dan kebutuhan yang ada dalam sistem pemesanan saat ini, sehingga dapat merancang solusi yang efektif dan efisien. Setelah memahami kebutuhan dan tantangan yang ada, praktikan mulai merancang website *booking*. Proses perancangan ini melibatkan beberapa tahapan penting, seperti pembuatan wireframe, desain antarmuka pengguna (UI), dan pengembangan fungsionalitas sistem. Praktikan menggunakan beberapa aplikasi dan alat bantu untuk mendukung proses ini. Di antaranya adalah:

- **Microsoft Excel** Digunakan untuk mengelola dan menganalisa data yang diperoleh dari wawancara dan penelitian lainnya. Excel juga digunakan untuk membuat rencana proyek dan timeline pengembangan.
- **Instagram** Digunakan sebagai alat pemasaran dan komunikasi. Praktikan memanfaatkan Instagram untuk memahami tren dan kebutuhan pengguna, serta untuk mempromosikan *coworking space* dan sistem booking yang baru.

- **WhatsApp Business** Digunakan untuk komunikasi dengan pelanggan dan tim. WhatsApp Business memudahkan praktikkan dalam mengelola pesan masuk, melakukan follow-up, dan memberikan dukungan kepada pengguna sistem booking.
- **Google Maps** Diintegrasikan dalam website booking untuk memberikan fitur penunjuk arah kepada pengguna. Dengan *Google Maps*, pengguna dapat dengan mudah menemukan lokasi *coworking space* dan melihat rute terbaik untuk mencapai tempat tersebut.
- **Visual Studio Code** Merupakan Integrated Development Environment (IDE) yang digunakan untuk menulis dan mengedit kode sumber website booking. Visual Studio Code mendukung berbagai bahasa pemrograman dan alat bantu pengembangan, sehingga memudahkan praktikkan dalam proses coding.
- **phpMyAdmin** Digunakan untuk mengelola basis data yang menyimpan informasi tentang reservasi, pengguna, dan ruang kerja. Dengan phpMyAdmin, praktikkan dapat membuat, memodifikasi, dan mengoptimalkan tabel serta query basis data.

Selama proses pengembangan, praktikkan bekerja sama dengan tim IT dan manajer proyek untuk memastikan bahwa setiap tahap proyek berjalan sesuai dengan rencana. Praktikkan juga melakukan pengujian terhadap sistem yang dikembangkan untuk memastikan bahwa semua fungsionalitas bekerja dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Melalui peran dalam bidang support staff ini, praktikkan diharapkan mampu mengembangkan keterampilan sesuai dengan bidang TI yang dimiliki. Pengalaman ini tidak hanya memperkaya pengetahuan teknis praktikkan tetapi juga meningkatkan kemampuan dalam menganalisa masalah, berkomunikasi dengan berbagai pihak, dan mengelola proyek secara keseluruhan. Pada akhirnya, praktikkan memperoleh wawasan yang mendalam tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk memecahkan masalah bisnis dan meningkatkan efisiensi operasional di lingkungan kerja nyata.

3.2 Pelaksanaan Kerja

Praktikkan mulai melaksanakan kerja profesi pada PT. INHYPE pada tanggal 27 Juli 2023 hingga 27 Oktober 2023. Pelaksanaan ini terbagi menjadi beberapa tahap, yaitu pengenalan perusahaan, melakukan analisa, melakukan wawancara, dan merancang aplikasi. Dalam menjalankan tanggung jawab yang diberikan, praktikkan menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC) sebagai pedoman utama untuk memastikan proses pengembangan berjalan terstruktur dan sesuai dengan rencana yang telah ditentukan. Menurut Dwanoko (2016), SDLC merupakan tahapan pekerjaan yang dilakukan oleh analis sistem dan programmer dalam membangun sistem informasi. SDLC adalah pendekatan sistematis yang digunakan untuk membangun program, yang menjelaskan kumpulan tahap dari konsepsi awal ide hingga implementasi dan pemeliharaan sistem tersebut. Setiap tahap dalam SDLC memiliki tujuan dan aktivitas yang jelas, dan sering kali proses ini diatur secara hierarkis untuk memungkinkan pengembang mengelola proyek dengan lebih terstruktur dan efisien.

SDLC memiliki empat fase utama: perencanaan, analisis, desain, dan pelaksanaan. Meskipun setiap proyek mungkin menekankan suatu proses dengan cara beragam, tetapi setiap proyek mencakup keempat tahap ini. Setiap kegiatan pada level tertentu memiliki kumpulan langkah yang bergantung pada metode yang sudah dipilih untuk menghasilkan dokumen dan file yang memberikan pemahaman lebih dalam tentang proyek tersebut. Singkatnya, SDLC adalah kerangka sistematis yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak dan sistem informasi, yang dirancang untuk mengatur dan mengelola seluruh siklus hidup pengembangan proyek.

Dalam konteks metode *System Development Life Cycle* (SDLC), praktikkan melibatkan diri dalam serangkaian proses yang mencakup tahap perencanaan, analisis, desain, dan pelaksanaan untuk menjamin keberhasilan pengembangan sistem, serta memastikan masing-masing tahapannya berjalan dengan baik sehingga menjadi landasan yang kokoh untuk mencapai hasil akhir yang optimal. Masing-masing tahapan ini saling terkait dan memerlukan kolaborasi yang efektif antar anggota tim. Berikut adalah penjabaran lebih detail mengenai setiap tahapan dalam SDLC yang diikuti praktikkan:

1. Pengenalan Perusahaan

Tahap awal ini dimulai dengan pengenalan perusahaan, di mana praktikkan mengenal lebih dalam tentang visi, misi, struktur organisasi, dan budaya kerja di PT. INHYPE. Praktikkan juga mempelajari produk dan layanan yang ditawarkan, serta memahami peran *coworking space* dalam ekosistem bisnis perusahaan. Pengenalan ini penting untuk mendapatkan gambaran menyeluruh tentang lingkungan kerja dan bagaimana sistem *booking* yang akan dikembangkan dapat berkontribusi pada efisiensi operasional dan peningkatan kualitas layanan.

2. Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan langkah awal dalam SDLC yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan proyek, menentukan sumber daya yang diperlukan, dan menyusun rencana kerja yang terperinci. Praktikkan berpartisipasi dalam perencanaan ini dengan mengidentifikasi kebutuhan sumber daya manusia, perangkat keras, dan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk pengembangan sistem *booking*. Selain itu, praktikkan juga menentukan jadwal proyek, anggaran, serta risiko yang mungkin terjadi selama proses pengembangan. Hasil dari tahap ini adalah dokumen rencana proyek yang berfungsi sebagai panduan bagi seluruh tim pengembang.

3. Analisis

Tahap analisis adalah langkah berikutnya, di mana praktikkan melakukan analisa mendalam terhadap proses bisnis yang ada di PT. INHYPE. Ini mencakup pengumpulan informasi melalui wawancara dengan berbagai pemangku kepentingan, termasuk manajemen, staf operasional, dan pengguna akhir. Praktikkan juga memeriksa dokumen-dokumen terkait untuk memahami alur kerja dan mengidentifikasi masalah serta kebutuhan yang ada. Analisis ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang diperlukan untuk membentuk desain sistem yang optimal. Praktikkan kemudian menyusun dokumen analisis kebutuhan sistem yang merangkum temuan dari tahap ini dan menjadi dasar bagi desain sistem.

4. Desain

Tahap desain adalah di mana praktikkan mulai merancang solusi teknis berdasarkan hasil analisis. Desain sistem mencakup pembuatan arsitektur sistem, desain database, serta antarmuka pengguna. Praktikkan membuat wireframe dan *mock up* untuk visualisasi awal dari website *booking*. Desain ini harus memastikan bahwa sistem yang dikembangkan akan memenuhi semua kebutuhan fungsional dan non-fungsional yang telah diidentifikasi. Praktikkan menggunakan alat bantu seperti Visual Studio Code untuk menulis kode sumber, dan phpMyAdmin untuk mengelola basis data. Dokumen desain yang dihasilkan pada tahap ini menjadi panduan bagi tahap pelaksanaan.

5. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan adalah implementasi dari desain yang telah dibuat. Praktikkan mulai menulis kode program, mengintegrasikan komponen-komponen sistem, dan melakukan pengujian untuk memastikan bahwa sistem berjalan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan. Praktikkan bekerja sama dengan tim pengembang lain untuk memastikan bahwa semua fungsi sistem beroperasi dengan baik. Pengujian dilakukan secara bertahap, mulai dari pengujian unit, pengujian integrasi, hingga pengujian sistem secara keseluruhan. Praktikkan juga mengelola versi dan perubahan selama pengembangan untuk memastikan bahwa setiap iterasi membawa peningkatan yang signifikan. Selain itu, praktikkan melakukan pelatihan bagi pengguna akhir dan menyusun dokumentasi pengguna untuk membantu mereka dalam menggunakan sistem baru.

Melalui serangkaian tahapan dalam SDLC, praktikkan dapat mengembangkan sistem *booking coworking space* yang efektif dan efisien bagi PT. INHYPE. Setiap tahap dalam SDLC memberikan struktur dan panduan yang jelas bagi praktikkan dalam menjalankan tugas-tugasnya. Dengan mengikuti metode ini, praktikkan tidak hanya mampu menyelesaikan proyek dengan baik, tetapi juga memperoleh pemahaman yang mendalam tentang proses pengembangan perangkat lunak yang sistematis. Pengalaman ini memberikan

landasan yang kokoh bagi praktikkan untuk menghadapi tantangan di dunia kerja profesional dan berkontribusi secara signifikan dalam bidang TI.

Tabel 3. 1 SOP Booking Coworking Space Berbasis Web PT. INHYPE

| BOOKING COWORKING SPACE BERBASIS WEB PADA PT.INHYPE | |
|--|--|
| SOP | |
| 1. Pengertian | Co-working space merupakan wadah untuk para perusahaan/individu menyewa suatu tempat yang sudah terdapat fasilitas dan dapat digunakan dalam kepentingan bisnis perusahaan tersebut. |
| 2. Tujuan | Membantu perusahaan/individu yang ingin mengembangkan bisnis dengan menyediakan sebuah wadah ruang kerja yang dapat digunakan untuk menunjang pekerjaan mereka. |
| 3. Aktor | Pelanggan dan Karyawan (Admin) |
| 4. Alat dan Bahan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Gadget 2. PC 3. Internet |

| | |
|------------------------------------|--|
| <p>5. Prosedur/Langkah-langkah</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pada halaman Homepage, pengguna dapat mencari ruang kosong berdasarkan tanggal, waktu, dan lokasi kemudian dapat melihat penawaran spesial atau promo co-working space. 2. Pada halaman Reservasi, pengguna dapat melihat daftar ruang yang tersedia dan memilih yang sesuai dengan kebutuhan mereka. 3. Pada halaman Reservasi, pengguna dapat melihat kalender interaktif yang menampilkan ketersediaan ruang 4. Pada halaman Reservasi, pengguna dapat melihat rincian reservasi mereka, termasuk tanggal, waktu, dan biaya. 5. Pada halaman Profil: Pengguna dapat mengelola informasi pribadi mereka, termasuk nama, alamat, dan preferensi pembayaran. 6. Pada halaman Reservasi: Pengguna dapat melihat riwayat reservasi mereka. 7. Pada halaman Pembayaran, pengguna untuk melakukan pembayaran reservasi secara langsung melalui platform sistem. 8. Pada halaman pembayaran, sistem memastikan bahwa data pembayaran pengguna diamankan dengan menggunakan protokol enkripsi yang kuat. 9. Pada halaman Invoice, sistem dapat mengirimkan invoice atau bukti pembayaran kepada pengguna setelah pembayaran sukses. |
|------------------------------------|--|

