

LAPORAN KERJA PRAKTEK

**Desain Antar Muka Fasapay Mobile Menggunakan NativeScript
Untuk Android dan IOS**



Dipersiapkan Oleh :

Albert Ade Kristadeo / 140708034

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2018**

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Kerja Praktek

Laporan ini telah diperiksa dan disetujui

Pada tanggal :

Oleh :

Dosen Pembimbing I,



Ir. A. Djoko Budiyanto SHR, M.Eng., Ph.D.,

Pembimbing Lapangan,



Yosep Agung Tri Atmojo

SURAT KETERANGAN MAGANG
No: 03/SKM/FCA-HRL/VIII/2018

Sleman, 10 Agustus 2018

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Syamsul Islam
Jabatan : HR&Legal
Perusahaan : PT. Fasa Centra Artajaya
Alamat : Grha Karya Jody Lantai 1, Jl. Cempaka Baru No.09
Karang Asem, Condong Catur, Depok, Sleman, 55283
D.I.Yogyakarta INDONESIA

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Albert Ade Kristadeo
Nim : 08034 / TF
Program studi : Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri
Universitas : Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Memang telah melakukan magang di PT. Fasa Centra Artajaya mulai dari tanggal 25 Juni 2018 sampai 7 Agustus 2018. Selama magang di PT. Fasa Centra Artajaya, Sdr. Albert Ade Kristadeo mempelajari tentang aplikasi mobile programming NativeScript dan beberapa hal yang berhubungan dengan perusahaan.

Demikian Surat Keterangan Magang ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10 Agustus 2018

PT. Fasa Centra Artajaya

Hormat Saya,



Syamsul Islam

PT. FASA CENTRA ARTAJAYA

HR&Legal

KATA PENGANTAR

Kerja Praktek adalah salah satu dari mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh setiap mahasiswa Fakultas Teknik Industri, program studi Teknik Informatika, Universitas Atma Jaya Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk mengambil mata kuliah Tugas Akhir (TA).

Melalui Kerja Praktek diharapkan mahasiswa dapat memperluas pengetahuan dan pemahaman mengenai disiplin ilmu disertai penerapannya secara nyata. Mengingat dunia kerja saat ini membutuhkan tenaga kerja yang berpengalaman bagi sebuah perusahaan. Maka laporan ini dibuat untuk menyimpulkan pengalaman dan pengetahuan yang didapat selama penulis melakukan kerja praktek.

Laporan ini dapat penulis selesaikan dengan baik dan tepat waktu karena tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus, yang selalu menyertai dan mencurahkan berkat, kasih karunia, anugerah, dan pengetahuan yang melimpah kepada penulis.
2. Orang tua, yang selalu tiada henti memberikan doa, semangat, dukungan, dan motivasi selama penulis melakukan studi.
3. Bapak Martinus Maslim, S.T., M.T., selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
4. Ir. A. Djoko Budiyanto SHR, M.Eng., Ph.D. , selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktek yang selalu memberikan nasihat ketika penulis dalam melakukan kewajibannya.
5. Seluruh Dosen Pengajar, *Staff*, dan Karyawan Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
6. Pak Yosep Agung Tri Atmojo, selaku pembimbing lapangan Kerja Praktek.
7. Mbak Murti Rahayu selaku pembimbing lapangan Kerja Praktek.

8. Para pegawai Departemen IT yang telah menerima Penulis dengan baik dan kerjasamanya selama Kerja Praktek.
9. Teman-teman yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan laporan ini.
10. Kepada semua pihak yang telah berkenan memberikan bantuan dan dukungan serta kerja sama yang baik sehingga laporan ini dapat diselesaikan dengan lancar.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa pelaksanaan Kerja Praktek dan penyusunan laporan ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan, semoga penyusunan laporan ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 3 September 2018

Penulis,



Albert Ade Kristadeo

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
HALAMAN PENGESAHAN.....	2
KATA PENGANTAR.....	3
DAFTAR ISI.....	5
1. BAB I PENDAHULUAN.....	7
1.1. Sekilas Perusahaan	7
1.2. Sejarah Perusahaan.....	7
1.3. Visi, Misi dan Tujuan Perusahaan	8
1.4. Struktur Organisasi	9
1.5. Deskripsi Tugas Struktur Organisasi	9
1.6 Departemen TI dalam Perusahaan	14
2. BAB II PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK.....	15
2.1. Penjelasan Logbook	15
2.2. Hasil Pekerjaan Secara Umum.....	22
2.3 Bukti Hasil Pekerjaan.....	23
3. BAB III HASIL PEMBELAJARAN	34
3.1 Manfaat Kerja Praktek	34
3.2 Penerapan Ilmu dalam Kerja Praktek.....	35
4. BAB IV KESIMPULAN	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Bagan Struktur Organisasi.....9



BAB I

PENDAHULUAN

1. Sekilas mengenai PT Fasa Centra Artajaya

FasaPay merupakan produk yang dikeluarkan oleh PT Fasa Centra Artajaya yang bergerak di bidang jasa keuangan, khususnya sebagai media pembayaran online.

Sebelum menjadi PT Fasa Centra Artajaya, kegiatan usaha yang dilakukan perusahaan adalah sebagai Software Developer yang mencakup pembuatan aplikasi desktop, aplikasi mobile, website, dan jaringan. Munculnya berbagai kegiatan usaha berbasis akses internet seperti game online, toko online, penjualan tiket online, dsb merupakan latar belakang yang membuat perusahaan akhirnya mulai fokus dalam membangun dan mengembangkan suatu sistem pembayaran yang dapat memudahkan transaksi para netizen.

2. Sejarah mengenai PT Fasa Centra Artajaya

- Pada tanggal 11 Juli 2011, PT Fasa Centra Artajaya resmi di daftarkan, dengan FasaPay sebagai produk layanannya yang khusus diciptakan sebagai media atau saluran pembayaran online bagi para netizen Indonesia.
- Karena saat itu lalu lintas transaksi online lebih banyak digunakan oleh komunitas gamer dan trader maka target market FasaPay adalah para gamer, developer game online, trader serta broker. Seiring berjalannya waktu, lalu lintas transaksi online pun mulai digunakan hampir disemua kegiatan ekonomi yang otomatis membuat target market FasaPay makin meluas, mulai dari toko-toko online hingga bidang usaha lain yang memerlukan media pembayaran online, baik itu dalam negeri maupun luar negeri. Hingga sekarang, FasaPay melayani banyak member yang tersebar hampir di seluruh Negara di dunia.

- Dengan kinerja karyawan PT Fasa Centra Artajaya yang kompeten dan professional, produk FasaPay selalu terbaru. Analisis pasar serta pengembangan fasilitas dan fitur-fitur yang ditawarkan dilakukan secara kontinuitas dengan tujuan agar member FasaPay dapat melakukan transaksi lebih mudah dan cepat serta mengutamakan keamanan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan pasar.
- Juli 2012, PT. FASA CENTRA ARTAJAYA memfokuskan perhatiannya pada kontinuitas FasaPay sebagai bisnis inti dan telah membuat beberapa penyesuaian sekaligus merencanakan pengembangan-pengembangan baru untuk menjaga kualitas layanan FasaPay.

