

LAPORAN MAGANG



Dipersiapkan oleh:

I Dewa Gede Sukma Adhyaksa Jaya / 15 07 08503

Program Studi Teknik Informatika

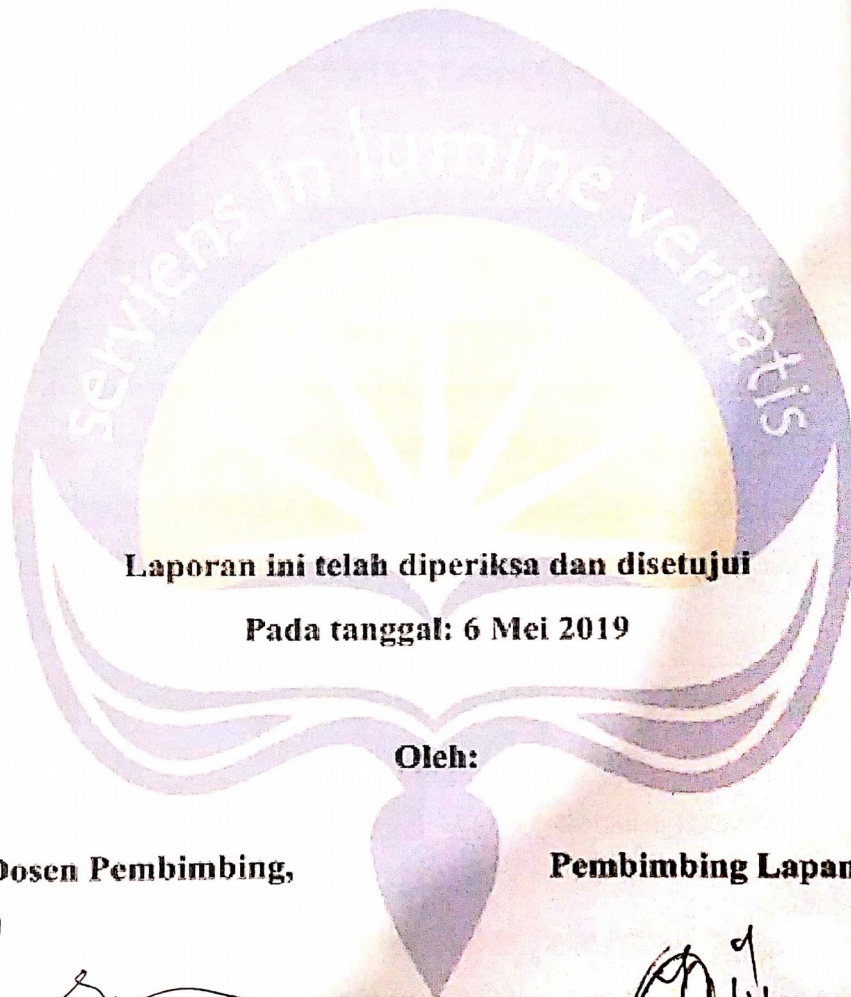
Fakultas Teknologi Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

2019

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang



Laporan ini telah diperiksa dan disetujui

Pada tanggal: 6 Mei 2019

Oleh:

Dosen Pembimbing,

Dra. Ernawati, M.T.

Pembimbing Lapangan,

Anggi Susanto

SURAT KETERANGAN MAGANG KERJA
Nomor: 043/ME/RLL/IV/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Matius Santoso
Jabatan : HR & GA Manager

Dengan ini menyatakan bahwa:

Nama : I Dewa Gede Sukma Adhyaksa Jaya
Asal Universitas : Universitas Atma Jaya Yogyakarta
NIM : 150708503


Mahasiswa yang bersangkutan akan melakukan magang kerja di:
Nama perusahaan : PT. Raksasa Laju Lintang (Ralali.com)
Alamat perusahaan : Jl. Merpati No.9 Demangan Baru, Depok Sleman, Yogyakarta
Jenis usaha : B2B Marketplace (E-Commerce)
Kategori : Nasional

Yang bersangkutan telah melaksanakan magang kerja selama 3 Bulan, terhitung dari tanggal 07 Januari 2019.

Dengan keluarnya surat ini, mahasiswa yang bersangkutan akan memenuhi tugas dan tanggung jawab yang diberikan perusahaan dengan baik.

Demikian surat keterangan magang ini, kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 10 April 2019


PT. Raksasa Laju Lintang

Matius Santoso
HR & GA Manager

KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terima kasih tentunya mula-mula penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan magang dan laporan ini. Laporan ini disusun tidak lain bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan magang bagi bagi Mahasiswa dari Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Magang merupakan salah satu mata kuliah dengan bobot 3 SKS yang bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar langsung di lapangan kerja. Sehingga diharapkan mahasiswa yang sudah menempuh mata kuliah ini mempunyai bekal yang berguna saat terjun ke lapangan kerja yang sesungguhnya nanti. Dalam melakukan magang mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga penulisan laporan penulis sadar bahwa tidak lepas dari peran semua pihak terkait. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih banyak atas dukungan baik berupa bimbingan maupun materiil kepada:

1. Bapak Martinus Maslim, S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
2. Ibu Patricia Ardanari, S.Si, M.T. selaku Sekretaris Program Studi Teknik Informatika.
3. Ibu Dra. Ernawati, M.T. selaku Dosen Pembimbing Magang yang telah membimbing penulis dalam proses magang dan penulisan laporan.
4. Bapak Eko Suharyo Djomi selaku *Engineering Manager* PT Raksasa Laju Lintang yang telah menerima penulis dengan baik untuk program magang ini.
5. Bapak Anggi Susanto selaku pembimbing lapangan yang telah banyak membimbing penulis selama pelaksanaan magang.
6. Rekan kerja dari *Team Falcon* yang telah membantu penulis menjalani prosesi magang.
7. Para karyawan yang bekerja di PT Raksasa Laju Lintang yang telah banyak membantu penulis selama pelaksanaan magang.

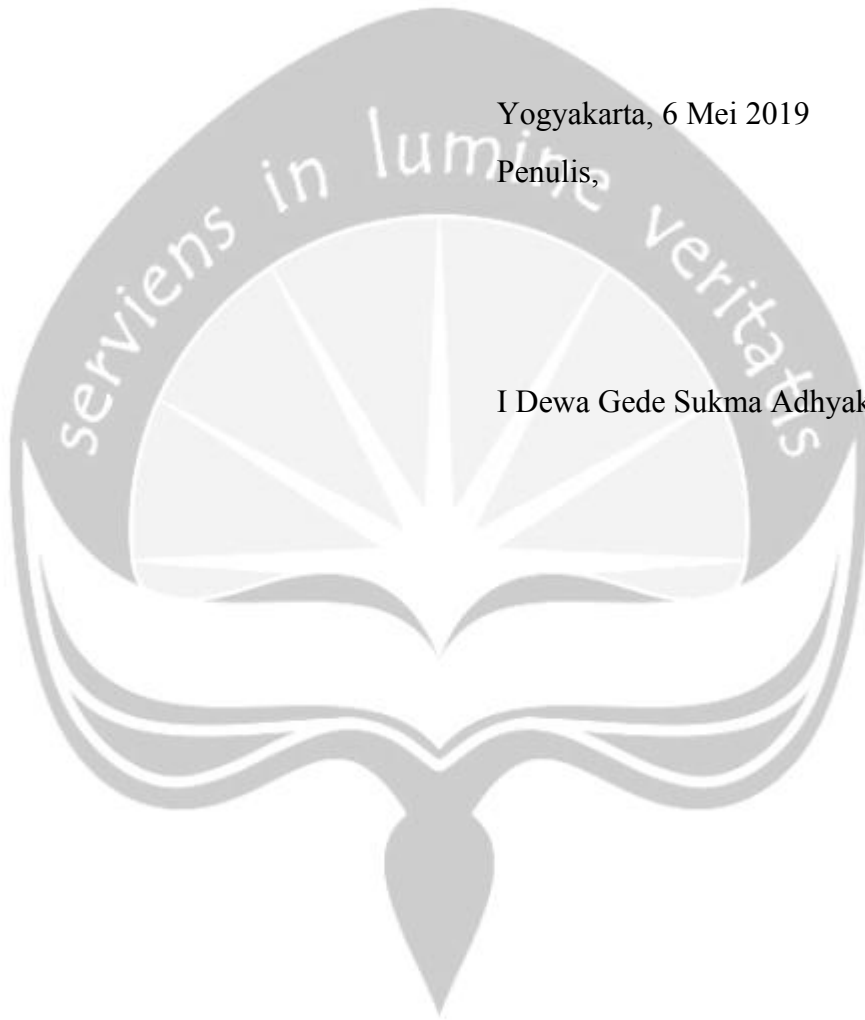
8. Orang tua, serta teman-teman yang telah banyak mendukung penulis.

Dalam penyusunan laporan ini penulis lakukan dengan sepuh hati dan sebaik-baiknya. Namun penulis atas bahwa tak ada laporan yang sempurna. Untuk itu apabila terdapat kekeliruan penulis mohon maaf dan sangat terbuka atas kritik dan saran. Semoga laporan ini dapat memberikan ilmu bagi para pembaca.