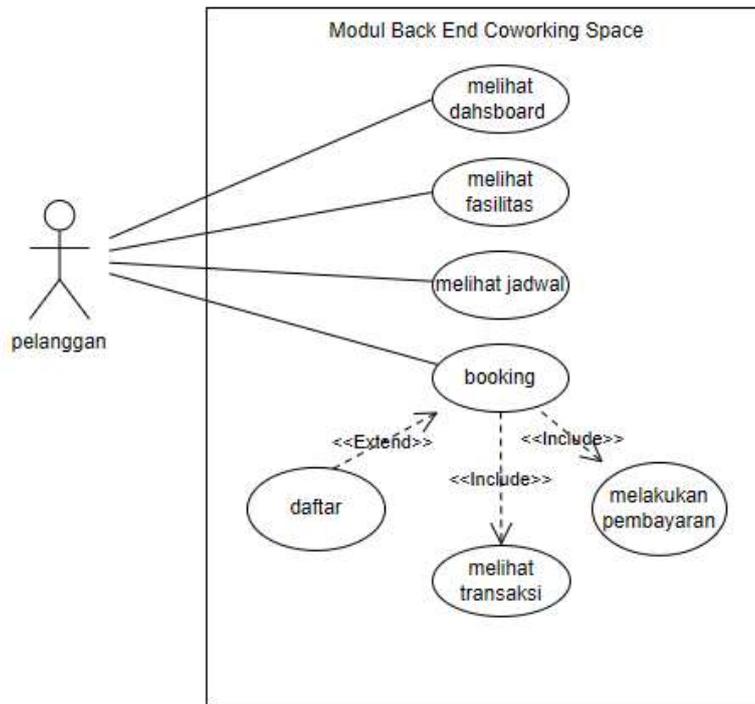
| | |
|--|--|
| | <p>10. Pada halaman invoice, pengguna dapat mendownload bukti pembayaran dalam bentuk pdf.</p> |
|--|--|

Tabel 3. 2 Elisitasi Sistem Informasi Booking Coworking Space berbasis Web

| |
|---|
| FUNCTIONAL |
| ANALISI KEBUTUHAN |
| Saya ingin sistem dapat : |
| menampilkan halaman login |
| menampilkan button log out |
| menampilkan halaman daftar akun |
| menampilkan ruang kosong berdasarkan tanggal, waktu, dan lokasi. |
| menampilkan penawaran spesial atau promo untuk pemesanan co-working space |
| menampilkan ketersediaan ruang melalui kalender interaktif. |
| menampilkan informasi pribadi, seperti nama, alamat, dan preferensi pembayaran. |
| memfasilitasi pembayaran reservasi secara langsung melalui platform sistem. |
| memastikan bahwa data pembayaran pengguna diamankan dengan menggunakan protokol enkripsi yang kuat. |
| mengirimkan invoice atau bukti pembayaran kepada pengguna setelah pembayaran sukses |
| Diakses menggunakan internet (online) |
| NON-FUNCTIONAL |
| ANALISI KEBUTUHAN |
| Saya ingin sistem dapat : |
| Antarmuka harus mudah digunakan, intuitif, dan menarik untuk meningkatkan pengalaman pengguna. |
| Halaman-halaman harus dimuat dengan cepat dan responsif, tanpa penundaan yang signifikan. |
| Halaman-halaman harus dimuat dengan cepat dan responsif, tanpa penundaan yang signifikan. |

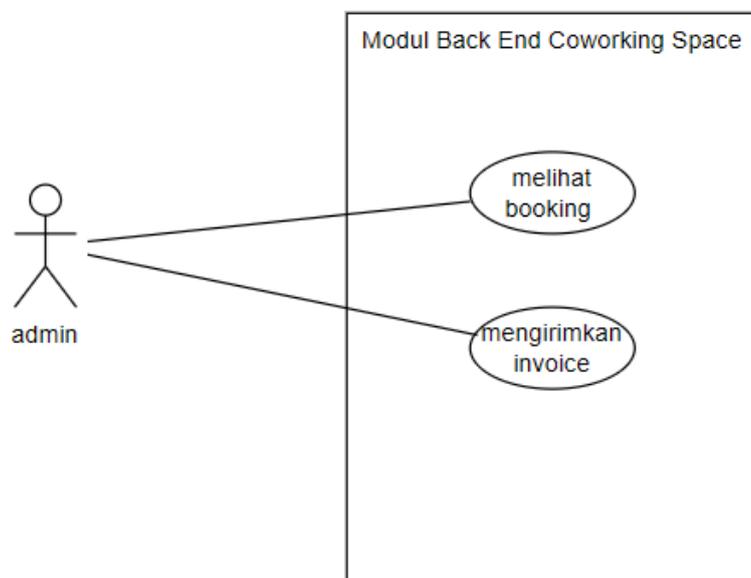
1. Use Case Diagram

Pertama-tama, praktikan membuat *Use Case Diagram*, yang merupakan representasi visual dari interaksi antara pengguna sistem dengan berbagai fungsi atau *use case* yang ada. Diagram ini memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem, membantu memahami alur kerja secara keseluruhan.