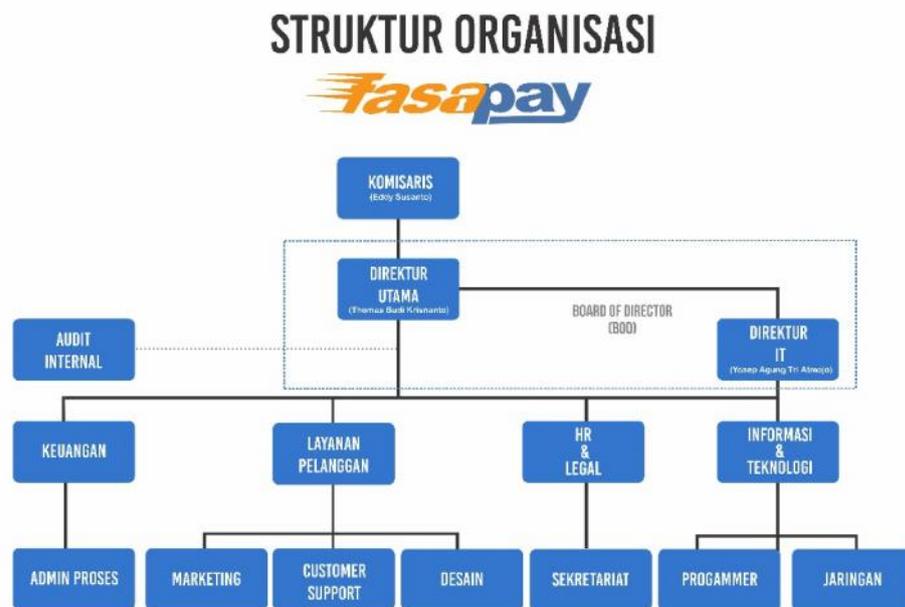
3. Visi, Misi dan Tujuan dari PT Fasa Centra Artajaya

- **Visi**

Visi perusahaan adalah menjadi perusahaan Payment Online Indonesia yang memiliki kompetensi, kualitas dan citra yang dipercaya secara global..
- **Misi**
 - Memberikan fasilitas yang up to date untuk mendukung sistem pelayanan yang cepat dan aman bagi Anggota FasaPay dalam aktivitas transaksinya.
 - Menjalin serta menjaga kerjasama yang baik dengan Merchant FasaPay dalam memberikan pelayanan yang efektif dan efisien bagi Anggota FasaPay.
 - Membuat suatu standard operasional lingkungan kerja yang berkualitas dan professional.
 - Menciptakan suasana lingkungan kerja yang kondusif serta nyaman bagi Staff FasaPay untuk berkembang dan berkreasi.

4. Struktur Organisasi PT Fasa Centra Artajaya

Berikan gambar bagan struktur organisasi perusahaan. Pastikan departemen TI ada dalam struktur organisasi.



Gambar 1.1. Bagan Struktur Organisasi

5. Deskripsi Tugas Struktur Organisasi PT Fasa Centra Artajaya

a. Komisaris

1. Berhak mewakili Perseroan di dalam dan di luar pengadilan tentang segala hal dan dalam segala kejadian, mengikat perseroan dengan pihak lain dengan perseroan, serta menjalankan segala tindakan, baik yang mengenai kepengurusan maupun kepemilikan.
2. Menyusun Rencana Kerja dan Anggaran perusahaan bersama – sama dengan anggota Direksi dan para pejabat eksekutif.
3. Membimbing, mengembangkan, mengarahkan dan mengkoordinir seluruh unit kerja yang ada guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara optimal sesuai sistem dan prosedur yang ada.

4. Menyusun dan menetapkan sistem dan prosedur operasional bersama – sama anggota Direksi dan staff yang terkait dari masing – masing bidang kegiatan secara fleksibel, efektif dan efisien.
 5. Menetapkan kebijakan umum perusahaan sebagai acuan dalam kegiatan bisnis operasional Bank.
 6. Memberi laporan pertanggungjawaban pengelolaan Bank baik kepada pemegang saham maupun pihak – pihak lain yang berkepentingan.
 7. Memantau dan mengevaluasi perfoma Bank secara keseluruhan.
- b. Direktur Utama
1. Berhak mewakili Perseroan di dalam dan di luar pengadilan tentang segala hal dan dalam segala kejadian, mengikat perseroan dengan pihak lain dengan perseroan, serta menjalankan segala tindakan, baik yang mengenai kepengurusan maupun kepemilikan.
 2. Menyusun Rencana Kerja dan Anggaran perusahaan bersama – sama dengan anggota Direksi dan para pejabat eksekutif.
 3. Membimbing, mengembangkan, mengarahkan dan mengkoordinir seluru unit kerja yang ada guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara optimal sesuai sistem dan prosedur yang ada.
 4. Menyusun dan menetapkan sistem dan prosedur operasional bersama – sama anggota Direksi dan staff yang terkait dari masing – masing bidang kegiatan secara fleksibel, efektif dan efisien.
 5. Menetapkan kebijakan umum perusahaan sebagai acuan dalam kegiatan bisnis operasional Bank.
 6. Memberi laporan pertanggungjawaban pengelolaan Bank baik kepada pemegang saham maupun pihak – pihak lain yang berkepentingan.
 7. Memantau dan mengevaluasi perfoma Bank secara keseluruhan.
- c. Direktur IT
1. Menguasai sistem dan prosedur serta job description dari staf dibawahnya, sehingga dapat memberi pengarahan dan solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh bawahannya.

2. Menguasai dan dapat mengoperasikan seluruh program komputer (software) yang mendukung operasional bank serta mempersiapkan sistem dan prosedur serta program pendukung atas produk baru PT. FASA CENTRA ARTAJAYA
 3. Melakukan koordinasi dan pengawasan kepada staf bawahannya, sehingga operasional bank dapat berjalan dengan lancar dan efektif.
 4. Memantau dan menganalisa kinerja perusahaan dibandingkan dengan target yang telah ditetapkan, dan memberi masukan kepada Direktur Utama untuk mengambil langkah antisipasi yang diperlukan.
 5. Bertanggung jawab atas keakuratan dan ketepatan waktu laporan.
- d. Audit Internal
1. Menguasai sistem dan prosedur serta job description dari staf dibawahnya, sehingga dapat memberi pengarahan dan solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh bawahannya.
 2. Melakukan koordinasi dan pengawasan dalam pelaksanaan tugas di bagian umum sehingga operasional bank dapat berjalan dengan lancar dan efektif.
 3. Mengambil keputusan dalam pemenuhan pengadaan barang – barang kantor dengan membandingkan harga penawaran yang terendah.
 4. Menerima tamu sebelum menghadap Direksi.
 5. Mengadakan dan membuat perjanjian antara Direktur Utama / Direktur dengan pihak luar.
 6. Bertanggung jawab terhadap kelancaran serta membantu tugas pimpinan.
 7. Mencatat dan menginventarisir segala pesan yang harus dilaporkan kepada pimpinan, jika pimpinan berhalangan hadir.
- e. HR & Legal
1. Menguasai sistem dan prosedur serta job description dari staf dibawahnya, sehingga dapat memberi pengarahan dan solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh bawahannya.