Yogyakarta, 6 Mei 2019

Penulis,

I Dewa Gede Sukma Adhyaksa Jaya



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	2
KATA PENGANTAR	3
DAFTAR ISI	5
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	10
1.5.1 Board of Directors (BOD)	10
1.5.2 Merchandising Department	11
1.5.3 Marketing Department	11
1.5.4 Tech Department	12
1.5.5 Operation Department	12
PELAKSANAAN MAGANG	14
2.1 Penjelasan Logbook	14
2.2 Hasil Pekerjaan Secara Umum	26
2.3 Bukti Hasil Pekerjaan	28
2.3.1 Voucher CMS	28
Gambar 2.3.1.1 Halaman manajemen voucher di Voucher CMS	28
Gambar 2.3.1.2 Halaman penambahan voucher di Voucher CMS	29
2.3.2 Agent CMS	30
Gambar 2.3.2.1 Halaman manajemen pekerjaan di Agent CMS	30
Gambar 2.3.2.2 Halaman Tambah Pekerjaan di Agent CMS	31
Gambar 2.3.2.4 Ulasan Pekerjaan jenis Penjualan di Agent CMS	33
Gambar 2.3.2.5 Halaman Laporan Pembayaran di Agent CMS	34
2.3.3 Boilerplate Vue	35

Gambar 2.3.1 Hasil kompilasi boilerplate Vue	37
HASIL PEMBELAJARAN	38
3.1 Manfaat Magang	38
3.2 Penerapan Ilmu dalam Magang	38
KESIMPULAN	39



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Sekilas Perusahaan

PT Raksasa Laju Lintang adalah *Online B2B (Business to Business) Marketplace* (bergerak dengan *trademark* Ralali) yang memberikan kemudahan proses transaksi jual-beli melalui teknologi dan fitur yang dapat membantu penjual dan pembeli melakukan proses bisnis lebih mudah, aman, dan transparan. Ralali menghubungkan pembeli, baik korporat maupun individu, dalam menemukan ribuan produk untuk kebutuhan bisnis dan perusahaan dari ratusan *supplier* ternama dan terpercaya.

Sebagaimana pelayanan *B2B marketplace* pada umumnya, produk-produk di Ralali dijual dengan harga grosir agar dapat dijual kembali. Setiap produk juga memiliki jumlah minimum pembelian (*minimum order quantity*). Selain produk berharga grosir, Ralali juga menyediakan jasa pemenuhan produk kebutuhan bisnis yang sukar ditemukan bernama *RFQ (Request for Quotation)*, jasa pembayaran elektronik, dan pendanaan bisnis melalui fitur kredit Kredivo atau RalaliCicilan. Ralali memiliki slogan "*business starts here*". Slogan tersebut menggambarkan keinginan Ralali untuk menjadi solusi permasalahan bagi setiap orang yang ingin memulai dan menjalankan bisnisnya.

1.2 Sejarah Perusahaan

Ralali didirikan pada tahun 2013 oleh Bapak Joseph Aditya. Ide ini muncul ketika Bapak Aditya bekerja di perusahaan MRO dan instrumentasi. Saat itu, ia mengikuti sebuah tender pengadaan barang dan mendapati perusahaannya kalah saing dengan produk-produk yang justru lebih mahal. Kejadian tersebut membuat Bapak Aditya bercita-cita untuk menciptakan mekanisme penjualan, pemasok, dan pengadaan barang online dengan sistem kebijakan harga transparan.

Pada mulanya Ralali fokus menjual produk Industri yang terdiri dari produk *maintenance, repair, and operations (MRO)*. Ralali menerima suntikan dana dari East Venture pada Mei 2014. Dana tersebut digunakan untuk membuat 3 kantor

cabang di Serpong, Jelambar, dan Glodok. Pada tanggal 8 Juni 2015, Ralali kembali mendapatkan investasi series A sebesar \$2.5 M dari 3 investor besar di Asia termasuk diantaranya Perusahaan Venture Capital Singapura. Setelah tahun 2015, Ralali mulai memperluas produk kategori hingga ke produk industri kesehatan, peralatan usaha restoran, fashion & kecantikan, HoReCa, dan 8 kategori lainnya. Kemudian pada tahun 2017, Ralali mengeluarkan fitur baru bernama *RFQ (Requests for Quotation)* yang digunakan untuk memfasilitasi permintaan produk bisnis yang tidak umum dan tidak tersedia di website Ralali. Saat ini Ralali telah memiliki memiliki 4000 penjual, 90.000 pembeli, 10.000 produk, dan 1.000.000 pengunjung per bulannya.

1.3 Visi, Misi, dan Tujuan Perusahaan

Visi Ralali:

“Menjadi jembatan bagi seluruh masyarakat Indonesia yang ingin memulai atau menjalankan bisnisnya dengan sukses.”

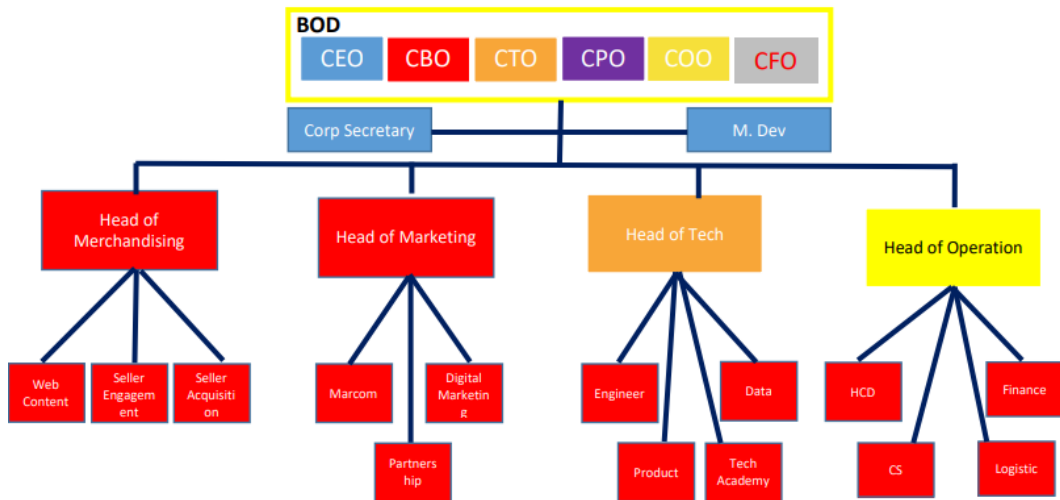
Misi Ralali:

“Membangun platform yang menyediakan produk berkelas serta memudahkan para pelaku bisnis dalam negeri untuk terhubung dengan pelaku bisnis lainnya di seluruh dunia.”

Tujuan Ralali:

“Mewujudkan perusahaan marketplace yang dapat membantu pengusaha untuk belanja kebutuhan bisnisnya dengan cepat, nyaman, dan mudah. Pebisnis tidak perlu pergi ke toko fisik atau mencari terlalu lama di internet. Konsep yang diangkat adalah nyaman, mudah, terpercaya, efisien, dan transparan.”

1.4 Struktur Organisasi



Ralali dipimpin oleh jajaran direktur perusahaan (*board of directors*) yang membawahi 4 departemen, yakni *merchandising department*, *marketing department*, *tech department*, dan *operation department*. Masing-masing kepala departemen bertanggung jawab untuk pekerjaan departemennya ke jajaran direktur. Penjelasan detail tiap departemen akan dijelaskan pada bagian berikutnya.

1.5 Deskripsi Tugas Struktur Organisasi

1.5.1 *Board of Directors (BOD)*

BOD merupakan jajaran direktur perusahaan yang dipilih untuk mewakili pemegang saham dan bertugas membuat kebijakan untuk manajemen dan pengawasan perusahaan, serta mengambil keputusan untuk masalah-masalah utama dalam perusahaan. *BOD* ini beranggotakan:

1. *CEO (Chief Executive Officer)*

CEO merupakan pemegang jabatan eksekutif tertinggi yang bertanggung jawab untuk membuat keputusan besar dalam Ralali, mengelola keseluruhan operasi dan sumberdaya, serta menjadi jembatan komunikasi antara *BOD* dengan operasional Ralali.

2. *CBO (Chief Brand Officer)*

CBO merupakan pemegang jabatan yang bertanggung jawab untuk citra Ralali terhadap pelanggan. *CBO* akan mengawasi bagian relasi publik, *customer service*, dan desain.

3. *CTO (Chief Technology Officer)*

CTO merupakan pemegang jabatan yang bertanggung jawab mengawasi bagian teknologi dan pengembangan sistem Ralali.

4. *CPO (Chief Procurement Officer)*

CPO merupakan pemegang jabatan yang bertanggung jawab untuk manajemen sumberdaya, pembelian, dan manajemen suplai bisnis Ralali.

5. *COO (Chief Operating Officer)*

COO merupakan pemegang jabatan yang bertanggung jawab untuk mengawasi operasional bisnis Ralali.

6. *CFO (Chief Financial Officer)*

CFO merupakan pemegang jabatan yang bertanggung jawab untuk mengelola segala kebutuhan keuangan Ralali.

1.5.2 Merchandising Department

Departemen ini bertugas mengatur dan mengawasi jalannya proses jual-beli di Ralali. Departemen ini dipimpin oleh pemegang jabatan *Head of Merchandising* dan memiliki sub-divisi:

1. *Web Content*

Anggota sub-divisi ini bertugas mengatur konten situs web Ralali mulai dari profil perusahaan, produk, promosi

2. *Seller Engagement*

Anggota sub-divisi ini bertugas mengatur komunikasi antara Ralali dan penjual yang berjualan di Ralali.

3. *Seller Acquisition*

Anggota sub-divisi ini bertugas menarik penjual-penjual baru untuk ikut berjualan di Ralali.

1.5.3 Marketing Department

Departemen ini bertugas mengatur dan mengawasi bidang pemasaran Ralali. Departemen ini dipimpin oleh pemegang jabatan *Head of Marketing* dan memiliki sub-divisi:

1. *Marketing Communication*

Anggota sub-divisi ini bertugas melakukan segala proses pemasaran Ralali.

2. *Digital Marketing*

Anggota sub-divisi ini bertugas untuk mengatur segala kebutuhan pemasaran yang spesifik untuk *platform digital*.

