



UNIVERSITAS INDONESIA

RISET DAN PENGEMBANGAN PRODUK KASKUS JUAL BELI

LAPORAN KERJA PRAKTIK

YARA AZURA SANURIAN

1306382934

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

DEPOK

NOVEMBER 2016

HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN MATA KULIAH KERJA PRAKTIK

Laporan ini diajukan oleh :

Nama : Yara Azura Sanurian

NPM : 1306382934

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Kerja Praktik : Riset dan Pengembangan Produk KASKUS Jual Beli

Telah berhasil diselesaikan laporan kerja praktik untuk fakultas dan dipresentasikan hasil kerja praktiknya dalam forum seminar kerja praktik sebagai persyaratan yang harus dipenuhi dalam mata kuliah Kerja Praktik.

DOSEN MATA KULIAH KERJA PRAKTIK,

(Rahmad Mahendra S.Kom, M.Sc.)

PELAKSANA KERJA PRAKTIK

(Yara Azura Sanurian)

Ditetapkan di : DEPOK

Tanggal : NOVEMBER 2016

ABSTRAK

Nama : Yara Azura Sanurian

Program Studi : Sistem Informasi

Judul : Riset dan Pengembangan Produk KASKUS Jual Beli

Laporan kerja praktik ini berisi hasil kerja praktik yang telah penulis lakukan bersama penyelia di GDP Labs pada periode Juni-Agustus 2016 selama sepuluh minggu. Penulis berperan sebagai *product manager* dengan penyelia Hans Primandala Chandra yang memiliki posisi sebagai *principal product manager* di GDP Labs. Penulis memilih proyek KASKUS Jual Beli dengan tanggung jawab melakukan riset dan pengembangan pada fitur-fitur baru, diantaranya adalah fitur *online virtual store* dan fitur *wishlist*. Dalam pengembangan fitur baru tersebut, terdapat beberapa dokumen yang harus dilaporkan kepada penyelia, diantaranya adalah dokumen *screenshot*, dokumen rancangan *wireframe*, dokumen tutorial, dan dokumen presentasi *paper prototype*. Selama kerja praktik, penulis mendapatkan banyak pengetahuan dan pengalaman sebagai *product manager* di bidang forum *online* dan *e-commerce* Indonesia.

Kata kunci:

GDP Labs, kerja praktik, *product management*, KASKUS Jual Beli

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN MATA KULIAH KERJA PRAKTIK	i
ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Proses Pencarian Kerja Praktik.....	1
1.2. Tempat Kerja Praktik.....	2
1.2.1. Profil Tempat Kerja Praktik.....	2
1.2.2. Posisi Penempatan Pelaksana Kerja Praktik dalam Struktur Organisasi ..	3
BAB 2 ISI.....	4
2.1. Pekerjaan dalam Kerja Praktik	4
2.1.1. Latar Belakang Pekerjaan	4
2.1.2. Tinjauan Pustaka.....	5
2.1.2.1. Definisi dan Konsep <i>E-commerce</i>	5
2.1.2.2. Definisi dan Konsep <i>Product Management</i>	6
2.1.2.3. Konsep <i>wireframe</i>	6
2.1.2.4. Konsep <i>paper prototype</i>	7
2.1.3. Metodologi	8
2.1.4. Pengembangan Fitur dan <i>Deliverables</i>	9
2.1.5. Teknologi	11

2.1.6. Nonteknis	11
2.2. Analisis	12
2.2.1. Pelaksanaan Kerja Praktik	12
2.2.1.1. Kesesuaian dan Perbedaan dengan Kerangka Acuan Kerja Praktik (KAKP).....	12
2.2.1.2. Kendala dan Cara Penanganan.....	14
2.2.1.3. Penilaian terhadap Tempat Kerja Praktik	14
2.2.2. Relevansi dengan Perkuliahan di Fasilkom UI.....	14
BAB 3 PENUTUP.....	16
3.1. Kesimpulan	16
3.2. Saran	16
DAFTAR REFERENSI	17
LAMPIRAN 1 KERANGKA ACUAN KERJA PRAKTIK	viii
LAMPIRAN 2 LOG KERJA PRAKTIK.....	ix

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo GDP Venture	2
----------------------------------	---