2. Melakukan koordinasi dan pengawasan terhadap seluruh proses pembukuan baik Akuntansi maupun Administrasi dan upaya peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia.
 3. Mengambil alih tugas dan tanggung jawab staf dibawahnya apabila yang bersangkutan tidak hadir.
 4. Menjamin ketertiban dan kelancaran serta ditaatinya sistem dan prosedur kerja dibagian operasional sesuai yang telah ditetapkan
- f. Keuangan
1. Menyiapkan data keuangan baik berupa saldo buku besar, neraca, laporan laba serta laporan lainnya.
 2. Mengatur, mengkoordinasi dan mengawasi pembagian kerja dalam seksi pembukuan dan menjaga agar sistem pembukuan ditetapkan sebagaimana mestinya.
 3. Menandatangani bukti – bukti pembukuan bersama direksi dan mencocokkan kartu – kartu nasabah dengan buku besar yang bersangkutan.
 4. Mengawasi, menyimpan bukti – bukti otentik yang diperlukan sebagai pendukung dalam pembukuan.
 5. Membuat rekonsiliasi rekening bank berdasarkan data keuangan berupa buku besar.
 6. Menangani dan melaporkan data informasi mengenai kondisi dan posisi keuangan maupun rekening nasabah.
 7. Menyiapkan data laporan finansial.
- g. Admin Proses
1. Melayani semua transaksi tunai dan pemindahan.
 2. Memasukkan data transaksi baik kas maupun non kas.
 3. Melakukan verifikasi tanda tangan nasabah dan posisi saldo rekening nasabah.
 4. Membuat laporan mutasi kas harian.
 5. Menandatangani tanda terima setoran tunai / pemindahan.

6. Mempersiapkan kebutuhan kas harian.
 7. Membuat laporan arus kas.
- h. Marketing
1. Memimpin, mengawasi dan mengkoordinasi petugas analisa kredit, administrasi kredit dan pelayanan nasabah dalam menjalankan tugas sehari – hari.
 2. Melaksanakan rencana kerja dan anggaran perusahaan yang telah ditetapkan, baik mengenai penempatan dana maupun pengumpulan dana.
 3. Mengadakan rapat diantara petugas – petugas bagian marketing.
 4. Memperhatikan dan mengawasi kelengkapan surat – surat pengikat pinjaman, pengikat jaminan akta notariil dan meneliti surat – surat jaminan tentang keabsahan (keaslian).
 5. Merencanakan dengan jadwal yang telah ditentukan bersama analisis kredit untuk mengunjungi calon nasabah.
- i. Customer Support
1. Memberikan solusi terhadap permasalahan yang timbul yang dihadapi oleh customer.
 2. Melaporkan permasalahan yang ada dan memberikan masukan kepada pimpinan.
 3. Menajalin komunikasi dan koordinasi dengan bagian lain sehingga terbentuk hubungan kerja yang harmonis.
- j. Programmer
1. Pengembangan dari sistem fasapay yang sudah ada.
 2. Research untuk pengembangan fasapay yang berhubungan dengan website.
 3. Perbaiki error yang ada dalam sistem.
 4. Mengkomunikasikan perkembangan project dengan Direktur IT.
 5. Memperbaiki design database agar sesuai dengan scripting yang dibutuhkan dan mengkomunikasikan dengan Direktur IT.

6. Bekerja sama dengan divisi design dalam membuat tampilan design website pada bagian body.
 7. Bekerjasama dengan jaringan dalam proses uploading ke server.
 8. Bekerjasama dengan jaringan dalam proses instalasi app yang dibutuhkan.
 9. Mengerjakan job sesuai dengan deadline dan sesuai arahan Direktur IT.
 10. Melaksanakan perintah dari atasan.
- k. Jaringan
1. Pengembangan dari jaringan fasapay yang sudah ada.
 2. Research untuk pengembangan fasapay yang berhubungan dengan jaringan computer.
 3. Perbaikan error yang ada dalam jaringan.
 4. Mengkomunikasikan perkembangan project dengan Direktur IT.
 5. Bekerjasama dengan jaringan dalam proses uploading ke server.
 6. Bekerjasama dengan progammer dalam proses instalasi app yang dibutuhkan.
 7. Mengerjakan job sesuai dengan deadline dan sesuai arahan Direktur IT.
 8. Melaksanakan perintah dari atasan.

7. Departemen TI pada PT Fasa Centra Artajaya

Departemen IT memiliki dua departemen yaitu jaringan dan programmer, untuk jaringan lebih difokuskan pada kondisi internet ataupun jaringan local dan jaringan database pada PT Fasa Centra Artajaya. Programmer akan membuat program / projek baru, menganalisa atau membenarkan program yang sudah ada, sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

BAB II

PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

2.1. Penjelasan Logbook

- Senin, 25 Juni 2018

Kerja praktek hari pertama saya di kantor Fasapay dimulai pada jam 09.00 hingga 17.00, di Fasapay ada 2 shift yaitu shift pagi jam 09.00 hingga 17.00 dan shift siang jam 13.00 hingga 22.00. Sesaat saya sampai di kantor Fasapay hal pertama yang saya lakukan yaitu memperkenalkan diri pada saat *briefing* sebelum jam masuk kerja, setelah itu saya dibawa oleh salah satu karyawan *Human Resource* yaitu pak Syamsul Islam untuk menunjukkan ruangan saya akan mulai bekerja. Setelah itu, saya diperkenalkan kepada seluruh karyawan di bagian Informasi & Teknologi dan juga jabatan para karyawan yang berjumlah 5 orang.

Setelah memperkenalkan diri, salah satu karyawan mulai menjelaskan apa yang dikerjakan dalam bidang *Programmer* dan Jaringan di kantor Fasapay. Dalam bidang *Programmer* terdiri dari 2 bagian yaitu: Mobile dan Web yang bertugas membuat mobile Fasapay dan web Fasapay Indonesia, serta bidang Jaringan yang bertugas untuk mengatur jaringan di kantor. Tugas pertama saya diberikan oleh Mbak Murti selaku programmer mobile yaitu mencari tahu tentang React Native dan Native Script. Jam 13.00 saya bertemu dengan Pak Agung selaku Direktur IT di Fasapay, saya diberikan arahan dan pekerjaan pertama yaitu mencari tahu tentang RAML dan bagaimana cara mengimplementasikan di mobile. Jam 17.00 jam kerja sudah selesai dan saya pulang kerja.