3. *Partnership*

Anggota sub-divisi ini bertugas untuk mengatur relasi dengan pihak luar yang berpotensi/sudah menjadi *partner* bisnis Ralali.

1.5.4 Tech Department

Departemen ini bertugas mengatur, mengawasi, melakukan pengembangan sistem aplikasi Ralali dimulai dari aplikasi web, aplikasi *mobile*, serta berbagai *internal tools* yang digunakan untuk operasional bisnis Ralali. Departemen ini dipimpin oleh pemegang jabatan *Head of Tech* dan memiliki sub-divisi:

1. *Engineering*

Anggota sub-divisi ini bertugas merancang, membangun, menguji, serta mengawasi jalannya sistem Ralali berdasarkan *technology stack* dan *tools* yang sudah ditentukan.

2. *Data*

Anggota sub-divisi ini bertugas mengolah berbagai data yang didapat baik dari *feedback* pelanggan Ralali, sistem untuk diolah lebih lanjut agar dapat menjadi acuan dalam pengambilan keputusan.

3. *Product*

Anggota sub-divisi ini bertugas mengatur fitur-fitur yang ada di sistem Ralali untuk mengakomodir berbagai kebutuhan bisnis Ralali.

4. *Tech Academy*

Tech Academy merupakan program magang yang dibuka untuk mahasiswa untuk ikut terlibat dalam pembangunan sistem dan teknologi di Ralali. Peserta *Tech Academy* akan ditempatkan di berbagai posisi mulai dari *engineer*, *data*, dan *product* sesuai minat peserta dan akan ikut serta berkontribusi dalam kegiatan dalam posisi-posisi tersebut.

1.5.5 Operation Department

Departemen ini bertugas mengawasi operasional bisnis Ralali mulai dari logistik, keuangan, *customer service*. Departemen ini dipimpin oleh pemegang jabatan *Head of Operation* dan memiliki sub divisi:

1. *Customer Service*

Anggota sub-divisi ini bertugas sebagai jembatan komunikasi antara

pengguna sistem Ralali dengan pihak internal untuk menyelesaikan berbagai masalah dan keluhan.

2. *Finance*

Anggota sub-divisi ini bertugas mengatur keuangan dalam proses bisnis Ralali.

3. *Logistic*

Anggota sub-divisi ini bertugas mengatur pengiriman produk-produk yang dijual melalui sistem Ralali.



BAB II PELAKSANAAN MAGANG

2.1 Penjelasan *Logbook*

Hari	Tanggal	Pekerjaan yang dilakukan
1	7/1/2019	<p><i>Development Tech Academy #1</i></p> <p>Pada hari ini penulis mengikuti <i>Skills Development Tech Academy</i> dari Ralali.com di Kantor Ralali Jogja. Pada kegiatan ini materi yang didapat yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Gambaran secara besar mengenai perusahaan Ralali.com dengan beberapa kantor lainnya di Indonesia seperti Alam Sutera, Arjuna Jakarta Barat, Bandung dan Yogyakarta.2. Memahami aplikasi serta fitur-fitur yang digerakkan oleh perusahaan. Tidak hanya website Ralali.com, tetapi ada aplikasi lain seperti aplikasi Seller Ralali dalam website maupun Apps Mobile serta CMS website yang digunakan oleh pihak Marketing, FAT maupun admin (karyawan Ralali.com) yang akan menjalankannya.3. Pembukaan internship antara pihak Ralali.com diwakili oleh Bapak Matus Santoso, <i>HRD Manager</i> Ralali.com dengan pihak Program Studi Teknik Informatika UAJY, diwakilkan oleh Bapak Martinus Maslim, S.T., M.T. selaku Kaprodi Teknik Informatika UAJY.
2	8/1/2019	<p><i>Development Tech Academy #2</i></p> <p>Agenda penulis pada hari ini yaitu masih mengikuti <i>Skills Development Tech Academy</i> dari Ralali.com di Kantor Ralali Jogja. Pada kegiatan ini materi yang didapat yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Memahami penggunaan <i>Containerization</i> dengan menggunakan Docker di Linux dan cara implementasinya pada aplikasi yang akan dijalankan pada laptop penulis. Materi diberikan oleh Bapak Kresna Budi, <i>Software Architect</i> Ralali.com.2. Memahami proses bisnis dan arsitektur dari Ralali.com yang disampaikan oleh Bapak Anggi Susanto, <i>Software Engineer</i> Ralali.com Jogja. Tidak hanya sebatas dari aplikasinya, tetapi mendalami sampai ke <i>Core API</i> dan berbagai macam <i>Microservice</i> yang digunakan oleh Ralali.com.

3	9/1/2018	<p><i>Development Tech Academy #3</i></p> <p>Agenda penulis pada hari ini yaitu masih mengikuti <i>Skills Development Tech Academy</i> dari Ralali.com di Kantor Ralali Jogja. Pada kegiatan ini materi yang didapat yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Teori dari Git yang dipaparkan oleh Bapak Kresna Budi, <i>Software Architect</i> Ralali.com. Tata cara penggunaannya pada developer, baik menggunakan aplikasi <i>GUI</i> ataupun melalui <i>CLI</i>. 2. <i>Git flow</i> pada perusahaan Ralali.com dibagi ke dalam 3 branch utama, yaitu <i>master</i>, <i>staging</i> dan <i>development</i>. Pada tahap pembuatan fitur atau pengecekan <i>bug</i>, <i>staging</i> dan <i>development</i> menjadi <i>branch</i> yang paling sering digunakan. <i>Branch master</i> yang nantinya akan digunakan pada tahap <i>production</i> dan fitur akan muncul di aplikasi yang dapat diakses oleh pengguna umum.
4	10/1/2018	<p><i>Development Tech Academy #4</i></p> <p>Agenda penulis pada hari ini yaitu masih mengikuti <i>Skills Development Tech Academy</i> dari Ralali.com di Kantor Ralali Jogja. Pada kegiatan ini materi yang didapat yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Materi Agile dan SCRUM yang dibawakan oleh Bapak Eko Suharyo Djomi, <i>Engineering Manager</i> Ralali.com. Selain materi ini, ada pula kuis yang tentang SCRUM yang dapat dikerjakan berulang-ulang sehingga dapat memahaminya semakin mendalam. 2. Materi SCRUM ini dipraktekkan pula dalam 2 kelompok kecil. Penulis masuk dalam kelompok Sambal Terasi. Sebagai contoh sebelum <i>development</i>, bagaimana melakukan planning SCRUM untuk membuat Sambal Terasi dalam kelompok.
5	11/1/2019	<p><i>Development Tech Academy #5</i></p> <p>Agenda penulis pada hari ini merupakan hari terakhir mengikuti <i>Skills Development Tech Academy</i> dari Ralali.com di Kantor Ralali Jogja. Pada kegiatan ini materi yang didapat yaitu teori <i>DevOps</i> dan implementasinya dalam Ralali.com. <i>DevOps</i> merupakan singkatan dari <i>Development</i> dan <i>Operations</i> yang menjadi metode pengembangan yang memanfaatkan kolaborasi dan komunikasi antar <i>software engineer</i>. Materi dibawakan oleh Bapak William Notowidagdo, <i>Head of Engineering</i> Ralali.com.</p>
6	14/1/2019	<p>Agenda penulis pada hari ini adalah memulai proyek pertama untuk membangun <i>Voucher CMS (Voucher Content Management System)</i> yang akan digunakan untuk mengelola berbagai promo yang ada di Ralali.com. Proyek ini diawali dengan <i>Sprint Planning</i> yang berdurasi selama 4 jam.</p>

		<p>Yang dibahas pada <i>Sprint Planning</i> ini adalah alur bisnis, penyelarasan persepsi antar anggota tim, pembahasan kesulitan teknis serta penyusunan fitur-fitur yang sekiranya dapat dicapai oleh tim dalam <i>Sprint</i> yang berdurasi selama 2 minggu.</p> <p>Target awal yang ingin dicapai pada Sprint ini adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Integrasi otentikasi ke Ralali OAuth v2 2. Setup <i>boilerplate</i> Vue untuk <i>front-end</i> 3. Setup <i>boilerplate</i> Go untuk <i>back-end</i> 4. Rancangan <i>UI</i> untuk halaman <i>login</i> dan <i>dashboard</i>
7	15/1/2019	<p>Agenda penulis pada hari ini adalah melakukan konfigurasi awal untuk Voucher CMS. Konfigurasi ini meliputi proses setup repository di GitHub, <i>boilerplate</i>, dan proses <i>CI/CD</i> di AWS CodeSuite.</p> <p>Penulis cukup lama menghabiskan waktu hanya untuk konfigurasi <i>boilerplate</i> ini. Hal ini dikarenakan, konfigurasi boilerplate harus melalui persetujuan <i>code reviewer</i>, serta konfigurasi CodeSuite yang masih menunggu konfirmasi dari <i>Team Ranger</i> selaku pemegang hak akses untuk <i>deployment</i>.</p>
8	16/1/2019	<p>Agenda penulis pada hari ini adalah melakukan diskusi dengan mentor, Bapak Afrian Junior dari <i>Team Falcon</i>. Yang penulis diskusikan di sini adalah penentuan <i>UI Kit</i> yang akan digunakan pada proyek <i>Voucher CMS</i>. Diskusi ini dilakukan agar antar proyek tetap memiliki keselarasan stack yang digunakan.</p> <p>Dari hasil diskusi ini, disetujui <i>UI Kit</i> yang digunakan adalah ElementUI. Kemudian penulis melakukan konfigurasi dan penyesuaian ElementUI terhadap <i>boilerplate</i> yang telah dikerjakan sehari sebelumnya.</p>
9	17/1/2010	<p>Agenda penulis pada hari ini adalah mulai menyusun komponen-komponen Vue. Komponen-komponen ini dibuat menjadi reusable dan terpisah agar memudahkan pengujian komponen-komponen tersebut.</p> <p>Komponen yang dikerjakan hari ini adalah halaman login, serta <i>service layer</i> yang sejauh ini hanya dibuat berupa <i>mock</i> dikarenakan <i>API</i> yang belum tersedia.</p>
10	18/1/2019	<p>Agenda penulis pada hari ini masih melanjutkan penyusunan komponen.</p>

