



UNIVERSITAS INDONESIA

RISET DAN PENGEMBANGAN PRODUK KASKUS JUAL BELI

LAPORAN KERJA PRAKTIK

YARA AZURA SANURIAN

1306382934

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
DEPOK
DESEMBER 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,



PELAKSANA KERJA PRAKTIK

(Yara Azura Sanurian)

Ditetapkan di : DEPOK

Tanggal : 30 DESEMBER 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>	7
2.1.2.4. Konsep <i>paper prototype</i>	7
2.1.3. Metodologi	8
2.1.4. Pengembangan Fitur dan <i>Deliverables</i>	10
2.1.5. Teknologi	11
2.2. Analisis	12

2.2.1. Pelaksanaan Kerja Praktik	12
2.2.1.1. Kesesuaian dan Perbedaan dengan KAKP	12
2.2.1.2. Pembelajaran <i>Soft Skill</i> dari Kerja Praktik.....	14
2.2.1.3. Kendala dan Cara Penanganan.....	15
2.2.1.4. Penilaian terhadap Tempat Kerja Praktik	15
2.2.2. Relevansi dengan Perkuliahan di Fasilkom UI.....	16
BAB 3 PENUTUP.....	18
3.1. Kesimpulan	18
3.2. Saran	18
DAFTAR REFERENSI	20
LAMPIRAN 1 KERANGKA ACUAN KERJA PRAKTIK	viii
LAMPIRAN 2 LOG KERJA PRAKTIK.....	ix

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Logo GDP Venture	2
------------------------------------	---

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Kesesuaian dan Perbedaan dengan KAKP	13
---	----

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 kerja praktik dari seorang rekan mahasiswa yaitu Grietha Andina Putri (Fasilkom UI 2013). Lowongan kerja praktik tersebut berasal dari PT Global Digital Prima (GDP Labs). Rekan penulis mendapatkan informasi tersebut dari daftar lowongan kerja praktik senior Fasilkom UI tahun 2012 dan 2011.

Penulis melamar kerja praktik 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 kerja praktik 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 wawancara yang harus dilakukan sebagai syarat untuk diterimanya kerja praktik di GDP Labs.

Proses wawancara 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 perekruit menyatakan bahwa penulis lolos tahap wawancara dan dinyatakan diterima untuk melaksanakan kerja praktik 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

Pada bagian ini, penulis akan menjelaskan profil singkat tempat kerja praktik dan posisi penempatan penulis dalam struktur organisasi.

1.2.1. Profil Tempat Kerja Praktik



Gambar 1.1. Logo GDP Venture

Gambar 1.1 merupakan logo PT Global Digital Prima (GDP Venture) yang merupakan salah satu perusahaan *venture builder* di Indonesia. GDP Venture bertugas untuk memberikan pendanaan pada *startup* yang sedang berkembang di Indonesia [1]. GDP Venture termasuk dalam grup PT Djarum dan 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

GDP Labs memiliki beberapa proyek untuk pengembangan produk, di mana pada setiap proyek terdiri dari beberapa *software development engineer*, *system engineer*, dan dipimpin oleh satu atau beberapa *product manager*. 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. Adapun mengenai struktur organisasi GDP Labs, merupakan bagian yang *confidential* sehingga tidak dapat dipublikasikan.

BAB 2

ISI

2.1. Pekerjaan dalam Kerja Praktik

Pada pekerjaan dalam kerja praktik, penulis akan menjelaskan latar belakang pekerjaan pada masa kerja praktik dan tinjauan pustaka.

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

Pada tinjauan pustaka, penulis akan meninjau pustaka terkait kerja praktik yang dilakukan oleh penulis, yaitu definisi *e-commerce*, definisi *product management*, konsep *wireframe*, dan konsep *paper prototype*.

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 fisikal [3]. KASKUS Jual Beli termasuk pada kategori *partial e-commerce* karena pada umumnya produk yang dijual merupakan produk fisikal dan pengirimannya juga dilakukan secara fisikal.

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 karyawan organisasi
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 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 sebuah *interface* versi kertas, 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 merancang *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 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*

Selain itu, terdapat beberapa dokumen yang harus dilaporkan kepada penyelia diluar kedua fitur tersebut, yaitu:

1. Laporan mingguan
2. Dokumen *field report*
3. Dokumen presentasi akhir

2.1.5. Teknologi

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

1. Google Sites (*wiki*)
Google Sites merupakan kumpulan halaman situs yang memungkinkan pengguna melakukan perubahan secara kolaboratif. Google Sites digunakan di GDP Labs untuk mencatat absen harian dan mengisi laporan mingguan
2. Google Drive
Penulis menggunakan Google Drive sebagai media berbagi *file* pekerjaan dengan penyelia

3. Balsamiq Mockups

Balsamiq Mockups digunakan oleh penulis untuk merancang *wireframe*

4. Microsoft Word 2016

Microsoft Word digunakan oleh penulis untuk menyusun dokumen *deliverables*

5. Snipping Tool

Snipping Tool digunakan oleh penulis untuk kebutuhan *screenshot*

6. Video recorder

Video recorder digunakan oleh penulis untuk merekam pembuatan video *paper prototype*

7. Adobe Premiere

Adobe Premiere digunakan oleh penulis dalam pembuatan video *paper prototype*

2.2. Analisis

Pada bagian analisis, penulis akan menjelaskan tahapan pelaksanaan kerja praktik dan relevansi dengan perkuliahan di Fasilkom UI.

2.2.1. Pelaksanaan Kerja Praktik

Pada pelaksanaan kerja praktik, penulis akan menjelaskan kesesuaian dan perbedaan pekerjaan dengan Kerangka Acuan Kerja Praktik (KAKP), pembelajaran *soft skill* yang didapatkan selama kerja praktik, kendala dan cara penanganan selama kerja praktik, dan penilaian terhadap tempat kerja praktik.