- Selasa, 26 Juni 2018

Kerja praktek hari kedua di bagian Programmer Kantor Fasapay. Diawali dengan *briefing* pagi dari HR dan Legal, agenda saya hari ini yaitu masih melanjutkan mencari tahu RAML dan membuat RAML. Pada jam istirahat saya mengobrol dengan Mbak Murti yaitu programmer mobile yang sudah bekerja lama di Fasapay, saya bertanya-tanya tentang apa itu RAML dan tentang Android Studio. Selesai jam istirahat saya melanjutkan mengerjakan RAML pada web dan dibantu oleh Mas Bryan sebagai programmer web.

- Rabu, 27 Juni 2018
Kerja praktek hari ketiga di bagian Programmer Kantor Fasapay. Diawali dengan *briefing* pagi dari HR dan Legal, agenda saya hari ini yaitu masih memperbaiki dan membuat RAML yang sudah saya buat dan membuat dokumen pada mobile dengan Android Studio. Lalu membuat desain dan coding untuk mencoba menjalankan RAML pada Android Studio. Setelah selesai lalu saya lapor pekerjaan saya hari ini kepada Pak Agung. Pak Agung meminta saya untuk mempelajari tentang NativeScript.
- Kamis, 28 Juni 2018
Kerja praktek hari keempat di bagian Programmer Kantor Fasapay. Diawali dengan *briefing* pagi dari HR dan Legal, agenda saya hari ini yaitu mencari pengertian tentang NativeScript dan cara penggunaannya. NativeScript menggunakan 3 bahasa yaitu Typescript, Javascript dan Angular. Saya diminta memilih dari ketiga bahasa tersebut, lalu saya berdiskusi dengan Mbak Murti dan saya memilih Nativescript Angular. Bahasa-bahasa yang dipakai NativeScript merupakan Bahasa pemrograman web dan saya tidak terlalu menguasai pemrograman web, jadi mengalami kesulitan pada awalnya.
- Jumat, 29 Juni 2018
Kerja praktek hari kelima di bagian Programmer Kantor Fasapay. Diawali dengan *briefing* pagi dari HR dan Legal, agenda saya hari ini yaitu membuat desain antar muka Fasapay Indonesia mobile. Untuk desain mockup sudah dibuatkan oleh bagian Desain kantor Fasapay, jadi saya hanya mengikuti desain mockup yang dibuat oleh bagian Desain kantor Fasapay.
- Senin, 2 Juli 2018
Kerja praktek hari keenam di bagian Programmer Kantor Fasapay. Diawali dengan *briefing* pagi dari HR dan Legal, agenda saya hari ini yaitu melanjutkan membuat desain antar muka Fasapay Indonesia mobile. Saya mencari ikon-ikon yang dibutuhkan di website www.iconfinder.com, lalu juga belajar tentang NativeScript. Lalu saya menginstal NativeScript di Laptop saya, langkah-langkahnya menggunakan *command-line* di CMD dan juga menginstal Android Studio.

- Selasa, 3 Juli 2018
Kerja praktek hari ketujuh di bagian Programmer Kantor Fasapay. Diawali dengan *briefing* pagi dari HR dan Legal, agenda saya hari ini yaitu melanjutkan membuat desain antar muka Fasapay Indonesia mobile. Masih menginstal NativeScript pada Laptop, karena masih error ketika dijalankan sehingga harus di instal ulang dari awal.
- Rabu, 4 Juli 2018
Kerja praktek hari kedelapan di bagian Programmer Kantor Fasapay. Diawali dengan *briefing* pagi dari HR dan Legal, agenda saya hari ini yaitu melanjutkan membuat desain antar muka Fasapay Indonesia mobile. Membuat *button image* pada action bar untuk halaman beranda dan layout-layout yang dibutuhkan
- Kamis, 5 Juli 2018
Kerja praktek hari kesembilan di bagian Programmer Kantor Fasapay. Diawali dengan *briefing* pagi dari HR dan Legal, agenda saya hari ini yaitu melanjutkan membuat desain antar muka Fasapay Indonesia mobile. Membuat Navigation Bar atau Buttom Bar pada aplikasi mobile di Android dan iOS.
- Jumat, 6 Juli 2018
Kerja praktek hari kesepuluh di bagian Programmer Kantor Fasapay. Diawali dengan *briefing* pagi dari HR dan Legal, agenda saya hari ini yaitu melanjutkan membuat desain antar muka Fasapay Indonesia mobile. Mencari cara untuk membenarkan screen resolution untuk phone dan tablet, jadi ketika masuk ke halaman beranda langsung mendeteksi apakah HP yang dipakai phone atau tablet sehingga layout dan image menyesuaikan layar HP.
- Senin, 9 Juli 2018
Kerja praktek hari kesebelas di bagian Programmer Kantor Fasapay. Diawali dengan *briefing* pagi dari HR dan Legal, agenda saya hari ini yaitu melanjutkan membuat desain antar muka Fasapay Indonesia mobile. Mencari cara untuk membenarkan screen resolution untuk phone dan tablet, jadi ketika masuk ke halaman beranda langsung mendeteksi apakah HP yang dipakai phone atau tablet sehingga layout dan image menyesuaikan layar HP. Ada beberapa cara yang sudah saya buat yaitu menggunakan CSS dengan mendeteksi device itu sendiri atau

menggunakan plugin yang sudah tersedia di NativeScript Marketplace, hari ini saya mencoba menggunakan plugin yang ada di NativeScript Marketplace.

- Selasa, 10 Juli 2018

Kerja praktek hari keduabelas di bagian Programmer Kantor Fasapay. Diawali dengan *briefing* pagi dari HR dan Legal, agenda saya hari ini yaitu melanjutkan membuat desain antar muka Fasapay Indonesia mobile. Merapikan layout dan button yang ada pada halaman beranda Fasapay mobile untuk device Tablet.

- Rabu, 11 Juli 2018

Kerja praktek hari ketigabelas di bagian Programmer Kantor Fasapay. Diawali dengan *briefing* pagi dari HR dan Legal, agenda saya hari ini yaitu melanjutkan membuat desain antar muka Fasapay Indonesia mobile. Membuat screen resolution pada tablet dan phone menggunakan CSS yang di deteksi melalui device yang digunakan oleh pegguna. Dengan membuat 2 CSS yaitu untuk device phone dan device tablet yang nantinya akan di panggil saat aplikasi dijalankan.

- Kamis, 12 Juli 2018

Kerja praktek hari keempatbelas di bagian Programmer Kantor Fasapay. Diawali dengan *briefing* pagi dari HR dan Legal, agenda saya hari ini yaitu melanjutkan membuat desain antar muka Fasapay Indonesia mobile. Membuat screen resolution pada tablet dan phone menggunakan CSS yang di deteksi melalui device yang digunakan oleh pegguna. Dengan membuat 2 CSS yaitu untuk device phone dan device tablet yang nantinya akan di panggil saat aplikasi dijalankan.

- Jumat, 13 Juli 2018

Kerja praktek hari kelimabelas di bagian Programmer Kantor Fasapay. Diawali dengan *briefing* pagi dari HR dan Legal, agenda saya hari ini yaitu melanjutkan membuat desain antar muka Fasapay Indonesia mobile. Membuat ripple effect pada setiap image button, ketika ditekan, maka akan muncul effect yang memenuhi button image. Ripple effect hanya berfungsi untuk mengetahui button tersebut bisa ditekan atau tidak. Pertama menggunakan CSS namun cara ini masih belum berhasil, sehingga saya mencari cara yang lain untuk membuat ripple effect.