		Setelah halaman <i>login</i> , penulis mulai menyusun halaman <i>dashboard</i> yang berisi menu navigasi, <i>header</i> yang memberikan informasi sekilas tentang aplikasi serta menu untuk melakukan proses <i>logout</i> .
11	19/1/2019	<p>Agenda penulis pada hari ini adalah membuat komponen untuk menampilkan visualisasi jenis voucher yang akan dibuat. Visualisasi ini akan dibuat semirip mungkin dengan voucher pada umumnya untuk mempermudah pengguna membedakan jenis voucher.</p> <p>Perancangan komponen ini dikerjakan bersama Satrio Nugroho selaku <i>UI/UX Designer</i>. Satrio memberikan rancangan berupa gambar pada penulis, kemudian penulis melakukan pengkodean berdasarkan rancangan tersebut agar dapat ditampilkan di web.</p>
12	21/1/2019	<p>Agenda penulis pada hari ini adalah memulai proses pembuatan halaman pembuatan voucher. Halaman ini akan digunakan untuk proses pembuatan seluruh jenis voucher.</p> <p>Perancangan halaman ini dilakukan bersama divisi <i>UI/UX Designer</i> dan <i>Back-end Engineer</i>.</p>
13	22/1/2019	<p>Agenda penulis pada hari ini adalah melakukan diskusi terkait UI Kit kembali. Penulis dan tim melakukan pertimbangan untuk mengganti UI Kit dikarenakan dukungan responsif dari ElementUI masih cukup rendah.</p> <p>Setelah berdiskusi pada mentor, Bapak Afrian Junior, penulis dan tim akhirnya melakukan migrasi ke Vuetify.</p>
14	23/1/2019	<p>Agenda penulis pada hari ini adalah melakukan perbaikan untuk bug yang terjadi di proses otentikasi. Sistem otentikasi yang diterapkan di Ralali.com cukup rumit yang disebabkan karena mempertimbangkan interoperabilitas yang tinggi untuk beradaptasi pada perubahan yang mungkin terjadi.</p> <p>Penulis menghabiskan satu hari ini untuk melakukan perbaikan ini. Perbaikan ini tidak dapat dilakukan secara individu, karena harus melibatkan anggota tim lain yang memiliki hak akses untuk proses otentikasi.</p>
15	24/1/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah menyusun modul-modul untuk proses pembuatan voucher. Modul-modul yang dimaksud adalah modul Vuex yang berguna untuk melakukan integrasi ke API. Modul-modul ini nantinya akan diuji secara individu sebelum diintegrasikan ke komponen.
16	25/1/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah melakukan proses perbaikan dari <i>bug</i>

		yang muncul di Vuex modul yang dibuat sehari sebelumnya.
17	28/1/2019	<p>Agenda penulis pada hari ini adalah melakukan <i>Sprint Review</i> dan <i>Sprint Restrospective</i>. Kedua tahapan ini akan dilakukan di setiap akhir Sprint.</p> <p><i>Sprint Review</i> akan membahas pencapaian yang telah dicapai oleh tim dengan mempresentasikan hasil pekerjaan pada <i>stakeholder</i>. <i>Stakeholder</i> di sini adalah Bapak Irwan Suryady selaku <i>CTO</i> Ralali.com.</p> <p><i>Sprint Retrospective</i> akan membahas kendala yang dialami tim ketika berlangsungnya <i>Sprint</i>.</p> <p>Kemudian dilanjutkan dengan melakukan <i>Sprint Planning</i> kembali untuk <i>Sprint</i> berikutnya.</p>
18	29/1/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah memulai pengerjaan halaman manajemen voucher. Fitur yang dicakup pada halaman ini adalah menampilkan daftar voucher yang ada, pencarian, dan <i>link</i> ke halaman pembuatan voucher, sunting voucher.
19	30/1/2019	Agenda penulis hari ini adalah berdiskusi dengan bagian <i>UI/UX</i> terkait perancangan <i>UI</i> halaman manajemen voucher.
20	1/2/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah memulai pembuatan tampilan halaman manajemen voucher. Tampilan ini dibuat berdasarkan rancangan yang telah dibuat oleh bagian <i>UI/UX</i> .
21	4/2/2019	Agenda penulis pada hari ini masih melanjutkan pengkodean tampilan halaman manajemen voucher.
22	5/2/2019	Libur Hari Raya Imlek
23	6/2/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah pengerjaan modul Vuex untuk halaman manajemen voucher.
24	7/2/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah mengintegrasikan modul Vuex dan tampilan halaman manajemen voucher.
25	8/2/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah melakukan perbaikan di halaman manajemen voucher. Terjadi <i>bug</i> di mana fitur filter kadang menampilkan data yang salah.
26	11/2/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah melakukan pengecekan kembali untuk fitur di halaman manajemen voucher. Pengecekan ini mencakup fitur pencarian, <i>filter</i> , <i>link</i> antar halaman.
27	12/2/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah melakukan konfigurasi fitur multi bahasa di <i>Voucher CMS</i> . Ralali.com akan segera melakukan ekspansi ke

		Thailand. Untuk itu, setiap sistem yang ada di Ralali.com mulai dirancang untuk memiliki fitur multi bahasa.
28	13/2/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah melakukan penerjemahan di halaman <i>login, dashboard</i>
29	14/2/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah melakukan <i>Sprint Review</i> . Penulis kemudian dipindahkan ke <i>Team Falcon</i> . <i>Team Falcon</i> ini adalah tim yang menangani sub-startup Ralali.com yang bernama Big Agent. Sebuah platform di mana masyarakat dapat mencari penghasilan tambahan dengan mengerjakan pekerjaan serabutan berupa survey pasar, penjualan produk Ralali.com.
30	15/2/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah melakukan perubahan arsitektur kode pada halaman pembuatan pekerjaan di <i>Agent CMS</i> . Perubahan ini dilakukan berdasarkan pertimbangan skalabilitas dan kemudahan kode untuk diubah kedepannya.
31	18/2/2019	<p>Agenda penulis pada hari ini adalah melakukan <i>Sprint Review, Sprint Retrospective, Sprint Planning</i>.</p> <p>Hasil <i>Review</i> dan <i>Retrospective</i> pada <i>Sprint 9</i> ini adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Target tercapai. 2. <i>Build</i> di semua <i>server</i> bermasalah, masih belum diketahui penyebab masalahnya (terdapat perbedaan struktur dengan <i>Team Ranger</i>). 3. Di bagian desain ada yang tidak terkejar untuk <i>usability testing</i>. <p><i>Improvement</i> pada <i>Sprint 9</i>:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengambilan tiket akan lebih seimbang. 2. Move ke <i>DDS</i> untuk <i>CMS</i>. 3. <i>Cypres</i> akan digabung ke <i>CMS</i>. 4. <i>Coverage testing</i> setidaknya ada progress di tiap <i>Sprint</i>. 5. Mencocokkan kebutuhan dari PO itu <i>metric</i>-nya dari <i>backlog</i> yang sudah dibuat di <i>product roadmap</i>. 6. Setiap anggota tim kurangi untuk men-<i>distract</i> diri sendiri. 7. Menjelaskan the <i>whole business process</i> untuk Penulis. 8. Menyiapkan diri untuk presentasi. 9. <i>Improve</i> kalau terjadi sesuatu di aplikasi dapat di <i>track</i> dan dikembalikan <i>response</i> dari <i>BE</i> supaya <i>agent</i> tahu kalau prosesnya

		<p>gagal.</p> <p>Fitur yang akan dikerjakan pada <i>Sprint 10</i>:</p> <p><i>Billing</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Integrasi akun dengan Ralali.com. ● Menampilkan pembelian voucher listrik PLN dan pulsa di aplikasi Big Agent. ● Menyiapkan <i>API</i> untuk pembayaran dengan saldo. ● Mendesain halaman riwayat transaksi di <i>CMS</i>. <p><i>Enhancement on CMS</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Menampilkan laporan detail aliran uang untuk acuan laporan Bagian <i>FAT</i> ● Menambah validasi transaksi di pekerjaan ● Menghapus alamat dan nama usaha di <i>job review</i>. <p><i>Enhancement on App</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Counter</i> pada jenis pekerjaan penjualan dapat diinput secara manual ● Perbaiki notifikasi saat mengerjakan pekerjaan jenis survey. ● Menitik lokasi ketika survey dilakukan. ● Mendesain ulang halaman <i>Dashboard</i>.
32	19/2/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah mengerjakan perubahan tampilan pada halaman pembuatan pekerjaan. Pada hari ini perubahan khusus dilakukan pada modul Vuex.
33	20/2/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah meneruskan perubahan di halaman pembuatan pekerjaan. Pada hari ini perubahan khusus dilakukan pada bagian <i>service layer</i> dikarenakan ada perubahan pada struktur <i>request</i> pada <i>API</i> .
34	21/2/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah melakukan pengujian di fitur pembuatan pekerjaan yang telah diubah selama beberapa hari terakhir.
35	22/2/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah merubah struktur kode pada bagian modul Vuex di bagian manajemen pekerjaan.
36	25/2/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah melakukan serangkaian pengujian pada bagian modul Vuex yang diubah sehari sebelumnya.
37	26/2/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah membuat fitur menduplikasi data