2.2.1.1. Kesesuaian dan Perbedaan dengan KAKP

Tabel 2.1 merupakan tabel kesesuaian dan perbedaan pekerjaan selama kerja praktik dengan pekerjaan yang tertera pada Kerangka Acuan Kerja Praktik (KAKP). Kesesuaian dan perbedaan yang dilampirkan berdasarkan pekerjaan yang dilakukan oleh penulis per minggu.

Tabel 2.1. Kesesuaian dan Perbedaan dengan KAKP

Minggu	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. Penulis juga menyusun <i>field</i>

		<i>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. Pembelajaran *Soft Skill* dari Kerja Praktik

Salah satu pembelajaran *soft skill* yang didapatkan oleh penulis selama pelaksanaan kerja praktik sebagai *product manager* adalah kemampuan berpikir analitis dan inovatif. Seorang *product manager* harus dapat berpikir secara analitis untuk dapat menganalisis fitur-fitur kritis dari kompetitor. Kemudian, berpikir secara inovatif dibutuhkan untuk mengembangkan fitur-fitur baru yang cocok untuk diimplementasikan pada KASKUS Jual Beli.

Pembelajaran *soft skill* lain yang didapatkan oleh penulis adalah kemampuan *problem solving*. Hal ini dikarenakan *product manager* di GDP Labs bertindak sebagai *product owner* dan memimpin tim proyek. *Product manager* bertanggung jawab dalam memahami masalah yang ada selama masa pengembangan produk baik dari dalam tim maupun dari luar tim, serta mencari solusi terbaik bagi masalah tersebut. Contohnya pada saat melakukan *standup meeting* harian di KASKUS, setiap anggota tim akan memberi tahu masalah apa yang dihadapinya pada hari itu, kemudian *product manager* akan mencari solusi atas masalah yang dihadapi oleh anggota tim.

Selain itu, dalam konteks pelaksanaan kerja praktik, penulis merasa harus memiliki kemampuan komunikasi verbal dan pengelolaan waktu yang baik. Kemampuan komunikasi verbal dibutuhkan agar penulis dapat berkomunikasi dengan baik dengan penyelia dan rekan-rekan pelaksana kerja praktik terkait pembagian tugas. Selain itu, penulis diberikan beberapa tugas dan penulis harus bertanggung jawab dengan tugas-tugas yang diberikan. Tugas-tugas tersebut memiliki suatu tenggang waktu, oleh karena itu penulis diwajibkan memiliki kemampuan pengelolaan waktu yang baik.

2.2.1.3. Kendala dan Cara Penanganan

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.

2.2.1.4. Penilaian terhadap Tempat Kerja Praktik

Secara keseluruhan GDP Labs memiliki lingkungan kerja yang sangat memerhatikan kemampuan setiap individu baik karyawan maupun mahasiswa kerja praktik, dibuktikan dengan GDP Labs rutin memberikan *training* bagi setiap karyawan dan mahasiswa kerja praktik 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. Perdagangan Elektronik (*E-Commerce*)

Mata kuliah Perdagangan Elektronik memiliki relevansi dengan kerja praktik karena proyek yang dikerjakan yaitu KASKUS Jual Beli merupakan situs *e-commerce*. Dengan mempelajari *e-commerce*, penulis dapat mengidentifikasi tipe dan jenis *e-commerce* pada KASKUS Jual Beli.

3. Proyek Pengembangan Sistem Informasi (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.

4. 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*.

5. 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

Penulis melaksanakan kerja praktik di GDP Labs sebagai *product manager*. GDP Labs merupakan salah satu anak perusahaan GDP Venture yang bertugas untuk membantu pengembangan *startup-startup* yang didanai oleh GDP Venture. GDP Labs juga mengembangkan produk-produk secara *in-house* yang kemudian dapat digunakan sehari-hari.

Kerja praktik dilaksanakan selama sepuluh minggu, dari tanggal 13 Juni hingga 26 Agustus 2016. Ruang lingkup kerja praktik penulis adalah riset dan pengembangan produk pada KASKUS Jual Beli. Selama periode kerja praktik, penulis mengerjakan dua fitur yaitu fitur *online virtual store* dan fitur *wishlist*. *Deliverables* yang dihasilkan pada pengerjaan dua fitur tersebut adalah dokumen *screenshot* produk kompetitor, dokumen rancangan *wireframe*, dokumen *requirement*, dokumen tutorial, dan video *paper prototype*. Adapun *deliverables* lain adalah laporan mingguan, dokumen *field report* saat mengunjungi kantor KASKUS, dan dokumen presentasi akhir.

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



UNIVERSITAS
INDONESIA

Veritas, Prudentia, Justitia

FAKULTAS
ILMU
KOMPUTER

Kerangka Acuan Kerja Praktik Semester Gasal 2016/2017

Yara Azura Sanurian

1306382934

Sistem Informasi

azurayara@gmail.com/081290022612

1. Judul Kerja Praktik : Product Manager Intern – KASKUS Jual Beli

Tempat Kerja Praktik	Nama Perusahaan : GDP Labs Alamat : Menara Citicon Lantai 17, Jl. Letjen S. Parman Kav. 72, Slipi, Petamburan, Jakarta Barat, 11410 Telepon/Fax : +622125670088 Website : gdpventure.com
Waktu Pelaksanaan KP	Periode : 13 Juni – 31 Agustus 2016 Hari dan Jam Kerja : Senin – Jumat 09.00-18.00 atau 9 jam per hari
Penyelia Kerja Praktik	Nama : Hans Primandala Chandra Jabatan : Senior Product Manager Telepon : 083808900774 e-mail : hans.p.chandra@gdplabs.id
Deskripsi Tempat KP	GDP Venture merupakan perusahaan <i>venture builder</i> yang memberikan pendanaan kepada <i>startup</i> berkembang di Indonesia. GDP Labs merupakan <i>sister company</i> dari GDP Venture yang berfokus pada pengembangan produk-produk yang berasal dari <i>startup</i> yang didanai oleh GDP Venture. Divisi yang menjadi tempat kerja praktik mahasiswa adalah Product Manager Intern dengan <i>assignment</i> pada proyek KASKUS Jual Beli. KASKUS Jual Beli merupakan bagian dari PT. Darta Media Indonesia (KASKUS) yang merupakan C2C <i>e-commerce platform</i> .
Ruang Lingkup Kerja Praktik	Ruang lingkup kerja praktik mahasiswa adalah <i>Product Manager Intern</i> dengan melakukan peningkatan dan pengembangan produk-produk yang ada pada KASKUS Jual Beli. Cara yang dilakukan untuk melakukan peningkatan dan pengembangan produk adalah dengan mengamati produk kompetitor, melakukan analisis perbandingan, mengamati pengguna, dan membuat <i>prototype</i> sebagai gambaran umum. Adapun <i>deliverables</i> yang diminta oleh penyelia kerja praktik adalah: <ul style="list-style-type: none">• Dokumen analisis perbandingan• Dokumen <i>requirement</i>• Rancangan <i>wireframe</i>