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kesesuaian dan Perbedaan dengan KAKP	12
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. KAKP	viii
Lampiran 2. Log Kerja Praktik	ix

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Proses Pencarian Kerja Praktik

Pada proses pencarian kerja praktik, penulis mencoba melamar melalui Jobstreet dan mengirimkan *e-mail* langsung pada perusahaan yang dituju. Beberapa perusahaan tersebut antara lain PT Bukalapak.com, PT Traveloka Indonesia (Traveloka.com), PT Midtrans Indonesia, PT Mediatrac Sistem Komunikasi, dan PT Multi Adiprakasa Manunggal (Kartuku). Namun, penulis tidak mendapatkan balasan lebih lanjut dari perusahaan-perusahaan yang dilamar tersebut.

Setelah mencoba mengirimkan lamaran ke beberapa perusahaan, penulis mendapatkan informasi mengenai lowongan magang dari seorang rekan mahasiswa yaitu Grietha Andina Putri (Fasilkom UI 2013). Lowongan magang tersebut berasal dari PT Global Digital Prima (GDP Labs). Rekan penulis mendapatkan informasi tersebut dari daftar lowongan magang senior Fasilkom UI tahun 2012 dan 2011.

Penulis melamar untuk magang di GDP Labs pada bulan Februari 2016 dengan cara mengirimkan *e-mail* langsung pada CTO GDP Labs, yaitu Pak On Lee. Kemudian, Pak On Lee mengarahkan lowongan penulis ke salah satu karyawan GDP Labs yaitu, Stella Kurniawan. Penulis menanyakan ketersediaan lowongan magang yang terdapat pada GDP Labs, dan terdapat dua lowongan yaitu *product manager* dan *software engineer*. Penulis kemudian melamar untuk posisi *product manager* dan mengirimkan *Curriculum Vitae* (CV) melalui *e-mail*. Selang beberapa saat, Stella mengatur jadwal *interview* yang harus dilakukan sebagai syarat untuk diterimanya magang di GDP Labs.

Proses *interview* dilakukan pada tanggal 1 Maret 2016, penulis datang langsung ke kantor GDP Labs yang berlokasi di daerah Slipi, Jakarta Barat. Wawancara berlangsung dari pukul 15.00 hingga pukul 16.00. Pewawancara terdiri dari dua orang yang menjabat sebagai *principal product manager* dan *product manager staff*. Hal-hal

yang ditanyakan oleh pewawancara seputar *product management*, kegiatan kepanitiaan, dan organisasi di kampus.

Pada hari yang sama, yaitu Selasa, 1 Maret 2016 perekrut menyatakan bahwa penulis lolos tahap *interview* dan dinyatakan diterima untuk magang di GDP Labs pada divisi *product manager*. Divisi ini memiliki tanggung jawab untuk melakukan pengembangan produk teknologi informasi pada GDP Labs maupun pada *sister companies* GDP Labs.

1.2. Tempat Kerja Praktik

1.2.1. Profil Tempat Kerja Praktik



Gambar 1. Logo GDP Venture

PT Global Digital Prima (GDP) Venture adalah sebuah perusahaan *venture builder* yang termasuk grup dari PT. Djarum. GDP Venture bertugas untuk memberikan pendanaan pada *startup* yang sedang berkembang di Indonesia [1]. GDP Venture memiliki banyak anak perusahaan seperti PT Darta Media Indonesia (KASKUS), PT Global Digital Niaga (Blibli.com), Infokost.id, dan sebagainya.

Secara organisasi, GDP Labs merupakan salah satu anak perusahaan dari GDP Venture. GDP Labs bertugas untuk membantu pengembangan *startup-startup* yang didanai oleh GDP Venture. Tidak hanya itu, GDP Labs juga mengembangkan produk-produk secara *in-house* yang kemudian dapat digunakan sehari-hari.

1.2.2. Posisi Penempatan Pelaksana Kerja Praktik dalam Struktur Organisasi

Pada kerja praktik kali ini, penulis ditempatkan sebagai *product manager* di bawah salah satu proyek KASKUS Jual Beli yang berfokus pada pengembangan dan peningkatan produk pada forum jual beli KASKUS.