		pekerjaan. Fitur ini diperlukan supaya <i>administrator CMS</i> dapat membuat pekerjaan baru berdasarkan data dari pekerjaan-pekerjaan yang ada sebelumnya.
38	27/2/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah melakukan serangkaian pengujian pada fitur duplikat pekerjaan.
39	28/2/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah menambah jenis pembatasan pada proses pembuatan pekerjaan. Pembatasan ini digunakan untuk membatasi nilai minimal-maksimal transaksi pada pekerjaan jenis penjualan.
40	1/3/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah masih melanjutkan pekerjaan yang dikerjakan pada hari sebelumnya.
41	4/3/2019	<p>Agenda penulis pada hari ini adalah melakukan <i>Sprint Review, Sprint Retrospective, Sprint Planning</i>.</p> <p>Hasil <i>Review</i> dan <i>Retrospective</i> pada <i>Sprint 10</i> ini adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan peringatan ketika transaksi tidak sesuai pembatasan. 2. Wording kontennya harus konsisten secara penggunaan bahasa. 3. Integrasi <i>billing</i> masih ada kendala 4. Desain: <ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar yang ukurannya lebih dari 15Kb sebaiknya dipertimbangkan untuk diganti dengan vektor. 2. Desain untuk <i>withdraw</i> langsung saja menampilkan <i>top</i> pekerjaan di wilayah tersebut. 3. Desain <i>withdraw</i> → minimal penarikan ditampilkan di halaman awal. 4. Ada perbedaan Rp[spasi] atau Rp[tanpa spasi] 5. Akan ada feature rekomendasi dan <i>recommendation engine</i>. 6. Rekomendasi dilihat dari FireBase apakah rekomendasinya berhasil atau tidak 7. <i>Badge</i> perbedaan antara <i>min-max transaction</i> akan diriset kembali. 8. Riset kembali tentang <i>error handling</i>. 9. Standar bahasa harus dirapikan sebelum rilis. 10. Big Agent akan berpisah dengan Ralali.com. 11. Domisili untuk semua lokasi atau seluruh Indonesia. 12. Lokasi hasil pekerjaan tidak boleh sama per agen dan per pekerjaan. <p>Fitur yang akan dikerjakan di <i>Sprint 12</i>:</p>

		<ul style="list-style-type: none"> ● Menyediakan pekerjaan agen diluar kota dan meningkatkan <i>buyer profile</i> dan juga <i>GMV</i> untuk Ralali.com. ● Mengantisipasi gagalnya fungsi <i>GPS</i> pada aplikasi. ● Memudahkan admin Big Agent untuk memverifikasi pekerjaan <i>online</i> seperti <i>share post</i>, <i>review app</i> dan lain-lain. ● Memudahkan admin Big Agent untuk mengelola pekerjaan. ● Memberikan informasi lanjut untuk administrator <i>CMS</i> tentang <i>settlement</i> dan penjualan. ● Mempersiapkan desain dan API untuk <i>Sprint 12</i>
42	5/3/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah melakukan perbaikan pada fitur pembatasan pada proses penginputan pekerjaan.
43	6/3/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah melakukan perbaikan pada fitur pembatasan pada proses penginputan pekerjaan.
44	7/3/2019	Libur Hari Raya Nyepi.
45	8/3/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah menambah sebuah jenis jawaban pada pekerjaan jenis survey. Jenis jawaban yang ditambahkan adalah jenis jawaban yang dapat mengunggah gambar dari galeri melalui aplikasi. Tugas penulis di sini adalah menampilkan pilihan jenis jawaban tersebut dan hasil unggahan dari narasumber.
46	11/2/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah melakukan perbaikan terkait <i>bug</i> yang muncul pada pekerjaan hari sebelumnya. Serta melakukan serangkaian pengujian.
47	12/3/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah mengerjakan fitur untuk memperbarui data pekerjaan. Bagian yang boleh diperbarui hanya judul pekerjaan, durasi pengerjaan. Data-data penting seperti jumlah target, jumlah narasumber, jenis pertanyaan/barang yang akan dijual tidak dapat diperbarui.
48	13/3/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah melakukan serangkaian pengujian terkait pekerjaan yang dikerjakan sehari sebelumnya.
49	14/3/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah berdiskusi dan melakukan perbaikan terkait bahasa di konten dengan <i>Product Manager</i> dari <i>Team Falcon</i> .
50	15/3/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah bersiap untuk melakukan rilis fitur. Tidak ada tugas yang dikerjakan pada hari ini, hanya bersiap untuk rilis fitur dan melakukan perbaikan ketika ada <i>bug</i> .
51	18/3/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah melakukan <i>Sprint Review</i> , <i>Sprint Retrospective</i> , <i>Sprint Planning</i> .

		<p>Hasil <i>Review</i> dan <i>Retrospective</i> pada <i>Sprint 12</i> ini adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>User manual</i> untuk admin 2. <i>API key</i> Google Maps sebaiknya dibuat terpisah. 3. Membuat fitur <i>autofill</i> untuk alamat. 4. Diskusi <i>business flow</i> dengan Bagian Bisnis. 5. Dari Bagian Bisnis: <ol style="list-style-type: none"> 1. Mulai pembuatan fitur <i>onboarding</i> 2. Proses registrasi disederhanakan lagi 3. Membuat fitur <i>learning</i> di aplikasi. 4. Warning untuk <i>limit</i>: penataan bahasa harus didiskusikan lagi. 5. Menampilkan peringatan akan diriset kembali. 6. Dari tim lapangan: <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Expansion</i>: Cara verifikasi foto bareng agen dinilai masih cukup sulit. <i>Flow</i> dari bisnis harus lebih sederhana untuk menggaet agen baru. 2. Palembang akan menjadi kota madya. <p>Fitur yang akan dikerjakan di <i>Sprint 13</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mempercepat proses pendaftaran agen. ● Merapikan data domisili agen. ● Membuat Surat Jalan per pekerjaan. ● Persiapan integrasi <i>wallet</i> dengan Ralali.com.
52	19/3/2019	Tidak mengikuti prosesi magang karena mengikuti Kuliah Lapangan
53	20/3/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah melakukan <i>refactor</i> pada beberapa komponen di <i>CMS</i> .
54	21/3/2019	Agenda penulis pada hari ini masih mengerjakan pekerjaan pada hari sebelumnya.
55	22/3/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah melakukan perbaikan <i>bug</i> di halaman manajemen voucher. <i>Bug</i> ini menyebabkan halaman voucher tidak dapat diakses, penyebabnya adalah perubahan struktur data dari <i>API</i> .
56	25/3/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah mengerjakan <i>boilerplate</i> Vue. Penulis membuat fitur <i>autoload</i> untuk <i>router</i> di dalam <i>DDS module</i> .
57	26/3/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah membuat fitur mengubah kata sandi untuk administrator <i>Agent CMS</i> .

58	27/3/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah menambah jenis status pada proses <i>review</i> pekerjaan. Jenis status ini adalah <i>Pending</i> , yang digunakan sebagai penanda apabila pekerjaan tersebut masih ditunda proses <i>review</i> -nya.
59	28/3/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah melakukan perbaikan <i>bug</i> pada editor status <i>review</i> pekerjaan.
60	29/3/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah melakukan perbaikan, merapikan tampilan pada halaman manajemen, pembuatan, penyuntingan pekerjaan.
61	1/4/2019	<p>Agenda penulis pada hari ini adalah melakukan <i>Sprint Review</i>, <i>Sprint Retrospective</i>, <i>Sprint Planning</i>.</p> <p>Hasil <i>Review</i> dan <i>Retrospective</i> pada <i>Sprint 13</i> ini adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk riwayat dan alasan gagal, distandarkan kalimatnya. 2. Perbaiki filter di halaman riwayat. 3. Pada fitur pencairan dana seharusnya langsung menampilkan nominal minimal pencairan. 4. Ada kesalahan di <i>report</i>, seharusnya BCA tidak ada biaya administrasi. 5. Surat jalan itu harusnya ada di dalam pekerjaan → <i>Requirement</i> baru untuk surat jalan bisa jadi dia itu dibuat per pekerjaan. Surat pekerjaan ini bisa dijadikan prioritas di <i>Sprint</i> depan 6. Agen biasanya sudah pasang target kalau agen harus mengerjakan berapa pekerjaan, bisa dijadikan <i>gamification</i> target agen, yang agen dapat setting di dalam aplikasi.. 7. Menampilkan status <i>approval</i> agen. 8. <i>Problem solving</i> ditingkatkan lagi. 9. Mempercepat pembuatan fitur <i>push notification</i>. 10. Mencari solusi mempercepat proses <i>job review</i>. <p>Fitur yang akan dikerjakan pada <i>Sprint 14</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Fitur registrasi langsung di aplikasi. ● Penambahan fitur di data pekerjaan. ● Menyediakan data pendukung untuk proses pelaporan.
62	2/4/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah melakukan <i>improvement</i> pada <i>boilerplate</i> Vue. Hasil kompilasi dioptimasi agar menjadi lebih kecil dari segi ukuran.

63	3/4/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah melakukan konfigurasi ulang untuk CSS di <i>boilerplate</i> Vue.
64	4/4/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah melakukan perbaikan <i>bug</i> pada halaman manajemen voucher. <i>Bug</i> ini disebabkan karena perubahan struktur data pada <i>API</i> .
65	5/4/2019	Agenda penulis pada hari ini adalah melakukan perbaikan <i>bug</i> pada fitur pengunggahan gambar.