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Paper prototype</i> • Dokumen <i>user manual</i> • Presentasi hasil penemuan (<i>requirement</i> dan rekomendasi)
--	--

2. Rencana Jadwal Kerja Praktik

Tabel 1.1 Rencana Jadwal Kerja Praktik

Waktu	Rencana Kerja
13 – 17 Juni 2016	<ul style="list-style-type: none"> • Implementasi fitur <i>Online Virtual Store</i> KASKUS Jual Beli: Mengumpulkan <i>screenshot</i> perbandingan dengan produk kompetitor • <i>Training: Product Management</i> • <i>Training: Machine Learning</i> • <i>Training: Git</i> • OWASP Security Training • Unit Test Training • REST API Training • <i>Training: Amazon Web Services</i>
20 – 24 Juni 2016	<ul style="list-style-type: none"> • Implementasi fitur <i>Online Virtual Store</i> KASKUS Jual Beli: Membuat rancangan <i>wireframe</i> fitur terkait • Implementasi fitur <i>Online Virtual Store</i> KASKUS Jual Beli: Membuat dokumen <i>requirement</i> • <i>Training: Deep Learning</i> • Jenkins Training • Unity 3D Training • Docker Training • <i>Training: Introduction to Swift</i> • <i>Training: Spring Framework</i>
26 Juni – 1 Juli 2016	<ul style="list-style-type: none"> • Implementasi fitur <i>Online Virtual Store</i> KASKUS Jual Beli: Menyusun <i>user manual</i> • Implementasi fitur <i>Wishlist</i>: Mengumpulkan <i>screenshot</i> perbandingan dengan produk kompetitor • Implementasi fitur <i>Wishlist</i>: Mempelajari alur transaksi pada KASKUS Jual Beli dan menarik kesimpulan
12 – 15 Juli 2016	<ul style="list-style-type: none"> • Implementasi fitur <i>Wishlist</i>: Membuat rancangan <i>wireframe</i> fitur terkait
18 – 22 Juli 2016	<ul style="list-style-type: none"> • Implementasi fitur <i>Wishlist</i>: Membuat dokumen <i>requirement</i>
25 – 29 Juli 2016	<ul style="list-style-type: none"> • Implementasi fitur <i>Wishlist</i>: Menyusun <i>user manual</i>

1 – 5 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> • Implementasi fitur <i>Online Virtual Store</i> KASKUS Jual Beli: Membuat skenario fitur terkait
8 – 12 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> • Implementasi fitur <i>Online Virtual Store</i> KASKUS Jual Beli: Membuat rancangan <i>wireframe</i> tambahan untuk seluruh skenario
15 – 19 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> • Implementasi fitur <i>Online Virtual Store</i> KASKUS Jual Beli: Membuat <i>paper prototype</i> tahap 1
22 – 26 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> • Implementasi fitur <i>Online Virtual Store</i> KASKUS Jual Beli: Membuat <i>paper prototype</i> tahap 2
29 – 31 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> • Implementasi fitur <i>Online Virtual Store</i> KASKUS Jual Beli: Membuat konten presentasi <i>paper prototype</i> • Implementasi fitur <i>Online Virtual Store</i> KASKUS Jual Beli: Presentasi <i>prototype</i>

3. Daftar Pustaka

[1] GDP Venture. (2016). *GDP Venture*. Retrieved 15 June 2016, from <http://gdpventure.com>

Jakarta, 15 Juni 2016

Menyetujui,

Pelaksana Kerja Praktik

Yara Azura Sanurian

Penyelia Kerja Praktik

Hans Primandala Chandra

Dosen Mata Kuliah Kerja

Praktik

Ave Adriana Pinem, S.Kom,
M.Kom

**LAMPIRAN 2
LOG KERJA PRAKTIK**



Log Kerja Praktik Semester Gasal 2016/2017

13 – 17 Juni 2016

NPM / Nama : 1306382934 / Yara Azura Sanurian

Tempat KP : GDP Labs / Product Manager

Judul KP : KASKUS Jual Beli

Hari, Tanggal	Waktu	Deskripsi Pekerjaan
Senin, 13 Juni 2016	09.00 – 10.00 10.00 – 11.00 11.00 – 12.00 12.00 – 13.00 13.00 – 14.00 15.00 – 16.00 17.00 – 18.00	<p><i>Briefing</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Penjelasan mengenai proyek-proyek GDP Labs• Pemilihan proyek <p><i>Training</i></p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Machine Learning</i> <p><i>Reading Assignment</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Membaca buku <i>product management: Inspired</i> <p>Istirahat</p> <p><i>Reading Assignment</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Membaca buku <i>product management: Inspired</i> <p><i>Training</i></p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Product Management</i> <p><i>Reading Assignment</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Membaca buku <i>product management: Inspired</i>
Selasa, 14 Juni 2016	07.30 – 09.00 09.00 – 11.00	<p><i>Meeting</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Bertemu dengan mentor untuk membahas pengembangan produk KASKUS Jual Beli• Pembahasan fitur <i>Online Virtual Store</i> <p><i>Training</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Git• OWASP Security Talk