Gambar 3. 1 Modul Back End Coworking Space

Gambar ini menyatakan bahwa modul back end yang terdiri aktor pelanggan, memiliki fungsi melihat dashboard, fasilitas, jadwal, booking, daftar, transaksi, dan pembayaran.



Gambar 3. 2 Use Case Diagram Back End

Gambar diatas adalah gambar use case diagram modul back end, yang dimana memiliki satu aktor yaitu admin. Admin mampu untuk melihat booking dan mengirimkan invoice.

2. Use Case Description

Selanjutnya praktikan menyiapkan deskripsi *Use Case* yang menjelaskan secara rinci setiap fungsi atau tindakan yang dapat dilakukan oleh pengguna dalam sistem. Ini mencakup langkah-langkah spesifik, masukan yang diperlukan, dan keluaran yang dihasilkan, memberikan panduan mendalam bagi *developer* selama implementasi.

Tabel 3. 3 Use Case melihat dashbord

| | |
|------------------------|---|
| Use case name | melihat dashboard |
| Actor | pelanggan/user |
| Preconditions | login sebagai pelanggan |
| Post Conditions | Berhasil melihat about us coworking space |

| Normal Course | User | Sistem |
|----------------------|-------------------------------|--------------------------|
| | akses website coworking space | tampil halaman dashboard |
| | lihat halaman dashboard | |

Tabel 3.4 Use Case melihat fasilitas

| Use case name | melihat fasilitas | |
|------------------------|--|---------------------------------|
| Actor | pelanggan/user | |
| Preconditions | pelanggan mengakses halaman website | |
| Post Conditions | Berhasil melihat fasilitas coworking space | |
| Normal Course | User | Sistem |
| | klik menu fasilitas coworking space | tampil halaman dashboard |
| | memilih menu fasilitas coworking space | tampil halaman fasilitas studio |

Tabel 3.5 Use Case melihat halaman jadwal

| Use case name | melihat halaman jadwal | |
|------------------------|-------------------------------------|--------------------------|
| Actor | pelanggan/user | |
| Preconditions | pelanggan mengakses halaman website | |
| Post Conditions | Berhasil melihat halaman jadwal | |
| Normal Course | User | Sistem |
| | akses website coworking space | tampil halaman dashboard |
| | memilih menu jadwal coworking space | tampil halaman jadwal |

Tabel 3.6 Use Case melakukan pendaftaran akun

| | | |
|------------------------|--|----------------------------|
| Use case name | melakukan pendaftaran akun | |
| Actor | pelanggan/user | |
| Preconditions | pelanggan mengakses halaman website dan melakukan login | |
| Post Conditions | user melihat mempunyai akun, dan melakukan booking coworking space | |
| Normal Course | User | Sistem |
| | akses website coworking space | tampil halaman dashboard |
| | memilih menu daftar akun | tampil formulir registrasi |
| | mengisi formulir registrasi | menyimpan data registrasi |

Tabel 3.7 Use Case booking coworking space

| | | |
|------------------------|---|--------------------------|
| Use case name | booking coworking space | |
| Actor | pelanggan/user | |
| Preconditions | pelanggan mengakses halaman website dan melakukan login | |
| Post Conditions | user melihat daftar transaksi pribadi | |
| Normal Course | User | Sistem |
| | akses website coworking space | tampil halaman dashboard |
| | memilih menu booking coworking space | tampil halaman booking |
| | melihat daftar transaksi booking | |

Tabel 3.8 Use Case melihat *booking coworking space*

| | | |
|------------------------|---|--|
| Use case name | melihat booking coworking space | |
| Actor | admin | |
| Preconditions | login sebagai admin | |
| Post Conditions | Berhasil melihat booking coworking space | |
| Normal Course | User | Sistem |
| | klik menu booking coworking space | menampilkan data booking dengan aksi - booking - pencarian |
| | jika ingin melihat booking ruangan, klik tombol lihat booking | menampilkan form booking |