2.2 Hasil Pekerjaan Secara Umum

Dari pekerjaan yang penulis lakukan, dapat dikategorikan menjadi 3 yaitu:

Voucher CMS

Pekerjaan ini adalah proses uji coba performa penulis untuk bergabung pada tim reguler. *Voucher CMS* ini adalah tempat di mana bagian marketing melakukan konfigurasi voucher atau promosi yang terjadi pada Ralali.com. Penulis menghabiskan 2 *Sprint* mengerjakan *Voucher CMS* ini. Pencapaian yang berhasil dilakukan penulis dan tim adalah hingga fitur pembuatan, penyuntingan, pembaruan, serta penghapusan voucher.

Agent CMS

Setelah dipindahkan ke *Team Falcon*, penulis ikut berkontribusi dalam pengembangan *Agent CMS*. *Agent CMS* ini adalah CMS yang digunakan oleh Big Agent, sebuah sub-startup milik Ralali.com yang bergerak sebagai platform penyedia pekerjaan serabutan. Jenis pekerjaan yang ada dapat berupa penjualan produk dari Ralali.com dan survey pasar. Pusat utama dari bisnis Big Agent ini adalah aplikasi *mobile* yang saat ini baru tersedia untuk Android saja.

Di awal perpindahan tim, penulis bergabung di tengah *Sprint* yang sedang berjalan. Jadi penulis banyak menghabiskan waktu untuk mempelajari alur bisnis, struktur kode, *API*, serta alur kerja tim yang jauh lebih cepat dan *agile* dari tim uji coba sebelumnya. Setelah mengikuti *Sprint Planning* pertama, penulis diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapat terkait arsitektur pada *Agent CMS*. Penulis ikut melakukan proses *refactor* (perubahan struktur kode hampir secara

total pada beberapa titik untuk meningkatkan performa dan skalabilitas dari sistem). Penulis juga berkontribusi untuk mengembangkan fitur seperti fitur menduplikasi pekerjaan, mengubah data pekerjaan supaya dapat mengakomodir domisili agen hingga tingkat kecamatan.

Boilerplate Vue

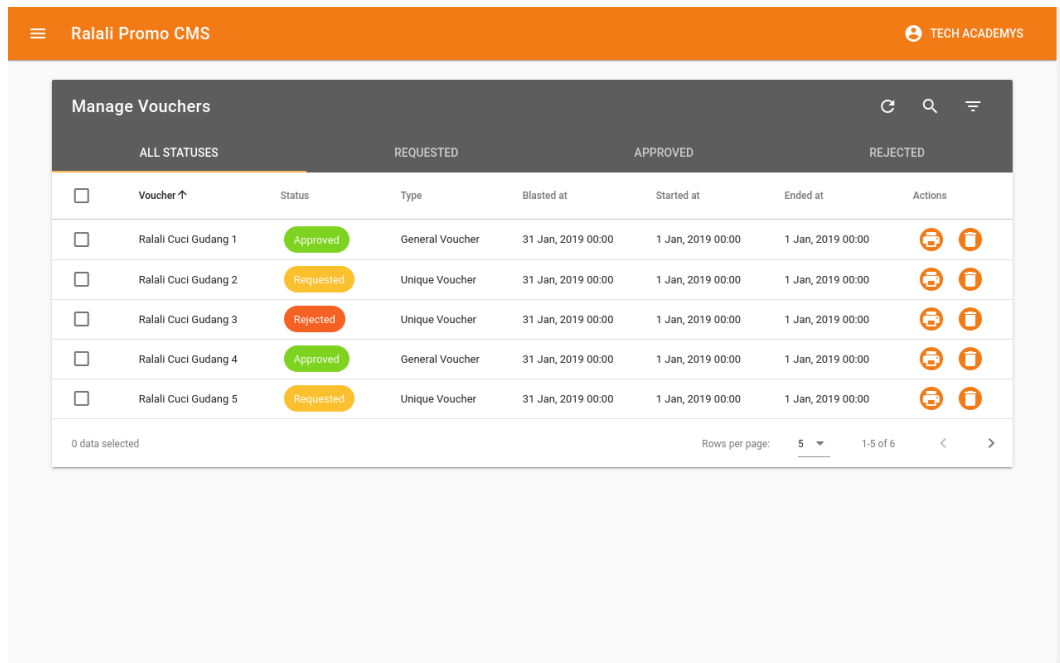
Penulis juga diundang untuk berkontribusi dalam pembuatan *boilerplate*. *Boilerplate* merupakan struktur rangka kode yang menjadi acuan dasar bagi proyek-proyek dalam Ralali.com ke depannya untuk menjaga konsistensi *stack* yang digunakan. Vue merupakan salah satu dari beberapa kerangka yang digunakan di Ralali.com, yang lain di antaranya ada React dan Angular. Pengguna pertama dari *boilerplate* Vue ini adalah aplikasi Mitra Agent yang merupakan proyek di bawah naungan Big Agent.

Penulis berkontribusi menyusun rancangan struktur kode dengan gaya *Domain-Driven Structure* yang penulis nilai sangat cocok untuk jenis proyek yang kemungkinan besar akan dikerjakan banyak orang dan mungkin saja banyak tim. DDS akan meminimalisir kemungkinan seseorang untuk dapat mengubah kode secara luas dengan mengerucutkan *scope* pengembangan ke satu *domain*. Penulis juga ikut menyetel konfigurasi *compiler* untuk mendapat hasil yang dinilai optimal. Di luar struktur kode dan arsitektur, penulis juga diberikan kepercayaan untuk menulis dokumentasi cara penggunaan *boilerplate* ini.

2.3 Bukti Hasil Pekerjaan

Dari sekian banyak pekerjaan yang penulis lakukan, dapat dikategorikan menjadi 3 yaitu:

2.3.1 Voucher CMS



Manage Vouchers							🔄	🔍	☰
ALL STATUSES		REQUESTED		APPROVED		REJECTED			
<input type="checkbox"/>	Voucher ↑	Status	Type	Blasted at	Started at	Ended at	Actions		
<input type="checkbox"/>	Ralali Cuci Gudang 1	Approved	General Voucher	31 Jan, 2019 00:00	1 Jan, 2019 00:00	1 Jan, 2019 00:00	🖨️ 🗑️		
<input type="checkbox"/>	Ralali Cuci Gudang 2	Requested	Unique Voucher	31 Jan, 2019 00:00	1 Jan, 2019 00:00	1 Jan, 2019 00:00	🖨️ 🗑️		
<input type="checkbox"/>	Ralali Cuci Gudang 3	Rejected	Unique Voucher	31 Jan, 2019 00:00	1 Jan, 2019 00:00	1 Jan, 2019 00:00	🖨️ 🗑️		
<input type="checkbox"/>	Ralali Cuci Gudang 4	Approved	General Voucher	31 Jan, 2019 00:00	1 Jan, 2019 00:00	1 Jan, 2019 00:00	🖨️ 🗑️		
<input type="checkbox"/>	Ralali Cuci Gudang 5	Requested	Unique Voucher	31 Jan, 2019 00:00	1 Jan, 2019 00:00	1 Jan, 2019 00:00	🖨️ 🗑️		

0 data selected Rows per page: 5 1-5 of 6 < >

Gambar 2.3.1.1 Halaman manajemen voucher di Voucher CMS

Pada Gambar 2.3.1.1 menampilkan halaman manajemen voucher. Halaman ini akan menampilkan daftar voucher yang tersedia dan membaginya dalam 4 tab; semua, *requested*, *approved*, dan *rejected*. Selain itu, dari halaman ini pengguna dapat langsung mencetak detail voucher menjadi file *PDF*, menghapus, serta tautan menuju halaman penambahan voucher.

The screenshot shows the 'Create Voucher' interface in the Ralali Promo CMS. The interface has an orange header with the text 'Ralali Promo CMS' and 'TECH ACADEMYS'. The main content area is titled 'Create Voucher' and has three tabs: 'DESCRIPTION', 'TERMS OF USE', and 'VALUE'. The 'DESCRIPTION' tab is selected. The form includes the following elements:

- Voucher Name:** A text input field.
- Seller:** A dropdown menu.
- Voucher Type:** A dropdown menu.
- Period Start:** A date picker.
- Period End:** A date picker.
- Buttons:** Three buttons labeled 'EXCLUSIVE ONE SELLER', 'INCLUDE SELLER', and 'EXCLUDE SELLER' are positioned below the 'Voucher Name' field.
- Preview:** A preview of the voucher is shown on the right, featuring the text 'Ralali Voucher' and a 'Not Yet' status.
- Navigation:** 'BACK' and 'NEXT' buttons are located at the bottom right of the form.

Gambar 2.3.1.2 Halaman penambahan voucher di Voucher CMS

Gambar 2.3.1.2 menampilkan halaman penambah voucher. Pengguna dapat menambah voucher melalui halaman ini dengan mengisi serangkaian formulir secara bertahap. Tahapan yang ada pada formulir ini akan beragam sesuai dengan jenis voucher yang dibuat.