BAB 2

ISI

2.1. Pekerjaan dalam Kerja Praktik

2.1.1. Latar Belakang Pekerjaan

GDP Labs memiliki beberapa proyek untuk membantu pengembangan beberapa *startup*, salah satu contohnya adalah KASKUS. KASKUS merupakan sebuah situs forum komunitas *online* terbesar di Indonesia, dibuktikan dengan KASKUS menduduki peringkat tujuh situs yang paling banyak dikunjungi di Indonesia. KASKUS berdiri sejak 6 November 1999 oleh tiga pemuda Indonesia yaitu Andrew Darwis, Ronald Stephanus, dan Budi Darmawan [2].

Seiring dengan perkembangan waktu, KASKUS yang tadinya juga merupakan forum jual beli mengembangkan situsnya menjadi situs *e-commerce*. Situs *e-commerce* yang merupakan bagian dari forum *online* KASKUS membutuhkan beberapa fitur-fitur yang memudahkan pengguna dalam melakukan pemesanan produk *online*. Salah satu masalah yang sering terjadi adalah kurangnya fitur pendukung pada suatu situs *e-commerce* sehingga tidak dapat meningkatkan *competitive advantage* jika dibandingkan dengan kompetitornya.

Penulis memiliki tugas untuk mengembangkan dua fitur yaitu *online virtual store* dan fitur *wishlist*. Melalui laporan kerja praktik yang berjudul “Riset dan Pengembangan Produk KASKUS Jual Beli”, akan dipaparkan hasil dokumentasi yang juga merupakan *deliverables* dari pengembangan kedua fitur tersebut. Fitur *online virtual store* berguna sebagai halaman muka seorang penjual, sedangkan fitur *wishlist* berguna untuk menyimpan suatu produk yang ingin dibeli oleh seorang calon pembeli. Diharapkan dengan adanya fitur *online virtual store* dan fitur *wishlist*, KASKUS Jual Beli dapat berkembang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mampu meningkatkan *competitive advantage* diantara pesaing-pesaingnya.

2.1.2. Tinjauan Pustaka

2.1.2.1. Definisi dan Konsep *E-commerce*

Electronic commerce (e-commerce) adalah sebuah istilah yang digunakan ketika menggunakan Internet dan intranet untuk membeli, menjual, mengangkut, dan melakukan segala jenis kegiatan perdagangan data, barang, atau jasa (Turban, 2015). Konsep *e-commerce* terdiri dari dua jenis, yaitu *pure e-commerce* dan *partial e-commerce*. Suatu organisasi dikatakan termasuk *pure e-commerce* ketika segala aktivitas pemesanan, pembayaran, pemenuhan order, dan pengiriman dilakukan secara digital. Sedangkan *partial e-commerce* adalah ketika ada setidaknya satu aktivitas (pemesanan, pembayaran, pemenuhan order, atau pengiriman) dilakukan secara fisik [3]. KASKUS Jual Beli termasuk pada kategori *partial e-commerce* karena pada umumnya produk yang dijual merupakan produk fisik dan pengirimannya juga dilakukan secara fisik.

E-commerce dapat diklasifikasikan berdasarkan jenis transaksi dan hubungan antara pesertanya, beberapa jenis klasifikasinya adalah [4]:

1. *Business-to-Business (B2B)*, yaitu ketika transaksi *e-commerce* terjadi antar organisasi.
2. *Business-to-Consumer (B2C)*, yaitu ketika transaksi *e-commerce* terjadi antara organisasi dan *customer* individual secara retail.
3. *Business-to-Business-to-Consumer (B2B2C)*, yaitu ketika transaksi *e-commerce* terjadi antara sebuah organisasi (B1) menjual produknya ke organisasi lain (B2) kemudian organisasi lain (B2) menjual produknya ke *customer* individual.
4. *Consumer-to-Business (C2B)*, yaitu ketika transaksi *e-commerce* terjadi antar individual ke bisnis atau organisasi.
5. *Intrabusiness EC*, yaitu ketika transaksi *e-commerce* terjadi antar departemen sebuah organisasi.
6. *Business-to-Employee (B2E)*, yaitu ketika transaksi *e-commerce* terjadi antara organisasi dan karyawannya.