	11.00 – 12.00	Implementasi <i>Online Virtual Store</i> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan <i>screenshot</i> dari produk kompetitor
	12.00 – 13.00	Istirahat
	13.00 – 15.30	Implementasi <i>Online Virtual Store</i> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan <i>screenshot</i> dari produk kompetitor
	15.30 – 16.30	Pertemuan rutin internal GDP Labs
Rabu, 15 Juni 2016	07.30 – 10.00	Implementasi <i>Online Virtual Store</i> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan <i>screenshot</i> dari produk kompetitor
	10.00 – 11.00	<i>Training</i> <ul style="list-style-type: none"> • Unit Test
	11.00 – 12.00	Implementasi <i>Online Virtual Store</i> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan <i>screenshot</i> dari produk kompetitor
	12.00 – 13.00	Istirahat
	13.00 – 14.00	Implementasi <i>Online Virtual Store</i> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan <i>screenshot</i> dari produk kompetitor
	14.00 – 15.00	<i>Training</i> <ul style="list-style-type: none"> • REST API
	15.00 – 16.30	Implementasi <i>Online Virtual Store</i> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan <i>screenshot</i> dari produk kompetitor
Kamis, 16 Juni 2016	07.00 – 10.00	Implementasi <i>Online Virtual Store</i> <ul style="list-style-type: none"> • Revisi <i>screenshot</i> produk kompetitor
	10.00 – 11.00	<i>Training</i> <ul style="list-style-type: none"> • Amazon Web Services
	11.00 – 12.00	Implementasi <i>Online Virtual Store</i> <ul style="list-style-type: none"> • Revisi <i>screenshot</i> produk kompetitor

	12.00 – 13.00	Istirahat
	13.00 – 16.00	Implementasi <i>Online Virtual Store</i> <ul style="list-style-type: none"> • Revisi <i>screenshot</i> produk kompetitor • Mengumpulkan dokumen <i>screenshot</i>
Jum'at, 17 Juni 2016	07.00 – 09.00	Implementasi <i>Online Virtual Store</i> <ul style="list-style-type: none"> • Belajar cara membuat Wireframe
	09.00 – 12.00	Implementasi <i>Online Virtual Store</i> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>draft</i> Wireframe <i>buyer side</i> versi Web
	12.00 – 13.00	Istirahat
	13.00 – 16.00	Implementasi <i>Online Virtual Store</i> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>draft</i> Wireframe <i>buyer side</i> versi Web

Jakarta, 17 Juni 2016

Pelaksana Kerja Praktik

Yara Azura Sanurian

Mengetahui,

Penyelia Kerja Praktik

Hans Primandala Chandra



Log Kerja Praktik Semester Gasal 2016/2017

20 – 24 Juni 2016

NPM / Nama : 1306382934 / Yara Azura Sanurian

Tempat KP : GDP Labs / Product Manager

Judul KP : KASKUS Jual Beli

Hari, Tanggal	Waktu	Deskripsi Pekerjaan
Senin, 20 Juni 2016	08.30 – 10.00	Implementasi <i>Online Virtual Store</i> <ul style="list-style-type: none">Membuat <i>draft Wireframe buyer side</i> versi WEB
	10.00 – 11.00	<i>Training</i> <ul style="list-style-type: none"><i>Deep Learning</i>
	11.00 – 12.00	Implementasi <i>Online Virtual Store</i> <ul style="list-style-type: none">Membuat <i>draft Wireframe buyer side</i> versi WEB
	12.00 – 13.00	Istirahat
	13.00 – 16.00	Implementasi <i>Online Virtual Store</i> <ul style="list-style-type: none">Membuat <i>draft Wireframe buyer side</i> versi WEBMembuat <i>draft Wireframe buyer side</i> versi WAP
	16.00 – 17.30	<i>Meeting</i> internal dengan CTO GDP Labs
	17.30 – 20.00	Buka puasa bersama & <i>Anniversary</i> GDP Labs
Selasa, 21 Juni 2016	07.30 – 09.00	Implementasi <i>Online Virtual Store</i> <ul style="list-style-type: none">Revisi <i>draft Wireframe buyer side</i> versi WEBMembuat <i>draft Wireframe buyer side</i> versi WAP
	09.00 – 10.00	<i>Training</i> <ul style="list-style-type: none">Jenkins
	11.00 – 12.00	Implementasi <i>Online Virtual Store</i> <ul style="list-style-type: none">Membuat <i>draft Wireframe buyer side</i> versi WAP
	12.00 – 13.00	Istirahat

	13.00 – 14.00	Implementasi <i>Online Virtual Store</i> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>draft Wireframe buyer side</i> versi WAP
	14.00 – 15.30	Pertemuan rutin internal GDP Labs
	15.30 – 16.30	Implementasi <i>Online Virtual Store</i> <ul style="list-style-type: none"> • Revisi <i>draft Wireframe buyer side</i> versi WAP
Rabu, 22 Juni 2016	07.30 – 12.00	Implementasi <i>Online Virtual Store</i> <ul style="list-style-type: none"> • Revisi <i>draft Wireframe buyer side</i> versi WAP • Membuat <i>draft Wireframe seller side</i> versi WEB
	12.00 – 13.00	Istirahat
	13.00 – 14.00	Implementasi <i>Online Virtual Store</i> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>draft Wireframe seller side</i> versi WEB
	14.00 – 15.00	<i>Training</i> <ul style="list-style-type: none"> • Unity 3D
	15.00 – 16.30	Implementasi <i>Online Virtual Store</i> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>draft Wireframe seller side</i> versi WEB • Membuat <i>draft Wireframe seller side</i> versi WAP
Kamis, 23 Juni 2016	07.15 – 10.00	Implementasi <i>Online Virtual Store</i> <ul style="list-style-type: none"> • Revisi <i>draft Wireframe seller side</i> versi WEB • Revisi <i>draft Wireframe seller side</i> versi WAP
	10.00 – 11.00	<i>Training</i> <ul style="list-style-type: none"> • Docker
	11.00 – 12.00	Implementasi <i>Online Virtual Store</i> <ul style="list-style-type: none"> • Revisi <i>draft Wireframe seller side</i> versi WEB
	12.00 – 13.00	Istirahat
	13.00 – 14.00	Implementasi <i>Online Virtual Store</i> <ul style="list-style-type: none"> • Revisi <i>draft Wireframe seller side</i> versi WAP
	14.00 – 15.00	<i>Training</i>