- Senin, 16 Juli 2018

Kerja praktek hari keenambelas di bagian Programmer Kantor Fasapay. Diawali dengan *briefing* pagi dari HR dan Legal, agenda saya hari ini yaitu melanjutkan membuat desain antar muka Fasapay Indonesia mobile. Membuat ripple effect pada setiap image button, ketika ditekan, maka akan muncul effect yang memenuhi button image. Ripple effect hanya berfungsi untuk mengetahui button tersebut bisa ditekan atau tidak. Menggunakan plugin dari NativeScript untuk membuat ripple effect, ripple effect dipanggil di layout yang sudah ada sehingga ripple effect dapat bekerja.

- Selasa, 17 Juli 2018

Kerja praktek hari ketujuhbelas di bagian Programmer Kantor Fasapay. Diawali dengan *briefing* pagi dari HR dan Legal, agenda saya hari ini yaitu melanjutkan membuat desain antar muka Fasapay Indonesia mobile. Membuat ripple effect pada setiap image button, ketika ditekan, maka akan muncul effect yang memenuhi button image. Ripple effect hanya berfungsi untuk mengetahui button tersebut bisa ditekan atau tidak. Menggunakan plugin dari NativeScript untuk membuat ripple effect, ripple effect dipanggil di layout yang sudah ada sehingga ripple effect dapat bekerja. Lalu membuat background image pada desain mobile Fasapay Indonesia, dengan mendownload image random untuk mencoba background image.

- Rabu, 18 Juli 2018

Kerja praktek hari kedelapanbelas di bagian Programmer Kantor Fasapay. Diawali dengan *briefing* pagi dari HR dan Legal, agenda saya hari ini yaitu melanjutkan membuat desain antar muka Fasapay Indonesia mobile. Membuat background image dengan image random lalu mencoba membuat background agar rapi dan indah untuk dipandang. Lalu membuat router navigation untuk setiap button image yang sudah tersedia di halaman utama .

- Kamis, 19 Juli 2018

Kerja praktek hari kesembilanbelas di bagian Programmer Kantor Fasapay. Diawali dengan *briefing* pagi dari HR dan Legal, agenda saya hari ini yaitu melanjutkan membuat desain antar muka Fasapay Indonesia mobile. Menambahkan file baru untuk bagian notifikasi atau message, di dalam file ini akan dibuat seperti e-mail yang masuk.

- Jumat, 20 Juli 2018
Kerja praktek hari kedua puluh di bagian Programmer Kantor Fasapay. Diawali dengan *briefing* pagi dari HR dan Legal, agenda saya hari ini yaitu melanjutkan membuat desain antar muka Fasapay Indonesia mobile. Menambahkan file untuk notifikasi agar pengguna dapat informasi-informasi yang terbaru yang dikirimkan dari Fasapay Mobile.
- Senin, 23 Juli 2018
Kerja praktek hari ke duapuluhsatu di bagian Programmer Kantor Fasapay. Diawali dengan *briefing* pagi dari HR dan Legal, agenda saya hari ini yaitu melanjutkan membuat desain antar muka Fasapay Indonesia mobile. Setelah selesai membuat notifikasi, lalu membuat router navigation untuk menuju ke komponen tersebut agar dapat menampilkan data-data yang diperlukan.
- Selasa, 24 Juli 2018
Kerja praktek hari ke duapuluhdua di bagian Programmer Kantor Fasapay. Diawali dengan *briefing* pagi dari HR dan Legal, agenda saya hari ini yaitu melanjutkan membuat desain antar muka Fasapay Indonesia mobile. Membuat ulang Fasapay Mobile dikarenakan banyaknya error setelah membuat file notifikasi terbaru. Membuat ulang dari tab navigation lalu halaman utama dan notifikasi.
- Rabu, 25 Juli 2018
Kerja praktek hari ke duapuluh tiga di bagian Programmer Kantor Fasapay. Diawali dengan *briefing* pagi dari HR dan Legal, agenda saya hari ini yaitu melanjutkan membuat desain antar muka Fasapay Indonesia mobile. Membuat router navigation dan back navigation ketika ditekan back button pada action bar. Router navigation masih memiliki kesalahan pada bagian notifikasi, permasalahannya karena notifikasi adalah *children* dari halaman utama. Setelah selesai bekerja, saya mengikuti lomba PES 2018.
- Jumat, 27 Juli 2018
Kerja praktek hari ke duapuluhempat di bagian Programmer Kantor Fasapay. Diawali dengan *briefing* pagi dari HR dan Legal, agenda saya hari ini yaitu melanjutkan membuat desain antar muka Fasapay Indonesia mobile. Membuat router navigation dan back navigation ketika

ditekan back button pada action bar. Permasalahan sudah dapat dibenarkan dan sudah bisa lancar tanpa ada error.

- Senin, 30 Juli 2018

Kerja praktek hari keduapuluhlima di bagian Programmer Kantor Fasapay. Diawali dengan *briefing* pagi dari HR dan Legal, agenda saya hari ini yaitu melanjutkan membuat desain antar muka Fasapay Indonesia mobile. Membuat badges pada button image notifikasi, ditujukan untuk mempermudah pengguna mengetahui apakah ada notifikasi terbaru. Lalu membuat background opacity atau transparan sehingga background image tidak terlalu menghalangi button image.

- Selasa, 31 Juli 2018

Kerja praktek hari keduapuluhenam di bagian Programmer Kantor Fasapay. Diawali dengan *briefing* pagi dari HR dan Legal, agenda saya hari ini yaitu melanjutkan membuat desain antar muka Fasapay Indonesia mobile. Membuat badges pada button image notifikasi, ditujukan untuk mempermudah pengguna mengetahui apakah ada notifikasi terbaru. Lalu membuat background opacity atau transparan sehingga background image tidak terlalu menghalangi button image. Setelah selesai bekerja, saya mengikuti lomba PES 2018.

- Rabu, 1 Agustus 2018

Kerja praktek hari ke duapuluh tujuh di bagian Programmer Kantor Fasapay. Diawali dengan *briefing* pagi dari HR dan Legal, agenda saya hari ini yaitu melanjutkan membuat desain antar muka Fasapay Indonesia mobile. Membuat komponen-komponen dan CSS yang diperlukan dan merapikan pada tablet dan phone sehingga terlihat menarik dan mudah dipahami oleh pengguna.

- Kamis, 2 Agustus 2018

Kerja praktek hari ke duapuluhdelapan di bagian Programmer Kantor Fasapay. Diawali dengan *briefing* pagi dari HR dan Legal, agenda saya hari ini yaitu melanjutkan membuat desain antar muka Fasapay Indonesia mobile. Mendownload ikon-ikon, membuat komponen dan CSS yang diperlukan dan merapikan pada tablet dan phone sehingga terlihat menarik dan mudah dipahami oleh pengguna.