7. *Consumer-to-Consumer (C2C)*, yaitu ketika transaksi *e-commerce* terjadi antar *customer* individual.
8. *Collaborative commerce*, yaitu segala aktivitas dan komunitas *online* yang dilakukan oleh pihak-pihak yang memiliki tujuan yang sama.
9. *E-Government*, yaitu ketika agensi pemerintahan membeli atau menyediakan barang, jasa, atau informasi dari/untuk bisnis, *customer* individual, maupun instansi pemerintahan lainnya.

KASKUS Jual Beli merupakan klasifikasi *e-commerce Consumer-to-Consumer (C2C)*, karena KASKUS Jual Beli menyediakan sebuah *e-marketplace* atau sebuah lokasi *online* yang mempertemukan penjual dan pembelinya, di mana penjual dan pembelinya merupakan *customer* individual.

2.1.2.2. Definisi dan Konsep *Product Management*

Product management didefinisikan sebagai salah satu struktur organisasi di dalam bisnis yang mengelola pengembangan, pemasaran, dan penjualan suatu produk selama masa hidup produk tersebut (*product life cycle*) [5]. Seorang *product manager* memiliki tanggung jawab berupa mengevaluasi kesempatan sebuah produk dan mendefinisikan produk apa yang ingin dibangun. Ide-ide mengenai produk yang ingin dikembangkan dapat berasal dari tim eksekutif, *customer*, tim pemasaran, *usability testing*, dan sebagainya. Kemudian ide-ide ini akan dievaluasi dan dinilai oleh *product manager* untuk menentukan apakah ide-ide layak untuk dikembangkan menjadi sebuah produk akhir, proses ini disebut *Market Requirement Document (MRD)* atau *opportunity assessment*. Setelah dilakukan *opportunity assessment*, *product manager* akan menganalisis fitur dan fungsionalitas suatu produk, *user experience*, dan kriteria rilisnya, proses ini disebut *Product Requirements Document (PRD)*, *product spec*, atau *functional spec* [6].

2.1.2.3. Konsep *wireframe*

Wireframe adalah sebuah panduan dasar *interface* visual yang menunjukkan sebuah struktur sebuah *interface* dan hubungan antar halaman-halamannya [7]. *Wireframe* digambarkan dalam bentuk *blueprint* atau bagan yang berisi struktur-struktur dari

sebuah halaman *web*, fungsionalitas, dan konten *web*. Perancangan *wireframe* dilakukan sebelum tahap desain lain dilakukan, dengan tujuan untuk fokus pada *layout* sebuah aplikasi *web* atau *mobile* tanpa ada gambaran lain seperti warna. Isi atau konten dari sebuah *wireframe* mencakup informasi seperti:

1. Judul, mendeskripsikan tujuan dari dibuatnya *wireframe*
2. Cara *user* mencapai bagian (*panel*) *wireframe* terkait
3. Objektif, menjelaskan tujuan dari suatu bagian (*panel*)
4. Konten atau data, menjelaskan seluruh isi dari *panel* seperti tombol dan *icon*
5. Kondisi *if/then*, menjelaskan perilaku *user* dan hasil dari perilaku tersebut
6. Tombol, menjelaskan tautan navigasi pada sebuah halaman
7. Kondisi *error*, menjelaskan setiap kemungkinan *error* yang terjadi akibat dari perilaku *user* dan pesan apa yang akan diberikan oleh *wireframe*

Wireframe dapat digunakan sebagai dokumen yang membantu proses desain. *Wireframe* dapat membantu memperjelas *requirement* dan memberikan kondisi-kondisi yang sebelumnya tidak terpikirkan oleh tim proyek. Pembuatan *wireframe* dapat dibantu dengan beberapa aplikasi *software*, diantaranya adalah Balsamiq, Microsoft Visio, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Microsoft Power Point.

2.1.2.4. Konsep *paper prototype*

Prototype adalah penghubung antara tahap desain dan *development*, *prototype* akan memberikan suatu *interface* yang konkret untuk berinteraksi. *Prototype* dapat memberikan *feedback* dari orang-orang yang mencobanya dan *prototype* yang dikembangkan dapat divalidasi oleh tim proyek, *clients*, *stakeholders*, dan *users*. Selain itu, dengan adanya *prototype* tim proyek dapat fokus dalam mengamati perilaku *user* tanpa melihat opini-opini yang muncul [8].