2.3.2 Agent CMS

The screenshot displays the 'Manajemen Pekerjaan' (Job Management) interface in the Agent CMS. The page features a dark sidebar on the left with navigation links. The main content area shows a table of job listings with the following data:

Nama Pekerjaan	Kode Pekerjaan	Perusahaan	Periode	Aksi
Data test 15 april 2019 (Limit Periode)	20190420/JOB/8499	Asus	11 Apr, 2019 03:00	Aksi
tst 1	20190418/JOB/7498	RALALI	15 Apr, 2019 19:00	Aksi
Survey pemakaian oli di bengkel TD 2	20190416/JOB/4497	RALALI	15 Apr, 2019 19:00	Aksi
Survey pemakaian oli di bengkel TD 2	20190416/JOB/5496	RALALI	1 Apr, 2019 02:00	Aksi
Survey pemakaian oli di bengkel TD 2	20190416/JOB/1495	RALALI	1 Apr, 2019 02:00	Aksi
Survey pemakaian oli di bengkel TD A 2	20190416/JOB/8494	RALALI	3 Apr, 2019 00:00	Aksi

Gambar 2.3.2.1 Halaman manajemen pekerjaan di Agent CMS

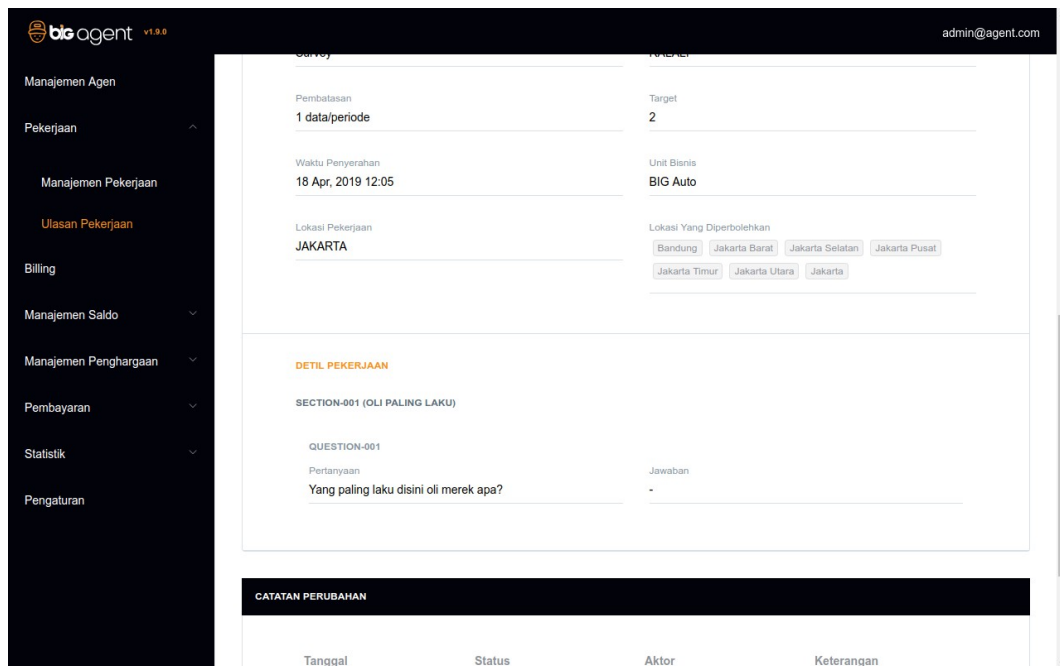
Pada Gambar 2.3.2.1 menampilkan halaman manajemen pekerjaan yang merupakan salah satu bagian utama dari pekerjaan penulis di *Agent CMS*. Halaman ini menampilkan daftar pekerjaan yang akan tampil pada aplikasi *mobile Big Agent*. Fitur yang dimiliki halaman ini di antaranya fitur pencarian pekerjaan, serta tautan ke halaman pembuatan pekerjaan, penyuntingan pekerjaan, detail pekerjaan, dan juga menghapus pekerjaan.

The screenshot shows the 'Tambah Pekerjaan' (Add Job) page in the CMS. The page is titled 'Tambah Pekerjaan' and has a sub-header 'INFORMASI PEKERJAAN'. The form includes the following fields and options:

- Tipe Pekerjaan:** Penjualan (dropdown)
- Unit Bisnis:** All (dropdown)
- Target:** 15000 (input field with minus and plus buttons)
- Checkboxes:**
 - Buatkan akun jika pekerjaan disetujui admin
 - Terapkan pembatasan
 - Batasi nominal transaksi
- Pembatasan:**
 - Data:** (dropdown)
 - Nilai Pembatasan:** 2 (input field)
 - Waktu Pembatasan:** Hari (dropdown)
- Dibatasi Berdasarkan:**
 - Minimum Transaksi:** (dropdown)
 - Nilai Pembatasan:** 50000 (input field)
 - Dalam Rupiah: Rp50.000
- Nama Pekerjaan:** Data test 15 april 2019 (Limit Periode)
- Waktu Berlaku:** 2019-04-11 03:00:00 - 2019-05-30 03:00:00
- Lokasi Pekerjaan:** Jakarta
- Lokasi Yang Diperbolehkan:** Jakarta Barat, Jakarta Pusat, Jakarta Selatan (radio buttons)

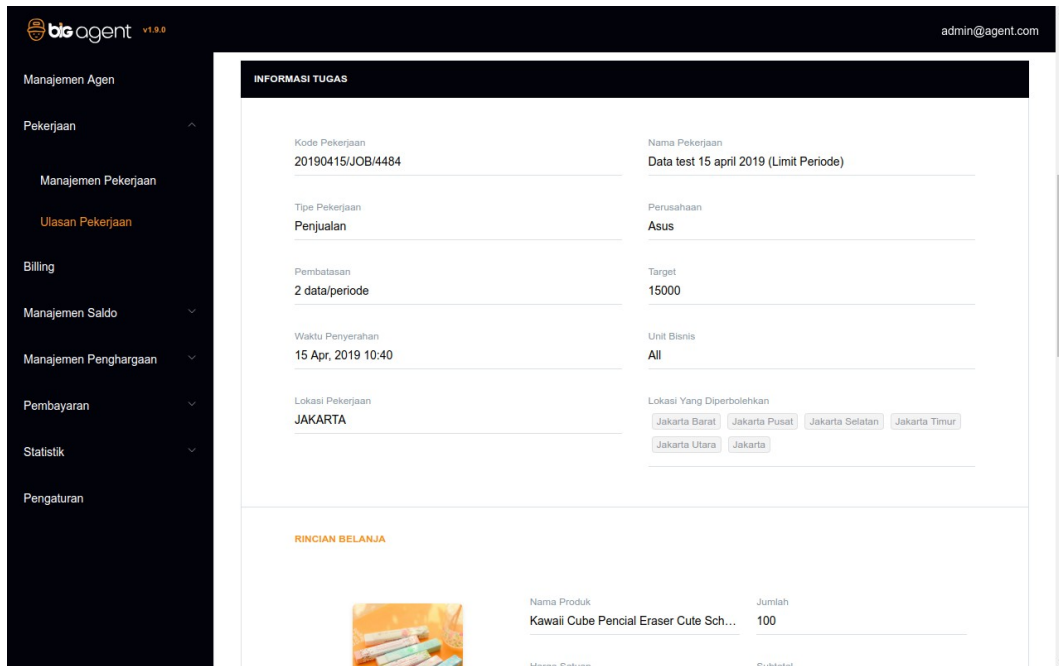
Gambar 2.3.2.2 Halaman Tambah Pekerjaan di Agent CMS

Pada gambar 2.3.2.2 menampilkan halaman untuk membuat sebuah pekerjaan. Ada 2 jenis pekerjaan yang ada, yakni survey dan penjualan (*canvassing*). 2 jenis pekerjaan ini dapat memiliki kriteria yang berbeda seperti pembatasan berdasarkan nominal transaksi untuk penjualan, pembatasan jumlah data yang diserahkan untuk survey, serta mematok target pekerjaan yang akan diserahkan oleh agen-agen di lapangan.



Gambar 2.3.2.3 Ulasan Pekerjaan jenis Survey di Agent CMS.

Gambar 2.3.2.3 menampilkan halaman ulasan pekerjaan jenis survey yang telah diserahkan oleh salah seorang agen. Pada halaman ini, *administrator* nantinya akan mengulas hasil pekerjaan agen tersebut untuk ditentukan apakah dapat dikategorikan sebagai pekerjaan yang valid atau akan ditolak.



Gambar 2.3.2.4 Ulasan Pekerjaan jenis Penjualan di Agent CMS

Gambar 2.3.2.4 menampilkan halaman ulasan pekerjaan jenis penjualan yang telah diserahkan oleh salah seorang agen. Produk yang dijual pada pekerjaan jenis ini adalah produk yang berasal dari Ralali.com.

The screenshot shows the 'Laporan Pembayaran' (Payment Report) page in the Agent CMS. The page features a sidebar with navigation options and a main content area with a grid of payment reports for various categories: auto, agent, home, mart, office, and resto. Each category shows a 'Rp0' status and a 'Lihat Riwayat' link. A 'Total Pembayaran' summary box is on the right, and a table below lists agents 'Azizah' and 'bobby' with their respective payment details.

Nama Agen	Status	Total	Nama Bank	Nomor Rekening	Aksi
Azizah	OnProgress	Rp487.500	BCA	00813371661	Detail
bobby	OnProgress	Rp97.500	BCA	1995000788787	Detail

Gambar 2.3.2.5 Halaman Laporan Pembayaran di Agent CMS

Gambar 2.3.2.5 menampilkan halaman laporan pembayaran. Pembayaran ini merupakan pembayaran yang berasal dari transaksi jenis pekerjaan penjualan. Tampilan kotak berjejer di atas merupakan kategori-kategori barang yang ada di Ralali.com. Penulis ikut berkontribusi pada perbaikan *bug* di halaman ini.