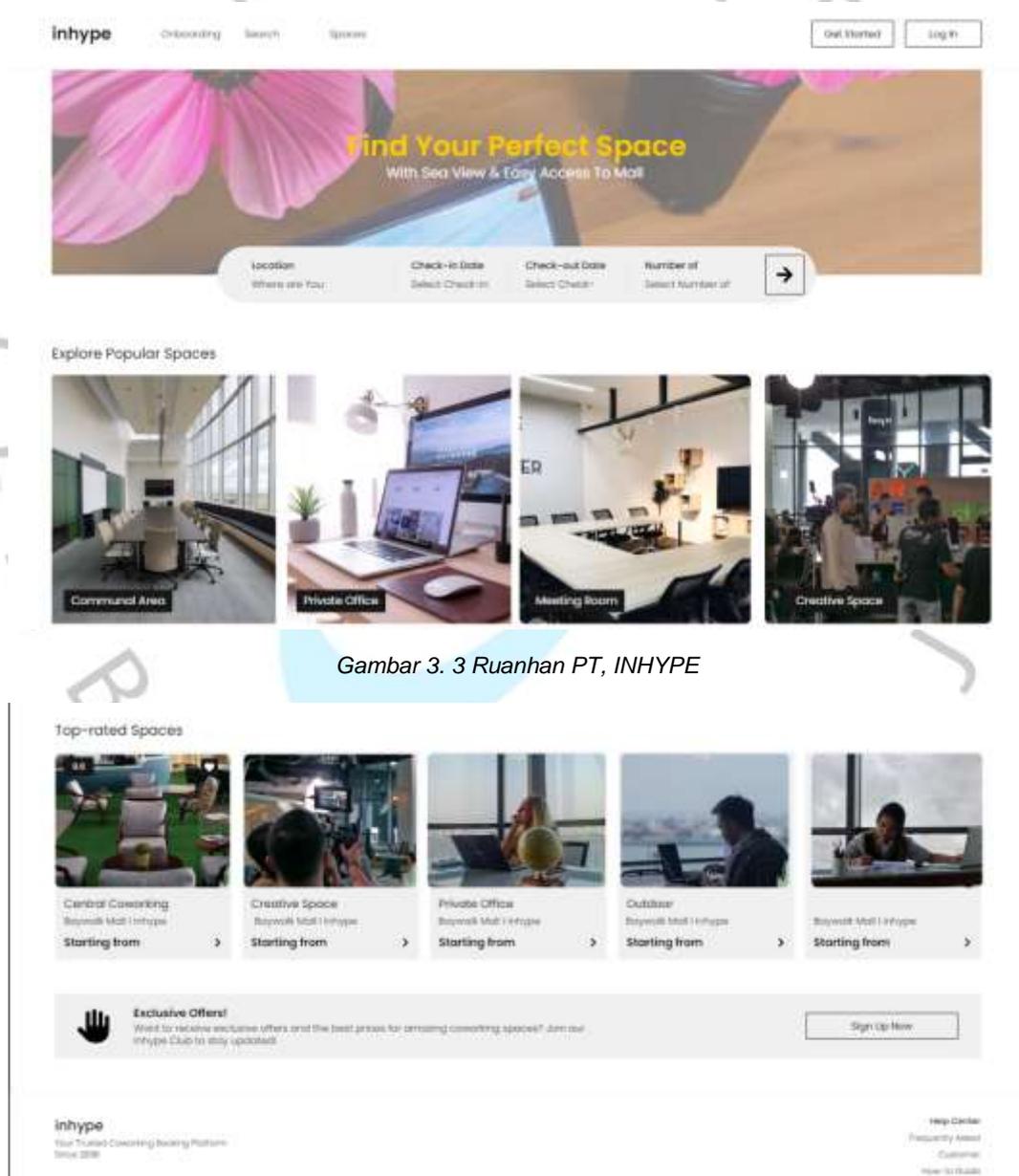
Tabel 3.9 Use Case mengirimkan *invoice booking*

| | | |
|------------------------|--|--|
| Use case name | mengirimkan invoice booking | |
| Actor | admin | |
| Preconditions | login sebagai admin | |
| Post Conditions | Berhasil mengirimkan invoice booking coworking space | |
| Normal Course | User | Sistem |
| | klik menu booking coworking space | menampilkan data booking dengan aksi - booking - pencarian |

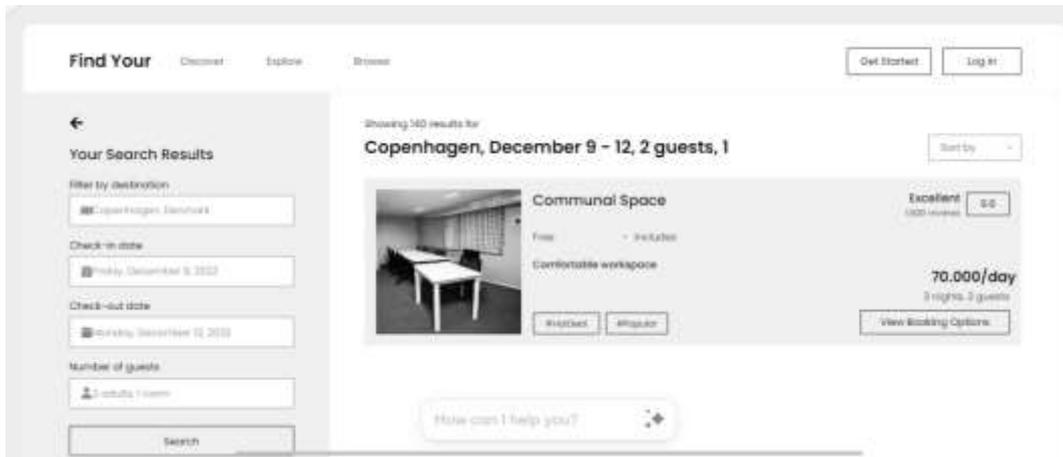
| | | |
|--|---|-----------------------------|
| | jika ingin mengirimkan invoice booking, klik tombol invoice booking | mengirimkan invoice booking |
|--|---|-----------------------------|

2. Use Interface

Sebagai langkah selanjutnya, praktisi fokus pada desain antarmuka. Hal ini melibatkan pemikiran mendalam tentang bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan sistem melalui antarmuka grafis. Perancangan antarmuka ini mencakup aspek estetika, fungsionalitas dan pengalaman pengguna agar sistem dapat diakses dan digunakan secara efisien.



Gambar 3. 3 Ruanhan PT, INHYPE



Gambar 3.4. *Detail Spaces*

Workspace Details

Book this workspace today and enjoy a productive and comfortable working environment.