Paper prototype adalah salah satu jenis *prototype* yang memiliki keuntungan untuk membuat dan mencoba *user interface* secara cepat dan murah. *Paper prototype* merupakan variasi dari *usability testing* di mana *user* representatif menjalankan sekumpulan *task* dengan cara berinteraksi dengan versi kertas dari sebuah *interface*, kemudian *paper prototype* ini dimanipulasi oleh *user* seolah-olah berinteraksi dengan

interface yang sesungguhnya (Carolyn Synder, 2003). *Paper prototype* mulai digunakan sejak tahun 1990-an oleh perusahaan-perusahaan besar seperti IBM, Honeywell, dan Microsoft [9].

2.1.3. Metodologi

Penulis melaksanakan kerja praktik dengan cara melakukan wawancara dengan penyelia terkait fitur-fitur yang akan dikembangkan dan melakukan observasi langsung pada *website* KASKUS Jual Beli. Tahapan yang dilakukan penulis saat pelaksanaan kerja praktik adalah:

1. Mengumpulkan *screenshot* produk kompetitor

Tahap pertama yang dilakukan adalah mengumpulkan *screenshot* dari produk kompetitor terkait fitur-fitur sejenis yang akan dikembangkan. Setelah itu akan diberikan penjelasan singkat mengenai pengalaman ketika menggunakan fitur tersebut.

2. Analisis produk kompetitor

Pada tahap ini *screenshot* yang telah dikumpulkan akan dianalisis untuk menemukan fitur apa yang cocok untuk dikembangkan pada KASKUS Jual Beli dan perubahan fitur tersebut ketika diimplementasikan pada KASKUS Jual Beli.

3. Menyusun *draft wireframe*

Setelah melakukan analisis produk kompetitor, penulis menyusun *wireframe* yang sesuai dengan kondisi KASKUS Jual Beli menggunakan *tools* Balsamiq Mockups.

4. Menyusun dokumen *requirement*

Tahap ini merupakan tahapan penyusunan dokumen *requirement*, yang berisi

- *Background*, berisi latar belakang dan objektif pengembangan fitur terkait
- *Feature detail*, berisi *wireframe* yang telah disetujui penyelia dan alur skenario dari setiap fitur. Tahapan dari setiap alur skenario mencakup *basic flow*, *alternative flow*, *subflow* dan *contents*.

5. Menyusun dokumen tutorial

Tahap ini berupa tahapan penyusunan dokumen tutorial, yang berisi langkah-langkah dalam menggunakan fitur baru tersebut dari pihak pembeli maupun pihak penjual.

6. Membuat *paper prototype*

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam pelaksanaan kerja praktik, penulis disertakan dalam proyek kelompok *paper prototype* dengan dua orang pelaksana kerja praktik lainnya yaitu Wedya Finiesha (Fasilkom UI 2013) dan Fransisca Natalia (Fasilkom UI 2013).

7. *Training*

Selain tahapan-tahapan diatas, penulis, karyawan, dan rekan-rekan pelaksana kerja praktik di GDP Labs mendapatkan sejumlah *training* yang berhubungan dengan tugas yang diberikan dan *training* lainnya mengenai perkembangan teknologi. *Training-training* yang diberikan antara lain:

- *Training product management*
- *Training machine learning*
- *Training Git*
- *OWASP security training*
- *Unit test training*
- *REST API training*
- *Training Amazon web service*
- *Deep learning training*
- *Jenkins training*
- *Unity 3D training*
- *Docker training*
- *Introduction to Swift training*
- *Spring framework training*

2.1.4. Pengembangan Fitur dan *Deliverables*

Terdapat dua fitur yang dikembangkan oleh penulis selama masa kerja praktik, yaitu:

1. Fitur *online virtual store*, adalah tampilan halaman muka yang memisahkan tampilan *profile* seorang penjual dengan KASKUS Jual Beli *Store* yang dimilikinya. Diharapkan dengan adanya *online virtual store* dapat:
 - Memperjelas tampilan KASKUS Jual Beli *Store* dengan penambahan informasi-informasi terkait penjual maupun toko tersebut
 - Memisahkan produk-produk yang dijual berdasarkan kategori sehingga dapat tersusun dengan baik
2. Fitur *wishlist*, adalah sebuah halaman untuk menampung produk-produk yang ingin dibeli oleh seorang *customer*. Penambahan fitur *wishlist* diharapkan dapat:
 - Menampung produk-produk yang diinginkan oleh *customer* sehingga *customer* tidak perlu mencari lagi barang yang diinginkannya
 - Menampung produk-produk yang diinginkan oleh *customer* berdasarkan kategori atau nama *wishlist* untuk memudahkan *customer* dalam menyimpan *wishlist*