	15.00 – 16.15	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Introduction to Swift</i> <p>Implementasi <i>Online Virtual Store</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Submit</i> dokumen Wireframe (<i>seller side & buyer side</i>) versi WEB dan WAP ke mentor
Jum'at, 24 Juni 2016	07.15 – 10.00	<p>Implementasi <i>Online Virtual Store</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat dokumen <i>requirement</i>
	10.00 – 11.00	<p><i>Training</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Spring Framework</i>
	11.00 – 12.00	<p>Implementasi <i>Online Virtual Store</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat dokumen <i>requirement</i>
	12.00 – 13.00	Istirahat
	13.00 – 16.15	<p>Implementasi <i>Online Virtual Store</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat dokumen <i>requirement</i> • <i>Submit</i> dokumen <i>requirement</i> ke mentor

Jakarta, 24 Juni 2016

Pelaksana Kerja Praktik

Yara Azura Sanurian

Mengetahui,
Penyelia Kerja Praktik

Hans Primandala Chandra



Log Kerja Praktik Semester Gasal 2016/2017

27 Juni – 1 Juli 2016

NPM / Nama : 1306382934 / Yara Azura Sanurian

Tempat KP : GDP Labs / Product Manager

Judul KP : KASKUS Jual Beli

Hari, Tanggal	Waktu	Deskripsi Pekerjaan
Senin, 27 Juni 2016	08.00 – 12.00 12.00 – 13.00 13.00 – 15.00 15.00 – 17.00	Implementasi <i>Online Virtual Store</i> <ul style="list-style-type: none">• Membuat dokumen tutorial (<i>user manual</i>) Istirahat Implementasi <i>Online Virtual Store</i> <ul style="list-style-type: none">• Melengkapi dokumen tutorial (<i>user manual</i>)• <i>Submit</i> dokumen tutorial Menganalisis fitur-fitur yang dapat dikembangkan pada KASKUS Jual Beli
Selasa, 28 Juni 2016	07.00 – 09.00 09.00 – 12.00 12.00 – 13.00 13.00 – 14.00 14.00 – 15.30 15.30 – 16.30	Menganalisis fitur-fitur <i>e-commerce</i> pada produk kompetitor Menganalisis fitur-fitur pilihan yang dapat dikembangkan pada KASKUS Jual Beli Istirahat Menganalisis fitur-fitur pilihan yang dapat dikembangkan pada KASKUS Jual Beli Pertemuan rutin internal GDP Labs <i>Submit</i> rekomendasi fitur-fitur pilihan yang dapat dikembangkan pada KASKUS Jual Beli
Rabu, 29 Juni 2016	07.30 – 12.00 12.00 – 13.00 13.00 – 15.00	Implementasi fitur <i>Wishlist</i> <ul style="list-style-type: none">• Mengumpulkan <i>screenshot</i> dari produk kompetitor Istirahat Implementasi fitur <i>Wishlist</i>

		<ul style="list-style-type: none"> • Melengkapi <i>screenshot</i> dari produk kompetitor • Submit dokumen <i>screenshot</i> ke mentor
	15.00 – 16.30	Implementasi fitur <i>Wishlist</i> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>draft</i> Wireframe fitur Wishlist
Kamis, 30 Juni 2016	07.30 – 10.00	Implementasi fitur <i>Wishlist</i> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>draft</i> Wireframe fitur Wishlist
	10.00 – 12.00	Implementasi fitur <i>Wishlist</i> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>draft</i> Wireframe fitur Wishlist versi WEB
	12.00 – 13.00	Istirahat
	13.00 – 16.30	Implementasi fitur <i>Wishlist</i> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>draft</i> Wireframe fitur Wishlist versi WEB
Jum'at, 1 Juli 2016	07.00 – 12.00	Implementasi fitur <i>Wishlist</i> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>draft</i> Wireframe fitur Wishlist versi WEB
	12.00 – 13.00	Istirahat
	13.00 – 16.15	Implementasi fitur <i>Wishlist</i> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>draft</i> Wireframe fitur Wishlist versi WEB

Jakarta, 1 Juli 2016

Pelaksana Kerja Praktik

Yara Azura Sanurian

Mengetahui,
Penyelia Kerja Praktik

Hans Primandala Chandra



Log Kerja Praktik Semester Gasal 2016/2017

12 – 15 Juli 2016

NPM / Nama : 1306382934 / Yara Azura Sanurian

Tempat KP : GDP Labs / Product Manager

Judul KP : KASKUS Jual Beli

Hari, Tanggal	Waktu	Deskripsi Pekerjaan
Selasa, 12 Juli 2016	07.00 – 12.00	Implementasi fitur <i>Wishlist</i> <ul style="list-style-type: none">• Membuat <i>draft</i> Wireframe fitur Wishlist versi WEB• Membuat <i>draft</i> Wireframe fitur Wishlist versi WAP
	12.00 – 13.00	Istirahat
	13.00 – 14.00	Implementasi fitur <i>Wishlist</i> <ul style="list-style-type: none">• Membuat <i>draft</i> Wireframe fitur Wishlist versi WEB• Membuat <i>draft</i> Wireframe fitur Wishlist versi WAP
	14.00 – 15.30	Pertemuan rutin internal GDP Labs
	15.30 – 16.00	Implementasi fitur <i>Wishlist</i> <ul style="list-style-type: none">• Membuat <i>draft</i> Wireframe fitur Wishlist versi WEB• Membuat <i>draft</i> Wireframe fitur Wishlist versi WAP
Rabu, 13 Juli 2016	07.00 – 12.00	Implementasi fitur <i>Wishlist</i> <ul style="list-style-type: none">• Membuat <i>draft</i> Wireframe fitur Wishlist versi WEB• Membuat <i>draft</i> Wireframe fitur Wishlist versi WAP
	12.00 – 13.00	Istirahat
	13.00 – 16.00	Implementasi fitur <i>Wishlist</i> <ul style="list-style-type: none">• Membuat <i>draft</i> Wireframe fitur Wishlist versi WEB• Membuat <i>draft</i> Wireframe fitur Wishlist versi WAP