- Jumat, 3 Agustus 2018

Kerja praktek hari ke duapuluhsembilan di bagian Programmer Kantor Fasapay. Diawali dengan *briefing* pagi dari HR dan Legal, agenda saya hari ini yaitu melanjutkan membuat desain antar muka Fasapay Indonesia mobile. Mendownload ikon-ikon, membuat komponen dan CSS yang diperlukan dan merapikan pada tablet dan phone sehingga terlihat menarik dan mudah dipahami oleh pengguna. Setelah selesai bekerja, saya mengikuti lomba PES 2018.

- Senin, 6 Agustus 2018

Kerja praktek hari ketigapuluh di bagian Programmer Kantor Fasapay. Diawali dengan *briefing* pagi dari HR dan Legal, agenda saya hari ini yaitu mencoba dan belajar push ke git. Saya mencoba push ke git.tickk.com, git.tickk.com seperti github.com hanya saja lokal untuk kantor Fasapay saja. Saya diajarkan menggunakan git.tickk dari membuat branch, lalu commit, merge dan push ke git.

- Selasa, 7 Agustus 2018

Kerja praktek hari ketigapuluhsatu di bagian Programmer Kantor Fasapay. Diawali dengan *briefing* pagi dari HR dan Legal, agenda saya hari ini yaitu menyatukan komponen deposit dan kirim dana aplikasi Mbak Murti ke aplikasi saya. Hari ini juga hari terakhir saya bekerja di Fasapay Indonesia. Setelah saya melapor dan meminta nilai kepada pembimbing lapangan saya yaitu Pak Agung, saya diminta untuk fotokopi *logbook* agar Pak Agung dapat menilai. Lalu saya diminta oleh Pak Syamsul selaku HR & Legal di Kantor Fasapay Indonesia untuk berpamitan kepada seluruh pekerja dari seluruh departmen yang ada di Kantor Fasapay termasuk Direktur Utama Kantor Fasapay Indonesia yaitu Pak Thomas.

2.2 Hasil Pekerjaan Secara Umum

Selama Kerja Praktek di bagian Programmer Kantor Fasapay ada beberapa kegiatan yang saya kerjakan, saya memulai Kerja Praktek pada tanggal 25 Juni 2018 sampai 7 Agustus 2018 yaitu selama satu bulan dua minggu dua hari. Pada Tanggal 25 Juni 2018 sampai 27 Juni 2018 kegiatan yang saya lakukan adalah membuat dan mencari tahu tentang RAML.

Pada Tanggal 28 Juni 2018 sampai 3 Agustus 2018 kegiatan yang saya lakukan adalah membuat desain antar muka Fasapay Mobile Indonesia menggunakan program NativeScript Angular. Saya sangat kesulitan pada awalnya, karena saya tidak mengerti tentang NativeScript sama sekali, jadi saya harus belajar dari nol untuk mengerti dan memahami NativeScript beserta bahasanya yaitu Angular. Angular sendiri sudah populer di bagian web, tetapi saya tetap belum mengetahui pasti tentang Angular, sehingga saya harus belajar dan mengerti tentang Angular.

Pada Tanggal 6 Agustus 2018 sampai 7 Agustus 2018 kegiatan yang saya lakukan adalah push ke git lokal yaitu git.tickk.com, git.tickk.com seperti github.com hanya saja dapat diakses di kantor Fasapay saja.

2.3 Bukti Hasil Pekerjaan

- Form Login

The image shows a mobile application interface for logging into Faspay. At the top, there is a status bar with icons for USB, LINE, WhatsApp, Wi-Fi, signal strength, 78% battery, and the time 11:07. The main content area features the Faspay logo in the center. Below the logo are two input fields: 'Akun' and 'Password'. A prominent orange button labeled 'MASUK' is positioned below the password field. Underneath the button is a link that says 'Lupa password?'. At the bottom of the form, there is a link that says 'Tidak memiliki akun? Daftar'.

- Form Daftar

Saving screenshot...