Keuntungan yang akan didapatkan dalam mengembangkan fitur *wishlist* diantaranya:

- Mendorong *customer* atau calon *customer* untuk kembali mengunjungi KASKUS Jual Beli
- Apabila barang yang diinginkan *out of stock* maka *customer* dapat memasukkan barang tersebut ke dalam *wishlist* sehingga *customer* dapat melakukan *tracking* perkembangan barang tersebut jika barang sudah tersedia kembali
- Tim pengembang KASKUS Jual Beli dapat melakukan *tracking* dan *forecasting* berdasarkan *wishlist customer* untuk mengetahui barang-barang apa saja yang diminati oleh *customer*. Dengan mengetahui barang-barang yang diminati oleh *customer*, KASKUS Jual Beli dapat mengadakan promosi untuk barang terkait.

Dari masing-masing fitur tersebut dihasilkan beberapa *deliverables* yang kemudian diberikan kepada penyelia sebagai dokumen yang dihasilkan, berupa:

1. Dokumen *screenshot* produk kompetitor
2. Dokumen *wireframe*
3. Dokumen *requirement*
4. Dokumen tutorial
5. Video *paper prototype*
6. Dokumen *field report*

2.1.5. Teknologi

Dalam pelaksanaan kerja praktik, terdapat beberapa teknologi yang digunakan untuk membantu penulis dalam menyelesaikan pekerjaan, antara lain:

1. Balsamiq Mockups
2. Microsoft Word 2016
3. Snipping Tool
4. Adobe Illustrator
5. *Video recorder*

2.1.6. Nonteknis

Aspek nonteknis yang berkaitan dengan pelaksanaan kerja praktik ini adalah kemampuan berpikir analitis dan inovatif, kemampuan berkomunikasi verbal, bertanggung jawab, dan kemampuan mengelola waktu. Penulis harus dapat berpikir secara analitis untuk dapat menganalisis fitur-fitur kritikal dari kompetitor. Kemudian penulis juga harus dapat berpikir secara inovatif untuk mengembangkan fitur-fitur baru yang cocok untuk diimplementasikan pada KASKUS Jual Beli.

Kemampuan komunikasi verbal juga harus dimiliki oleh penulis agar dapat berkomunikasi dengan baik dengan penyelia dan rekan-rekan pelaksana kerja praktik. Selain itu, penulis diberikan beberapa tugas dan penulis harus bertanggung jawab dengan tugas-tugas yang diberikan. Tugas-tugas tersebut memiliki suatu tenggang waktu, penulis harus menyelesaikan tugas dengan tepat waktu, oleh karena itu penulis diwajibkan memiliki kemampuan pengelolaan waktu yang baik.

2.2. Analisis

2.2.1. Pelaksanaan Kerja Praktik

2.2.1.1. Kesesuaian dan Perbedaan dengan Kerangka Acuan Kerja Praktik (KAKP)

Tabel 1. Kesesuaian dan Perbedaan dengan KAKP

No	Kesesuaian	Perbedaan
1	Seluruh kegiatan kerja praktik di minggu pertama berjalan sesuai dengan Kerangka Acuan Kerja Praktik (KAKP)	Penyelesaian dokumen <i>screenshot</i> produk kompetitor terjadi lebih awal dan penulis memulai perancangan <i>wireframe</i> lebih awal
2	Seluruh kegiatan kerja praktik di minggu kedua berKerangka Acuan Kerja Praktik (KAKP)	
3	Seluruh kegiatan kerja praktik di minggu ketiga berjalan sesuai dengan Kerangka Acuan Kerja Praktik (KAKP)	Terdapat perubahan fitur yang awalnya merupakan fitur <i>pop-up</i> tutorial menjadi fitur <i>wishlist</i> . Namun, perubahan tersebut sudah disesuaikan dengan KAKP.
4	Seluruh kegiatan kerja praktik di minggu keempat berhasil diselesaikan sesuai dengan Kerangka Acuan Kerja Praktik (KAKP)	
5	Seluruh kegiatan kerja praktik di minggu kelima berjalan sesuai dengan Kerangka Acuan Kerja Praktik (KAKP)	Pada tanggal 18 Juli 2016, penulis dan beberapa rekan pelaksana kerja praktik mengadakan kunjungan ke kantor KASKUS yang terletak di Menara Palma, Jakarta Selatan.