Kamis, 14 Juli 2016	07.00 – 12.00	Implementasi fitur <i>Wishlist</i> <ul style="list-style-type: none"> Membuat <i>draft</i> Wireframe fitur Wishlist versi WEB Membuat <i>draft</i> Wireframe fitur Wishlist versi WAP
	12.00 – 13.00	Istirahat
	13.00 – 16.00	Implementasi fitur <i>Wishlist</i> <ul style="list-style-type: none"> Membuat <i>draft</i> Wireframe fitur Wishlist versi WEB Membuat <i>draft</i> Wireframe fitur Wishlist versi WAP
Jum'at, 15 Juli 2016	07.00 – 12.00	Implementasi fitur <i>Wishlist</i> <ul style="list-style-type: none"> Membuat <i>draft</i> Wireframe fitur Wishlist versi WEB Membuat <i>draft</i> Wireframe fitur Wishlist versi WAP Melengkapi dokumen Wireframe fitur Wishlist versi WEB dan WAP Submit Wireframe ke mentor
	12.00 – 13.00	Istirahat
	13.00 – 16.15	Implementasi fitur <i>Wishlist</i> <ul style="list-style-type: none"> Membuat <i>draft</i> dokumen <i>requirement</i>

Jakarta, 15 Juli 2016

Pelaksana Kerja Praktik

Yara Azura Sanurian

Mengetahui,
Penyelia Kerja Praktik

Hans Primandala Chandra

Log Kerja Praktik Semester Gasal 2016/2017

18 – 22 Juli 2016

NPM / Nama : 1306382934 / Yara Azura Sanurian

Tempat KP : GDP Labs / Product Manager

Judul KP : KASKUS Jual Beli

Hari, Tanggal	Waktu	Deskripsi Pekerjaan
Senin, 18 Juli 2016	07.30 – 08.30 08.30 – 10.00 10.00 – 12.00 12.00 – 13.00 13.00 – 14.00 14.00 – 14.30 14.30 – 16.00 16.00 – 17.00	Perjalanan menuju KASKUS (<i>KASKUS visit</i>) Implementasi fitur <i>Wishlist</i> <ul style="list-style-type: none">• Membuat <i>draft</i> dokumen <i>requirement</i> <i>Shadowing</i> dengan tim UI/UX Designer dan <i>information specialist</i> Istirahat Implementasi fitur <i>Wishlist</i> <ul style="list-style-type: none">• Membuat <i>draft</i> dokumen <i>requirement</i> <i>Daily meeting</i> dengan tim internal KASKUS <i>Shadowing</i> dengan tim operasional Perjalanan kembali ke GDP Labs
Selasa, 19 Juli 2016	07.00 – 12.00 12.00 – 13.00 13.00 – 14.00 14.00 – 15.30 15.30 – 16.30	Implementasi fitur <i>Wishlist</i> <ul style="list-style-type: none">• Membuat <i>draft</i> dokumen <i>requirement</i> Istirahat Membuat <i>draft field report</i> KASKUS <i>visit</i> Pertemua rutin internal GDP Labs Implementasi fitur <i>Wishlist</i> <ul style="list-style-type: none">• Membuat <i>draft</i> dokumen <i>requirement</i>
Rabu, 20 Juli 2016	07.30 – 12.00 12.00 – 13.00	Implementasi fitur <i>Wishlist</i> <ul style="list-style-type: none">• Membuat <i>draft</i> dokumen <i>requirement</i> Istirahat

	13.00 – 14.00	Membuat <i>draft field report</i> KASKUS visit
	14.00 – 15.30	Meeting internal dengan CTO GDP Labs
	15.30 – 16.30	Implementasi fitur <i>Wishlist</i> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>draft</i> dokumen <i>requirement</i>
Kamis, 21 Juli 2016	07.30 – 12.00	Implementasi fitur <i>Wishlist</i> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>draft</i> dokumen <i>requirement</i> • Melengkapi dokumen <i>requirement</i> • <i>Submit</i> dokumen <i>requirement</i>
	12.00 – 13.00	Istirahat
	13.00 – 16.30	Menyelesaikan dan <i>submit</i> <i>field report</i> KASKUS visit
Jum'at, 22 Juli 2016	07.30 – 12.00	Implementasi fitur <i>Wishlist</i> <ul style="list-style-type: none"> • Revisi dokumen <i>requirement</i>
	12.00 – 13.00	Istirahat
	13.00 – 16.30	Revisi <i>field report</i> KASKUS visit