Availability 2 No Time Slot

Number of Seats

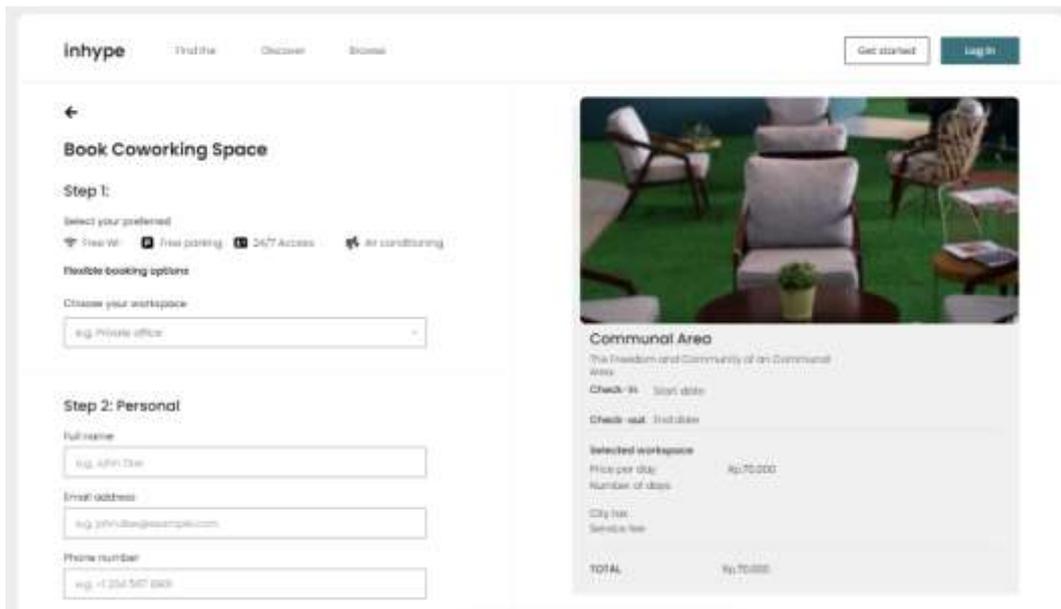
Availability

| M | T | W | T | F | S | S |
|----|----|----|----|----|----|----|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |

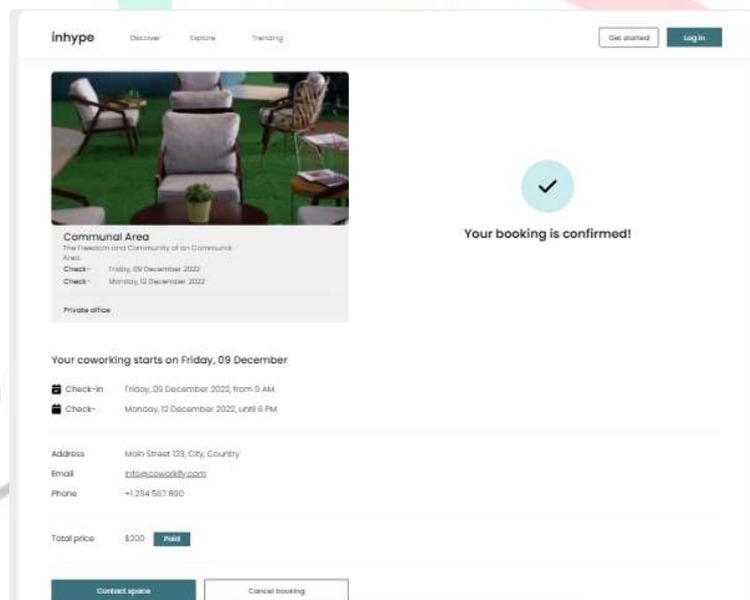
Time Slot

How can I help you?