No	Kesesuaian	Kendala
		Penulis juga menyusun <i>field report</i> terkait kunjungan ini pada minggu kelima.
6	Seluruh kegiatan kerja praktik di minggu keenam berhasil diselesaikan sesuai dengan Kerangka Acuan Kerja Praktik (KAKP)	
7	Pembuatan <i>paper prototype</i> berhasil dimulai pada minggu ketujuh dengan cara membuat skenario fitur tambahan	
8	Pada minggu kedelapan dibuat beberapa rancangan <i>wireframe</i> tambahan untuk seluruh skenario	Skenario dan <i>wireframe</i> tambahan berhasil diselesaikan dalam waktu singkat sehingga pembuatan video <i>paper prototype</i> dimulai pada minggu kedelapan
9	Pada minggu kesembilan penulis dan tim penyusun <i>paper prototype</i> menyelesaikan pembuatan video <i>paper prototype</i> , konten presentasi, dan melakukan presentasi akhir	Pembuatan konten presentasi dan presentasi akhir dilakukan lebih awal pada tanggal 19 Agustus 2016, hal ini dikarenakan tugas yang dilakukan penulis dan tim sudah selesai dilakukan.
10		Penulis diberikan tugas baru oleh penyelia yaitu mempelajari Google Analytics

2.2.1.2. Kendala dan Cara Penangananan

Penulis berada di kantor yang berbeda dengan penyelia, sehingga untuk melakukan komunikasi langsung hanya dapat dilakukan ketika penyelia berada di kantor GDP Labs yaitu setiap hari Selasa. Komunikasi sehari-hari dilakukan melalui aplikasi *chat* WhatsApp. Selain itu, tidak ada kendala yang berarti selama pelaksanaan kerja praktik.

2.2.1.3. Penilaian terhadap Tempat Kerja Praktik

Secara keseluruhan GDP Labs memiliki lingkungan kerja yang sangat memerhatikan kemampuan setiap individu baik karyawan maupun mahasiswa magang, dibuktikan dengan GDP Labs rutin memberikan *training* bagi setiap karyawan dan mahasiswa magang untuk meningkatkan kemampuan dan agar karyawan dan mahasiswa tetap *up-to-date* dengan perkembangan teknologi.

2.2.2. Relevansi dengan Perkuliahan di Fasilkom UI

Terdapat beberapa mata kuliah yang relevan dengan pekerjaan penulis yaitu sebagai *product manager*. Berikut merupakan mata kuliah yang memiliki relevansi dengan kerja praktik yang dilakukan penulis:

1. Manajemen Proyek

Mata kuliah Manajemen Proyek memiliki relevansi dengan kerja praktik, karena *product management* berkaitan erat dengan manajemen proyek. Ibaratnya adalah seorang *project manager* adalah bidan yang membantu kelahiran seorang bayi, di mana bayi ini adalah sebuah produk dan pemilik bayi ini adalah seorang ibu, dan ibu diibaratkan sebagai *product manager* [10].

Pada mata kuliah Manajemen Proyek, penulis mempelajari bagaimana cara mengumpulkan *requirement*, keahlian apa saja yang dibutuhkan untuk menjadi seorang *product manager*, dan bagaimana cara menangani masalah terkait sebuah proyek.

2. Proyek Pengembangan Sistem Informarsi (Propensi)

Mata kuliah Proyek Pengembangan Sistem Informasi (Propensi) memiliki relevansi dengan kerja praktik yaitu cara menyusun dokumen *requirement* dan menyusun *use case scenario*. Pada saat Propensi, penulis mempelajari cara

membuat dokumen *requirement* dan penulisan *flow* yang benar pada *use case scenario* sehingga penulis tidak mengalami kesulitan saat pelaksanaan kerja praktik.