Akun

Password

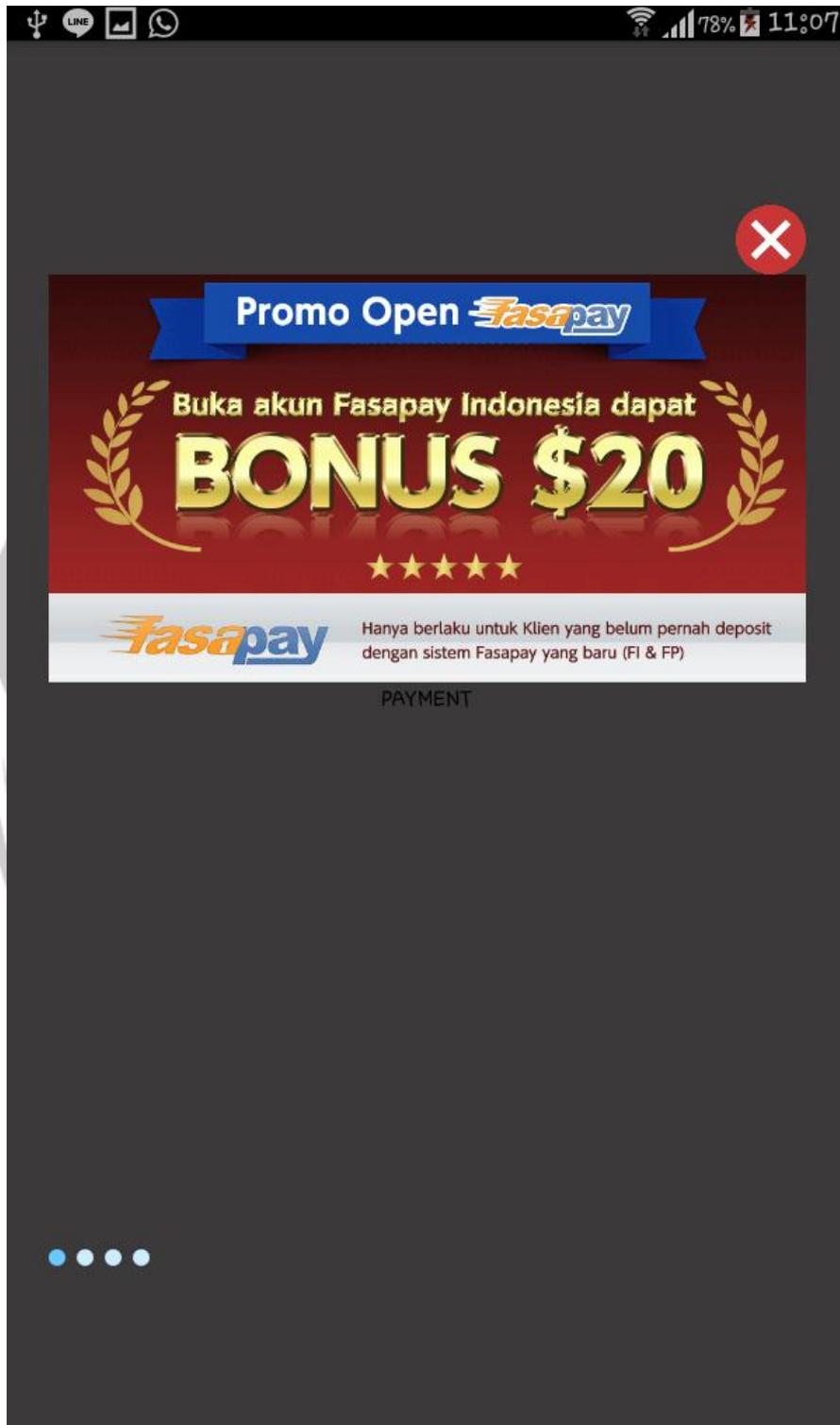
Konfirmasi password

DAFTAR

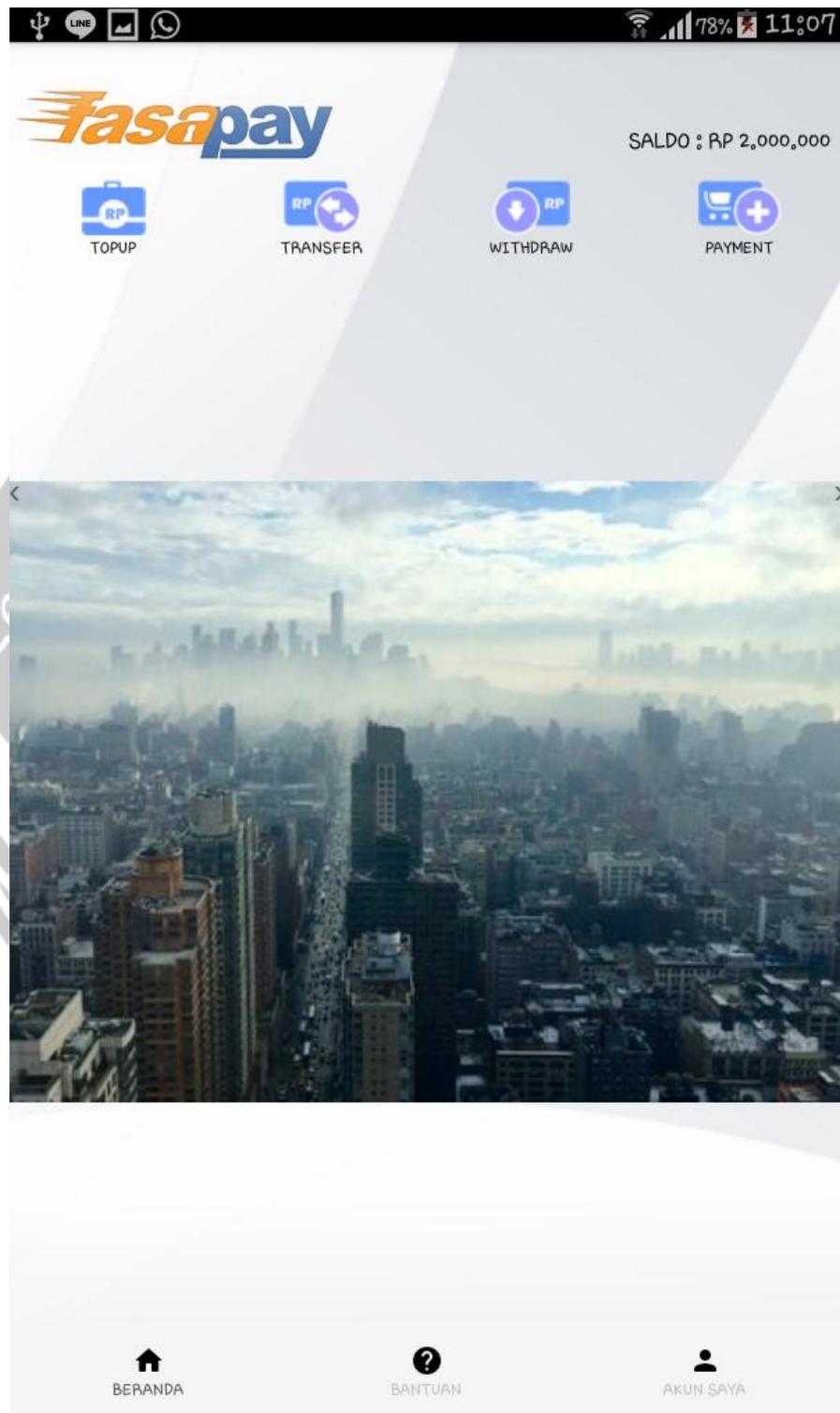
Copied to clipboard.

[Kembali ke Login](#)

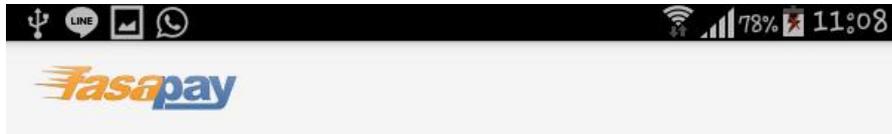
- Welcome Screen



Halaman Utama



Halaman Bantuan



Jam Kerja

FasaPay berharap agar semua anggota memperhatikan rincian jam layanan berikut agar tidak terjadi kesalahan dalam mendapatkan manfaat dari layanan-layanan yang telah disediakan oleh FasaPay.

Jam Support

Kantor FasaPay buka pada hari Senin – Jumat, 09,00 – 21,00 WIB,

Tutup pada:

Sabtu

Minggu

Hari Libur Nasional

Hari Libur Kantor (dengan pemberitahuan)

Jam Layanan

FasaPay melayani transaksi deposit dan penarikan pada hari Senin – Jumat:

09,00 – 12,00 WIB

09,00 – 12,00 WIB

19,00 – 21,00 WIB

Layanan email : support@fasapay.co.id



Halaman Akun



Copied to clipboard.