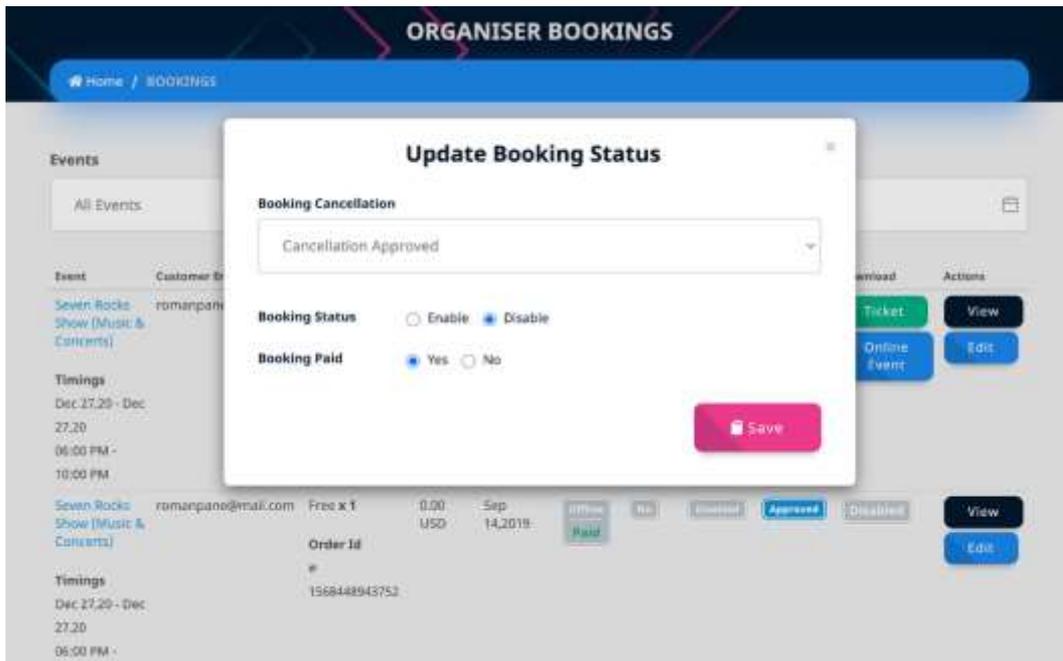
Gambar 3.5. *Workspace details*



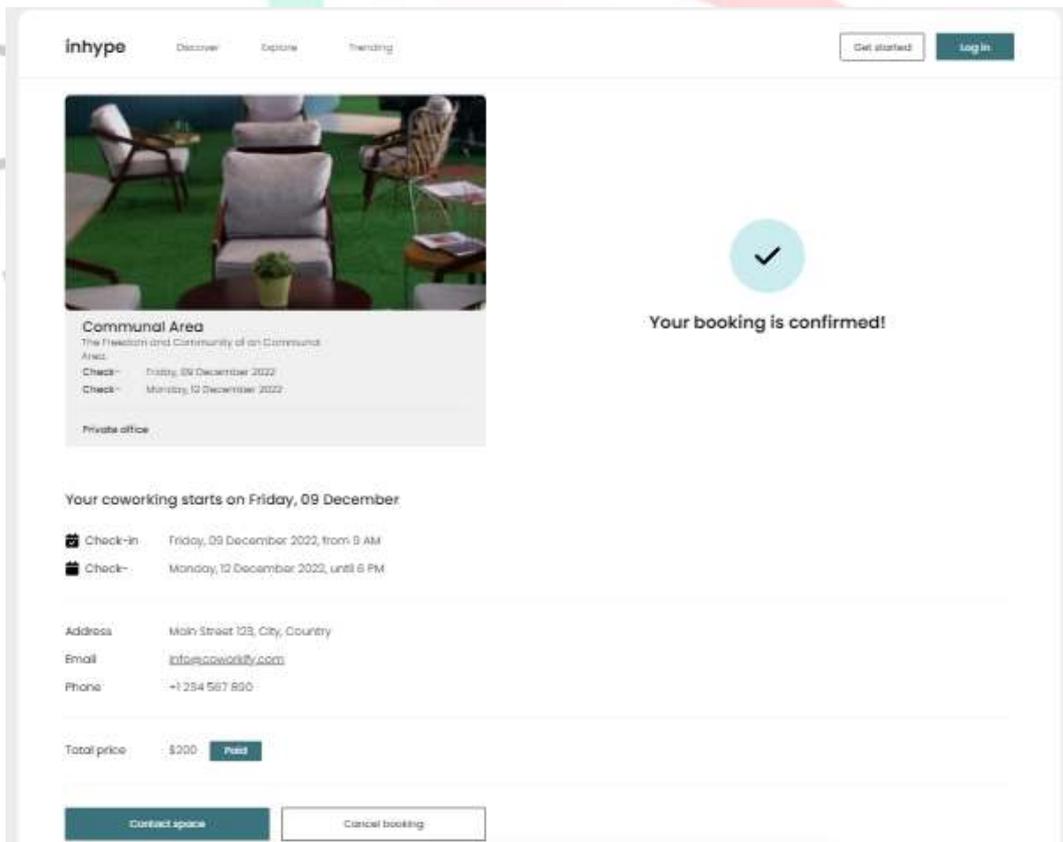
Gambar 3.6. Book Coworking Space



Gambar 3.7. Detail booking



Gambar 3.8 Update booking



Gambar 3.9. Update booking status

6. Analisis

Tahap analisis adalah langkah berikutnya, di mana praktikan melakukan analisa mendalam terhadap proses bisnis yang ada di PT. INHYPE. Ini mencakup pengumpulan informasi melalui wawancara dengan berbagai pemangku kepentingan, termasuk manajemen, staf operasional, dan pengguna akhir. Praktikan juga memeriksa dokumen-dokumen terkait untuk memahami alur kerja dan mengidentifikasi masalah serta kebutuhan yang ada. Analisis ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang diperlukan untuk membentuk desain sistem yang optimal. Praktikan kemudian menyusun dokumen analisis kebutuhan sistem yang merangkum temuan dari tahap ini dan menjadi dasar bagi desain sistem.

7. Desain

Tahap desain adalah di mana praktikan mulai merancang solusi teknis berdasarkan hasil analisis. Desain sistem mencakup pembuatan arsitektur sistem, desain database, serta antarmuka pengguna. Praktikan membuat wireframe dan mockup untuk visualisasi awal dari website booking. Desain ini harus memastikan bahwa sistem yang dikembangkan akan memenuhi semua kebutuhan fungsional dan non-fungsional yang telah diidentifikasi. Praktikan menggunakan alat bantu seperti Visual Studio Code untuk menulis kode sumber, dan phpMyAdmin untuk mengelola basis data. Dokumen desain yang dihasilkan pada tahap ini menjadi panduan bagi tahap pelaksanaan.

8. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan adalah implementasi dari desain yang telah dibuat. Praktikan mulai menulis kode program, mengintegrasikan komponen-komponen sistem, dan melakukan pengujian untuk memastikan bahwa sistem berjalan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan. Praktikan bekerja sama dengan tim pengembang lain untuk memastikan bahwa semua fungsi sistem beroperasi dengan baik. Pengujian dilakukan secara bertahap, mulai dari pengujian unit, pengujian integrasi, hingga pengujian sistem secara keseluruhan. Praktikan juga mengelola versi dan perubahan

selama pengembangan untuk memastikan bahwa setiap iterasi membawa peningkatan yang signifikan. Selain itu, praktikan melakukan pelatihan bagi pengguna akhir dan menyusun dokumentasi pengguna untuk membantu mereka dalam menggunakan sistem baru.

Melalui serangkaian tahapan dalam SDLC, praktikan dapat mengembangkan sistem booking coworking space yang efektif dan efisien bagi PT. INHYPE. Setiap tahap dalam SDLC memberikan struktur dan panduan yang jelas bagi praktikan dalam menjalankan tugas-tugasnya. Dengan mengikuti metode ini, praktikan tidak hanya mampu menyelesaikan proyek dengan baik, tetapi juga memperoleh pemahaman yang mendalam tentang proses pengembangan perangkat lunak yang sistematis. Pengalaman ini memberikan landasan yang kokoh bagi praktikan untuk menghadapi tantangan di dunia kerja profesional dan berkontribusi secara signifikan dalam bidang TI.