2.3.3 Boilerplate Vue

Kontribusi penulis dalam pembuatan *boilerplate* ini adalah dalam modul konektivitas ke API serta struktur rancangan *domain-driven structure*. Kendala yang sering terjadi pada metodologi pengembangan perangkat lunak Agile adalah perubahan data yang begitu sering, sehingga menyulitkan proses pengujian dalam sisi konsumen API. Untuk itu, penulis merancang mekanisme konektivitas ke API yang *strict* menggunakan *interface* yang tersedia dalam bahasa TypeScript. *Interface* akan memastikan bagaimana data akan divalidasi ketika diterima. Contoh *interface* yang ditulis untuk modul *Post* adalah sebagai berikut:

```
export interface PostModel {
  id: number
  title: string
  body: string
}

export interface PostState {
  isFetching: boolean
  isFetchingOne: boolean
  isStoring: boolean
  isUpdating: boolean
  isDestroying: boolean

  fetchingError: Error|null
  fetchingOneError: Error|null
  storingError: Error|null
  updatingError: Error|null
  destroyingError: Error|null

  data: PostModel[]
}
```

Bisa dilihat dalam *interface* *PostState*, *property* *data* memiliki tipe data larik

berisi *interface* `PostModel`. Ketika data diterima dari *API*, *interface* ini akan secara otomatis mengecek apakah struktur data dari *API* memenuhi kriteria dalam *interface* `PostModel`. Hal ini akan memperkecil kemungkinan terjadinya *type error* yang umumnya terjadi pada bahasa dinamis yang digunakan pada pengembangan *front-end* seperti JavaScript.

Penulis juga merancang struktur domain-driven untuk pengembangan fitur dalam boilerplate ini. Struktur modul akan dikembangkan sebagai berikut:

```
~/modules
  /Post
    /components
      PostForm.vue
    /constants
      postEndpoints.ts
    /contracts
      postContracts.ts
    /services
      PostService.ts
    /stores
      /Post
        /** Store modules here **/
    /views
      PostIndex.vue
      PostCreate.vue
  router.ts
  store.ts
```

Perancangan sedemikian rupa bertujuan untuk mengisolir proses bisnis dari suatu fitur dalam sebuah direktori khusus. Direktori `components`, `services` pada direktori `~/modules/Post` hanya akan berlaku pada modul *Post* itu saja. Struktur seperti ini cocok untuk diterapkan pada metodologi Agile dan tim yang beranggotakan cukup banyak dan mengerjakan fitur-fitur yang berbeda.

Kontribusi terakhir penulis pada *boilerplate* ini adalah konfigurasi Webpack yang digunakan untuk memproses berkas CSS dan JavaScript untuk mencapai *load time* yang optimum (sekecil mungkin). Berikut hasil *build* dari *boilerplate* ini di mana setiap berkas JavaScript akan di-*transpile* dan terpisah-pisah untuk mengurangi *load time* yang tinggi:

```

Terminal - dewadg@frazier: ~/Projects/Ralali/ralali-vue-boilerplate
File Edit View Terminal Tabs Help
Built at: 04/26/2019 3:03:01 PM

```

Asset	Size	Chunks	Chunk Names
21.e846f55c63260972b26c.js	2.13 KiB	21 [emitted]	
22.e846f55c63260972b26c.js	2.93 KiB	22 [emitted]	
23.e846f55c63260972b26c.js	1.34 KiB	23 [emitted]	
24.e846f55c63260972b26c.js	475 bytes	24 [emitted]	
index.html	1.52 KiB	[emitted]	
main.e846f55c63260972b26c.js	9.06 KiB	1 [emitted]	main
manifest.json	1.63 KiB	[emitted]	
pkg.axios.e846f55c63260972b26c.js	12.2 KiB	2 [emitted]	pkg.axios
pkg.core-js.e846f55c63260972b26c.js	118 KiB	3 [emitted]	pkg.core-js
pkg.css-loader.e846f55c63260972b26c.js	868 bytes	4 [emitted]	pkg.css-loader
pkg.is-buffer.e846f55c63260972b26c.js	472 bytes	5 [emitted]	pkg.is-buffer
pkg.process.e846f55c63260972b26c.js	1.7 KiB	6 [emitted]	pkg.process
pkg.regenerator-runtime.e846f55c63260972b26c.js	6.15 KiB	7 [emitted]	pkg.regenerator-runtime
pkg.setimmediate.e846f55c63260972b26c.js	1.71 KiB	8 [emitted]	pkg.setimmediate
pkg.timers-browserify.e846f55c63260972b26c.js	1.12 KiB	9 [emitted]	pkg.timers-browserify
pkg.tslib.e846f55c63260972b26c.js	459 bytes	10 [emitted]	pkg.tslib
pkg.vue-class-component.e846f55c63260972b26c.js	3.04 KiB	12 [emitted]	pkg.vue-class-component
pkg.vue-il8n.e846f55c63260972b26c.js	20.3 KiB	13 [emitted]	pkg.vue-il8n
pkg.vue-loader.e846f55c63260972b26c.js	846 bytes	14 [emitted]	pkg.vue-loader
pkg.vue-property-decorator.e846f55c63260972b26c.js	269 bytes	15 [emitted]	pkg.vue-property-decorator
pkg.vue-router.e846f55c63260972b26c.js	24.2 KiB	16 [emitted]	pkg.vue-router
pkg.vue-style-loader.e846f55c63260972b26c.js	2.53 KiB	17 [emitted]	pkg.vue-style-loader
pkg.vue.e846f55c63260972b26c.js	91.7 KiB	11 [emitted]	pkg.vue
pkg.vuex-class.e846f55c63260972b26c.js	652 bytes	0 [emitted]	pkg.vuex-class
pkg.vuex.e846f55c63260972b26c.js	9.69 KiB	18 [emitted]	pkg.vuex
pkg.webpack.e846f55c63260972b26c.js	216 bytes	19 [emitted]	pkg.webpack
runtime-main.e846f55c63260972b26c.js	2.16 KiB	20 [emitted]	runtime-main

```

Entrypoint main [big] = runtime-main.e846f55c63260972b26c.js pkg.core-js.e846f55c63260972b26c.js pkg.axios.e846f55c63260

```

Gambar 2.3.1 Hasil kompilasi boilerplate Vue

BAB III

HASIL PEMBELAJARAN

3.1 Manfaat Magang

Banyak sekali manfaat yang penulis rasakan selama melaksanakan magang. Magang memberikan penulis pengalaman kerja yang nyata karena diberikan tanggung jawab dengan bobot yang hampir sama dengan karyawan. Penulis belajar bekerja dalam tim secara nyata. Bagaimana masing-masing peran dalam tim bekerja dan saling berkoordinasi dalam sehingga dapat bekerja secara efektif dan efisien. Penulis juga mendapatkan banyak informasi mengenai teknologi baru yang potensial untuk dipelajari dan diimplementasikan melalui sesi *sharing software developer meeting*. Dan yang terpenting yaitu menjalin relasi yang baik dengan teman-teman karyawan perusahaan. Karena dalam hidup kita tidak bisa berjalan sendiri tanpa bantuan dari orang lain yang bisa saja relasi tersebut.

3.2 Penerapan Ilmu dalam Magang

Sebagian ilmu yang penulis peroleh selama kuliah khususnya yang terkait dengan *Web Development* sangat berguna selama magang. Hal ini karena sebagian besar proyek yang dikerjakan yaitu aplikasi web. Jadi penulis tidak perlu belajar banyak lagi. Hanya perlu menyesuaikan bahasa, *framework*, dan *tools* yang digunakan. Itu untuk *hard skill*, lalu untuk *soft skill* yang penulis peroleh selama kuliah lebih berguna lagi. Khususnya untuk komunikasi selama meeting, *sharing* saat *software developer meeting*, dan menjalin relasi yang baik dengan teman-teman karyawan.

BAB IV

KESIMPULAN

Magang yang penulis lakukan selama 3 bulan 17 hari di PT Raksasa Laju Lintang merupakan pengalaman berharga dalam karir profesional penulis. Karir profesional yang dimaksud khususnya sebagai *Software Engineer*. Untuk menempa keahlian yang diperlukan, pekerjaan di perusahaan startup yang bergerak dalam bidang *marketplace* sangat membuka wawasan penulis terkait proses bisnis di Indonesia, khususnya bisnis yang berkategori *B2B*. Penulis ikut mempelajari bagaimana menganalisis masalah yang datang langsung dari pengguna, berdiskusi dengan anggota tim, bagian bisnis, bagian keuangan tentang bagaimana solusi yang tepat untuk masalah yang ditemui. Tentunya perusahaan harus memiliki skill analisis, dan peka akan perkembangan teknologi. Hal ini lah yang penulis pelajari secara maksimal selama magang.

Tentunya pembelajaran akan maksimal jika langsung praktek dengan membantu mengerjakan proyek di perusahaan. Dengan berkontribusi di *Agent CMS*, ikut merancang sebuah *boilerplate* merupakan sebuah pengalaman dan kepercayaan yang membanggakan untuk penulis. Ikut merancang struktur yang akan digunakan untuk banyak orang membuat penulis semakin peka akan pentingnya menulis dokumentasi pada kode, agar pengguna kode tersebut paham tentang bagaimana alur dan bisa ikut memacu pengguna berkontribusi memperbaiki dan meningkatkan kualitas kode tersebut.

Selama membantu mengerjakan proyek-proyek tersebut, penulis banyak belajar. Mulai dari belajar bekerja sama dalam tim, belajar menuliskan kode yang standar, dan belajar banyak teknologi baru yang berguna. Tentunya penulis tidak akan banyak membantu apabila tidak memiliki bekal *hard skill* yang didapat selama kuliah. Selain *hard skill*, *soft skill* juga tidak kalah karena membantu untuk komunikasi selama *meeting*, *sharing* saat *software developer meeting*, dan menjalin relasi yang baik dengan teman-teman karyawan perusahaan. Singkat kata, penulis banyak menempa *hard skill* dan *soft skill* yang tidak diajarkan

selama kuliah. Semoga menjadi pengalaman yang berguna untuk terjun ke dunia kerja atau usaha nantinya.