- Menu TopUp

← TOPUP

IDR

Proses Manual - Jam Kerja

Bank Anggota

Jumlah

Keterangan

PROSES

BERANDA BANTUAN AKUN SAYA

- Menu Transfer

Ke FI

Jumlah

IDR

Keterangan

PROSES

TARIK DANA

TRANSFER DANA

BERANDA BANTUAN AKUN SAYA

Menu Withdraw

WITHDRAW

IDR

Bank Anggota

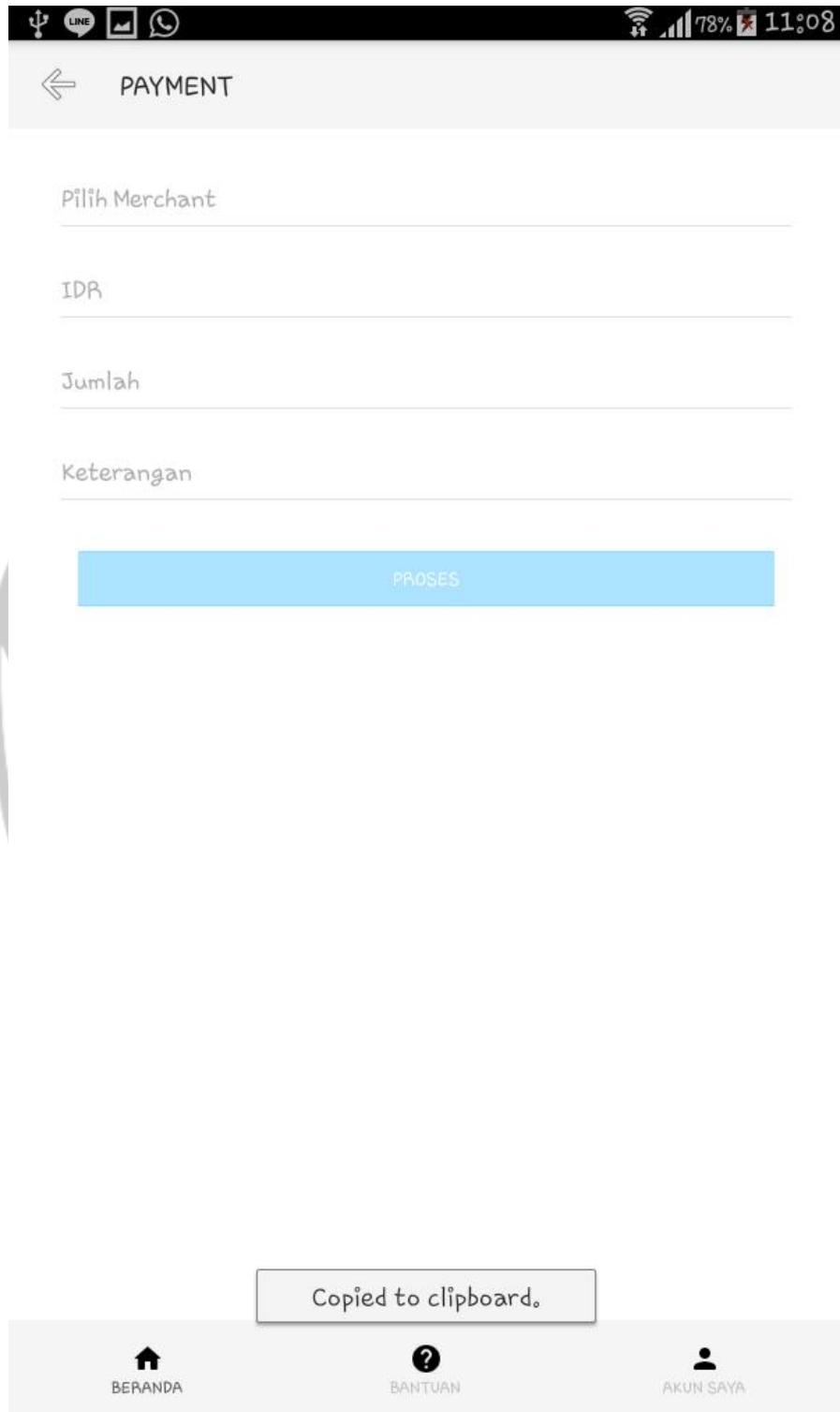
Jumlah

Keterangan

PROSES

BERANDA BANTUAN AKUN SAYA

- Menu Payment



BAB III

HASIL PEMBELAJARAN

3.1. Manfaat Kerja Praktek

Pengalaman kerja praktek di Kantor Fasapay Indonesia merupakan pengalaman yang tidak bisa terulang lagi. Banyak manfaat yang didapat dari kerja praktek ini. Ketika semua orang berpikiran bahwa orang TI hanya bisa melakukan pekerjaan di kantor dan diam di depan laptop maka melalui praktek ini pernyataan tersebut tidak terbukti. Dunia kerja yang sebenarnya berbeda dengan dunia perkuliahan. Ketika kuliah semua sudah terstruktur dan kegagalan hanya sebatas nilai, di dunia kerja kegagalan maupun keberhasilan sangat mempengaruhi kinerja seluruh perusahaan.

Namun kita juga bisa mempelajari hal yang diluar bidang kita, banyak orang berpikir bahwa orang TI hanya mengenal pemrograman saja tetapi tanpa bisa melakukan analisis terhadap sesuatu yang berhubungan dengan informasi yang penting, orang-orang TI pun tak akan bisa membuat sebuah program yang bagus. Banyak pengalaman yang saya dapatkan dari menggunakan alat yang baru dan berbeda dari dunia perkuliahan, sehingga saya harus memulai dari nol. Kerja sama yang baik antara saya dengan programmer yang lainnya yang membuat program dengan baik dan sesuai apa yang diinginkan oleh atasan.

Diharapkan juga dengan dengan kerja praktek di Kantor Fasapay Indonesia bisa membuat hubungan yang baik antara Atma Jaya Yogyakarta dengan bagian Informatika baik programmer atau jaringan agar dipermudah saat keduanya ingin melakukan kerjasama.

3.2. Penerapan Ilmu dalam Kerja Praktek

Tidak banyak ilmu sewaktu kuliah yang bisa diterapkan disini. Semua yang dipelajari saat kuliah hanyalah merupakan dasar, namun dasar yang ada memang sangat diperlukan untuk bisa mengembangkan ilmu seperti di dunia kerja. Maka dengan Kerja Praktek ini kita mendapatkan beberapa ilmu seperti:

- Memberi wawasan kepada mahasiswa tentang dunia kerja yang sebenarnya.
- Menambah pengalaman dan pelatihan kerja serta daya analisis mahasiswa dalam penerapan ilmu dan teknologi khususnya di bidang Informatika.
- Menjalin hubungan dan kerjasama dengan instansi atau lembaga terkait, baik dalam bidang penelitian maupun ketenagakerjaan.
- Membuat Mahasiswa bisa belajar percaya diri akan keputusan yang diambil saat bekerja dikantor.
- Menambah ilmu baru tentang alat, program dan bahasa yang berbeda saat berada di dunia kerja.

BAB IV

KESIMPULAN

Dengan diadakannya mata kuliah Kerja Praktek ini, mahasiswa Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta mampu mengenal dengan lebih mengenai dunia kerja yang berada di luar universitas. Penulis yang melaksanakan Kerja Praktek pada Kantor Fasapay Indonesia.

Instansi ini telah memiliki sistem Informasi yang secara keseluruhan sudah terstruktur dan berjalan dengan baik, sehingga penulis mampu melaksanakan pekerjaan yang diberikan dengan jelas. Mata kuliah Kerja Praktek yang penulis lakukan sangatlah mendukung dalam proses belajar yang sedang di jalankan. Penulis mencoba untuk melatih diri membuat desain untuk aplikasi Fasapay di Indonesia dan melakukan pembenahan pada aplikasi Fasapay yang ada menggunakan alat, program dan bahasa yang berbeda.

Setelah melaksanakan Kerja Praktek ini, memberikan sebuah wawasan yang luas kepada penulis mengenai dunia kerja.