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Kendala yang dialami praktikan selama melakukan praktek diantaranya sebagai berikut.

1. Jarak tempuh yang jauh:

Praktikan menghadapi tantangan besar terkait jarak antara tempat tinggal dan lokasi magang. Waktu yang dibutuhkan untuk mencapai lokasi magang sekitar 1,5 jam dengan kendaraan, hal ini dapat menyebabkan kelelahan dan mengurangi waktu efektif yang dapat dihabiskan di lokasi magang. Hal ini dapat mempengaruhi produktivitas dan kenyamanan praktikan selama pelaksanaan tugas.

2. Kesulitan penguasaan website

Penguasaan aplikasi yang digunakan dalam kerja profesi menjadi kendala utama. Beberapa fitur aplikasi masih menimbulkan kesulitan bagi praktikan, dan perlu meluangkan waktu ekstra untuk memahami dan menguasai fitur-fitur tersebut. Kurva pembelajaran yang tinggi dapat memperlambat proses kerja dan memerlukan upaya tambahan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam.

3. Informasi yang disampaikan kepada pelanggan tidak begitu jelas

Salah satu kendala lain yang dihadapi praktikan adalah ketidakjelasan dalam menyampaikan informasi kepada pelanggan. Hal ini terutama

disebabkan oleh terbatasnya media promosi yang digunakan. Dengan keterbatasan tersebut, praktisi mungkin mengalami kesulitan dalam menyampaikan informasi secara efektif kepada pelanggan, sehingga dapat mempengaruhi kualitas layanan yang diberikan.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

1. Penjadwalan Kerja Profesi

Praktikkan mengajukan jadwal yang fleksibel untuk melaksanakan kerja profesi, baik secara online maupun di tempat. Hal ini memungkinkan adanya penyesuaian untuk melatih ketersediaan waktu dan memaksimalkan produktivitas. Praktikkan mengusulkan penerapannya seminggu sekali pada hari Senin. Menentukan hari-hari tertentu dapat membantu dalam perencanaan dan pengorganisasian kegiatan kerja profesi.

2. Peningkatan Kompetensi Digital

Praktikkan mengambil inisiatif untuk meningkatkan kompetensi digital. Salah satu cara yang efektif adalah dengan menyisihkan waktu khusus di luar jam kerja profesi untuk mengeksplorasi penggunaan aplikasi yang dibutuhkan. Sumber belajar seperti video di YouTube dan tutorial online dapat menjadi sumber informasi yang sangat berharga untuk memperdalam pemahaman praktikkan terhadap penggunaan aplikasi tertentu.

3. Mengatasi Keterbatasan Informasi

Untuk mengatasi keterbatasan informasi, praktikkan dapat bertanya secara aktif kepada pihak terkait. Jika informasi mengenai suatu topik kurang jelas, praktikkan dapat mengajukan pertanyaan terkait topik tersebut. Misalnya, praktikkan dapat meminta informasi mengenai harga, fasilitas, atau hal-hal lain yang dapat berubah sesuai kebutuhan. Meningkatkan komunikasi dengan pihak-pihak terka

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

1. Disiplin Kerja

Selama menjalani kerja profesi di PT. INHYPE, praktikan mendapatkan sejumlah pengalaman yang tidak hanya memperkaya pengetahuan teknis sebagai lulusan komputer, tetapi juga membentuk keterampilan non-teknis yang penting untuk sukses di dunia kerja. Pengalaman ini mencakup berbagai aspek dari menghadapi tantangan teknis hingga pengembangan strategi pemasaran digital. Berikut adalah beberapa aspek disiplin kerja yang dipelajari praktikan selama periode kerja profesi

2. Menghadapi Tantangan Sehari-hari di PT. INHYPE

Praktikan dihadapkan pada berbagai tantangan yang memerlukan pemikiran kritis dan kemampuan untuk menciptakan solusi yang berdampak positif. Tantangan ini bisa berupa masalah teknis dalam pengembangan sistem, kendala komunikasi antar tim, atau kebutuhan untuk menyesuaikan desain sistem dengan feedback pengguna. Dengan menghadapi tantangan ini, praktikan belajar untuk:

3. Mengembangkan Pemikiran Kritis

Setiap tantangan dihadapi dengan analisis yang mendalam untuk memahami akar permasalahan dan mencari solusi yang efektif. Praktikan belajar untuk berpikir logis dan sistematis dalam menyelesaikan masalah.

4. Kreativitas dalam Solusi

Dalam beberapa kasus, solusi yang dibutuhkan memerlukan pendekatan yang kreatif dan inovatif. Praktikan didorong untuk berpikir out-of-the-box dan mencari cara baru untuk mengatasi kendala yang dihadapi.

5. Manajemen Waktu

Mengelola berbagai tugas dan proyek dalam waktu yang terbatas. Praktikan belajar untuk mengatur prioritas, mengelola waktu dengan baik, dan memenuhi tenggat waktu yang ketat.

Dengan demikian, kerja profesi di PT. INHYPE tidak hanya memberikan pengalaman teknis yang berharga, namun juga melatih keterampilan penting yang akan menunjang keberhasilan praktikan sebagai lulusan komputer di dunia kerja. Pengalaman ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana teori yang dipelajari di bangku kuliah diterapkan dalam situasi nyata, serta bagaimana keterampilan non-teknis seperti komunikasi, manajemen waktu, dan kepemimpinan memainkan peran kunci dalam kesuksesan profesional. Praktikan tidak hanya siap untuk menghadapi tantangan teknis di masa depan, tetapi juga dilengkapi dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk beradaptasi dan berkembang dalam lingkungan kerja yang dinamis dan kompetitif.