Jakarta, 22 Juli 2016

Pelaksana Kerja Praktik

Yara Azura Sanurian

Mengetahui,
Penyelia Kerja Praktik

Hans Primandala Chandra

Log Kerja Praktik Semester Gasal 2016/2017

25 – 29 Juli 2016

NPM / Nama : 1306382934 / Yara Azura Sanurian

Tempat KP : GDP Labs / Product Manager

Judul KP : KASKUS Jual Beli

Hari, Tanggal	Waktu	Deskripsi Pekerjaan
Senin, 25 Juli 2016	07.30 – 12.00 12.00 – 13.00 13.00 – 15.00 15.00 – 16.30	Implementasi fitur <i>Wishlist</i> <ul style="list-style-type: none"> Membuat <i>draft</i> dokumen tutorial (<i>user manual</i>) Istirahat Implementasi fitur <i>Wishlist</i> <ul style="list-style-type: none"> Membuat <i>draft</i> dokumen tutorial (<i>user manual</i>) Mempelajari cara membuat <i>paper prototype</i>
Selasa, 26 Juli 2016	07.30 – 12.00 12.00 – 13.00 13.00 – 14.00 14.00 – 15.30 15.30 – 16.30	Implementasi fitur <i>Wishlist</i> <ul style="list-style-type: none"> Membuat <i>draft</i> dokumen tutorial (<i>user manual</i>) Istirahat Mempelajari cara membuat <i>paper prototype</i> Pertemua rutin internal GDP Labs Implementasi fitur <i>Wishlist</i> <ul style="list-style-type: none"> Membuat <i>draft</i> dokumen tutorial (<i>user manual</i>)
Rabu, 27 Juli 2016	07.15 – 12.00 12.00 – 13.00 13.00 – 15.00	Implementasi fitur <i>Wishlist</i> <ul style="list-style-type: none"> Membuat <i>draft</i> dokumen tutorial (<i>user manual</i>) Melengkapi dokumen tutorial Istirahat Implementasi fitur <i>Wishlist</i> <ul style="list-style-type: none"> Melengkapi dokumen tutorial Submit dokumen tutorial ke mentor

	15.00 – 16.30	Mempelajari video cara membuat <i>paper prototype</i>
Kamis, 28 Juli 2016	07.00 – 12.00	<p><i>Paper prototype</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Menyusun skenario fitur <i>Wishlist</i> versi WEB
	12.00 – 13.00	Istirahat
	13.00 – 16.00	<p><i>Paper prototype</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Menyusun skenario fitur <i>Wishlist</i> versi WAP
Jum'at, 29 Juli 2016	07.00 – 12.00	<p><i>Paper prototype</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan skenario fitur <i>Wishlist</i> versi WEB
	12.00 – 13.00	Istirahat
	13.00 – 16.15	<p><i>Paper prototype</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan skenario fitur <i>Wishlist</i> versi WAP

Jakarta, 29 Juli 2016

Pelaksana Kerja Praktik

Yara Azura Sanurian

Mengetahui,
Penyelia Kerja Praktik

Hans Primandala Chandra



UNIVERSITAS
INDONESIA
Veritas, Prodigia, Justitia

FAKULTAS
ILMU
KOMPUTER

Log Kerja Praktik Semester Gasal 2016/2017

1 – 5 Agustus 2016

NPM / Nama : 1306382934 / Yara Azura Sanurian

Tempat KP : GDP Labs / Product Manager

Judul KP : KASKUS Jual Beli

Hari, Tanggal	Waktu	Deskripsi Pekerjaan
Senin, 1 Agustus 2016	07.30 – 12.00 12.00 – 13.00 13.00 – 16.30	<p><i>Paper prototype</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Mempersiapkan pembuatan video <i>paper prototype</i> <p>Istirahat</p> <p><i>Paper prototype</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Mempersiapkan pembuatan video <i>paper prototype</i>• Mencetak skenario <i>paper prototype</i>
Selasa, 2 Agustus 2016	07.15 – 12.00 12.00 – 13.00 13.00 – 16.15	<p><i>Paper prototype</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Diskusi bersama tim mengenai pembuatan <i>paper prototype</i> <p>Istirahat</p> <p><i>Paper prototype</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Diskusi bersama tim mengenai pembuatan <i>paper prototype</i>• Revisi skenario <i>paper prototype</i>
Rabu, 3 Agustus 2016	07.15 – 12.00 12.00 – 13.00 13.00 – 16.15	<p><i>Paper prototype</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Diskusi bersama tim mengenai pembuatan <i>paper prototype</i>• Proses pembuatan video <i>paper prototype</i> tahap percobaan <p>Istirahat</p> <p><i>Paper prototype</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Proses pembuatan video <i>paper prototype</i> tahap percobaan
Kamis, 4 Agustus 2016	07.00 – 12.00	<p><i>Paper prototype</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Diskusi bersama tim mengenai pembuatan <i>paper prototype</i>

		<ul style="list-style-type: none"> • Melengkapi kekurangan skenario <i>paper prototype</i> dari tahap percobaan
	12.00 – 13.00	Istirahat
	13.00 – 15.00	<i>Paper prototype</i> <ul style="list-style-type: none"> • Melengkapi kekurangan skenario <i>paper prototype</i> dari tahap percobaan
	15.00 – 16.00	Menyusun log KP
Jum'at, 5 Agustus 2016	07.00 – 12.00	<i>Paper prototype</i> <ul style="list-style-type: none"> • Melengkapi kekurangan skenario <i>paper prototype</i> dari tahap percobaan
	12.00 – 13.00	Istirahat
	13.00 – 15.00	<i>Paper prototype</i> <ul style="list-style-type: none"> • Edit video <i>paper prototype</i> tahap percobaan
	15.00 – 16.00	Meeting internal dengan CTO GDP Labs

Jakarta, 5 Agustus 2016

Pelaksana Kerja Praktik

Yara Azura Sanurian

Mengetahui,
Penyelia Kerja Praktik

Hans Primandala Chandra

Log Kerja Praktik Semester Gasal 2016/2017

8 - 12 Agustus 2016

NPM / Nama : 1306382934 / Yara Azura Sanurian

Tempat KP : GDP Labs / Product Manager

Judul KP : KASKUS Jual Beli

Hari, Tanggal	Waktu	Deskripsi Pekerjaan
Senin, 8 Agustus 2016	07.30 – 12.00 12.00 – 13.00 13.00 – 15.00 15.00 – 17.00	<p><i>Paper prototype</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses pembuatan video <i>paper prototype</i> tahap 1 (<i>web version</i>) <p>Istirahat</p> <p><i>Paper prototype</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses pembuatan video <i>paper prototype</i> tahap 1 (<i>web version</i>) <p><i>Intern presentation</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • KOI: <i>Rule engine and Integration test</i> • Viral
Selasa, 9 Agustus 2016	07.00 – 09.00 09.00 – 10.00 10.00 – 12.00 12.00 – 13.00 13.00 – 14.00 14.00 – 16.00	<p><i>Paper prototype</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses pembuatan video <i>paper prototype</i> tahap 1 (<i>web version</i>) <p>Pertemuan dengan mentor</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membahas kemajuan <i>paper prototype</i> • Pengenalan kegunaan <i>release notes</i> dan <i>tools</i> Pivotal Tracker <p><i>Paper prototype</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses pembuatan video <i>paper prototype</i> tahap 1 (<i>web version</i>) <p>Istirahat</p> <p><i>Paper prototype</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses pembuatan video <i>paper prototype</i> tahap 1 (<i>web version</i>) <p>Pertemuan rutin internal GDP Labs</p>
Rabu, 10 Agustus	07.00 – 12.00	<i>Paper prototype</i>