3. Sistem Interaksi

Mata kuliah Sistem Interaksi memiliki relevansi dengan kerja praktik yaitu dalam hal membuat rancangan *wireframe* dan mempertimbangkan aspek *user experience* yang sesuai dengan kebutuhan *user*.

4. Komunikasi Bisnis dan Teknologi

Mata kuliah Komunikasi Bisnis dan Teknologi memiliki relevansi dengan kerja praktik yaitu mengenai tata cara komunikasi dalam lingkungan bisnis dan teknologi. Salah satu bentuk komunikasi yang termasuk adalah mengirim *e-mail* dan melakukan presentasi akhir.

BAB 3

PENUTUP

3.1. Kesimpulan

GDP Labs merupakan tempat yang sangat baik untuk menjadi tempat kerja praktik, karena penulis mendapatkan banyak pengalaman dan pengetahuan baru yang berasal dari tugas-tugas yang diberikan oleh penyelia dan melalui *feedback-feedback* yang diberikan oleh penyelia. Selain itu, GDP Labs juga aktif memberikan *training* pada karyawan dan mahasiswa kerja praktik sebagai bentuk pembelajaran internal sehingga penulis mendapatkan informasi-informasi baru.

3.2. Saran

Proses pencarian kerja praktik membutuhkan upaya dan waktu yang cukup lama. Oleh karena itu, semua mahasiswa yang akan melaksanakan kerja praktik sebaiknya mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan untuk melamar kerja praktik sedini mungkin. Posisi dan tempat kerja praktik juga merupakan aspek penting dalam pencarian kerja praktik, mahasiswa sebaiknya tahu posisi apa yang diinginkan dalam melaksanakan kerja praktik sehingga pencarian kerja praktik dapat lebih fokus hanya pada posisi yang diinginkan. Kemudian terkait GDP Labs, GDP Labs tidak hanya merupakan tempat untuk bekerja, melainkan juga tempat untuk belajar. Penulis berharap agar banyak mahasiswa Fasilkom Universitas Indonesia yang melaksanakan kerja praktik di GDP Labs untuk memperoleh banyak pengetahuan-pengetahuan baru.

DAFTAR REFERENSI

- [1] This is what we're all about. (2016). Diakses 04 November, 2016, dari <https://gdpventure.com/>
- [2] Kaskus. (2016). Diakses pada 04 November, 2016, dari <https://en.wikipedia.org/wiki/Kaskus>
- [3] Turban, Efraim, David R. King, Jae Kyu Lee, Ting-Peng Liang, dan Deborrah C. Turban. *Electronic Commerce: A Managerial and Social Networks Perspective*. (8th ed, p. 7). 2015. Diakses pada 04 November, 2016, dari <https://www.academia.edu/11706168/>
- [4] Turban, Efraim, David R. King, Jae Kyu Lee, Ting-Peng Liang, dan Deborrah C. Turban. *Electronic Commerce: A Managerial and Social Networks Perspective*. (8th ed, pp. 10-11). 2015. Diakses pada 04 November, 2016, dari <https://www.academia.edu/11706168/>
- [5] Product Management. (n.d.). Diakses pada 04 November, 2016, dari <http://www.businessdictionary.com/definition/product-management.html>
- [6] Cagan, M. (2008). *Inspired: How to Make Products Customers Love*. SPVG Press.
- [7] Creating Wireframes. (n.d.). Diakses pada 05 November, 2016, dari <https://www.usability.gov/sites/default/files/creating-wireframes.pdf>
- [8] Ross, J. (2015). Paper Prototyping. Diakses pada 05 November, 2016, dari <http://uxify.net/info/2015/workshops/Paper-Prototyping.pdf>
- [9] Synder, C. (2003). *Paper Prototyping: The Fast and Easy Way to Design and Refine User Interfaces*. Diakses pada 05 November, 2016, dari <https://books.google.co.id/books?isbn=1558608702>
- [10] Project Manager vs. Product Manager. (2016). Diakses pada 05 November, 2016, dari <https://brainmates.com.au/brainrants/project-manager-vs-product-manager/>

LAMPIRAN 1
KERANGKA ACUAN KERJA PRAKTIK

LAMPIRAN 2
LOG KERJA PRAKTIK