2016		12.00 – 13.00	<ul style="list-style-type: none"> • Proses pembuatan video <i>paper prototype</i> tahap 2 (<i>wap version</i>) <p>Istirahat</p>
		13.00 – 14.00	<p><i>Intern presentation</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ombaq
		14.00 – 16.00	<p><i>Paper prototype</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses pembuatan video <i>paper prototype</i> tahap 2 (<i>wap version</i>)
Kamis, 11 Agustus 2016	07.30 – 12.00		<p><i>Paper prototype</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses pembuatan video <i>paper prototype</i> tahap 2 (<i>wap version</i>)
	12.00 – 13.00		Istirahat
	13.00 – 14.00		<p><i>Paper prototype</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses pembuatan video <i>paper prototype</i> tahap 2 (<i>wap version</i>)
	14.00 – 15.00		<p><i>Intern presentation</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>React with Server Side Rendering</i>
	15.00 – 16.30		<p><i>Paper prototype</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses pembuatan video <i>paper prototype</i> tahap 2 (<i>wap version</i>)
Jum'at, 12 Agustus 2016	07.00 – 12.00		<p><i>Paper prototype</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses pembuatan video <i>paper prototype</i> tahap 2 (<i>wap version</i>)
	12.00 – 13.00		Istirahat
	13.00 – 14.00		<p><i>Paper prototype</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses pembuatan video <i>paper prototype</i> tahap 2 (<i>wap version</i>)
	14.00 – 16.00		<p><i>Intern presentation</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • KASKUS <i>Chat bot</i>

Jakarta, 12 Agustus 2016

Pelaksana Kerja Praktik



Yara Azura Sanurian

Mengetahui,
Penyelia Kerja Praktik



Hans Primandala Chandra

Log Kerja Praktik Semester Gasal 2016/2017

15 – 19 Agustus 2016

NPM / Nama : 1306382934 / Yara Azura Sanurian

Tempat KP : GDP Labs / Product Manager

Judul KP : KASKUS Jual Beli

Hari, Tanggal	Waktu	Deskripsi Pekerjaan
Senin, 15 Agustus 2016	07.30 – 12.00 12.00 – 13.00 13.00 – 15.00 15.00 – 16.30	<i>Paper prototype</i> <ul style="list-style-type: none">• Mengedit video <i>Intern presentation</i> <ul style="list-style-type: none">• PING (<i>chat platform</i>)• KOI (<i>Human Resource Information System</i>) <i>Paper prototype</i> <ul style="list-style-type: none">• Mengedit video
Selasa, 16 Agustus 2016	07.15 – 12.00 12.00 – 13.00 13.00 – 16.15	Menyiapkan konten presentasi final Istirahat Menyiapkan konten presentasi final
Rabu, 17 Agustus 2016		Libur
Kamis, 18 Agustus 2016	07.00 – 10.00 10.00 – 11.00 11.00 – 12.00 12.00 – 13.00 13.00 – 16.00	Menyiapkan konten presentasi final <i>Intern presentation</i> <ul style="list-style-type: none">• KASKUS Chat: React JS & React Native Menyiapkan konten presentasi final Istirahat Menyiapkan konten presentasi final dan latihan presentasi
Jum'at, 19 Agustus 2016	07.00 – 10.00 10.00 – 12.00	Menyiapkan konten presentasi final dan latihan presentasi final <i>Intern presentation</i> <ul style="list-style-type: none">• React Testing

		<ul style="list-style-type: none"> Automating DAST Scans with Jenkins and Arachni
	12.00 – 13.00	Istirahat
	13.00 – 14.30	Menyiapkan konten presentasi dan latihan presentasi final
	14.30 – 16.00	Presentasi final KASKUS Jual Beli bersama tim (Wedya dan Fransisca)

Jakarta, 19 Agustus 2016

Pelaksana Kerja Praktik

Yara Azura Sanurian

Mengetahui,
Penyelia Kerja Praktik

Hans Primandala Chandra

Log Kerja Praktik Semester Gasal 2016/2017

22 – 26 Agustus 2016

NPM / Nama : 1306382934 / Yara Azura Sanurian

Tempat KP : GDP Labs / Product Manager

Judul KP : KASKUS Jual Beli

Hari, Tanggal	Waktu	Deskripsi Pekerjaan
Senin, 22 Agustus 2016	08.00 – 12.00	Eksplorasi <i>online course: Google Analytics Section 1</i>
	12.00 – 13.00	Istirahat
	13.00 – 16.30	Eksplorasi <i>online course: Google Analytics Section 1</i>
Selasa, 23 Agustus 2016	07.00 – 12.00	Eksplorasi <i>online course: Google Analytics Section 1</i>
	12.00 – 13.00	Istirahat
	13.00 – 14.00	Eksplorasi <i>online course: Google Analytics Section 2</i>
	14.00 – 16.00	Pertemuan internal GDP Labs
Rabu, 24 Agustus 2016	07.00 – 12.00	Eksplorasi <i>online course: Google Analytics Section 2</i>
	12.00 – 13.00	Istirahat
	13.00 – 15.00	Eksplorasi <i>online course: Google Analytics Section 2</i>
Kamis, 25 Agustus 2016	07.00 – 12.00	Eksplorasi <i>online course: Google Analytics Section 3</i>
	12.00 – 13.00	Istirahat
	13.00 – 16.00	Eksplorasi <i>online course: Google Analytics Section 3</i>
Jum'at, 26 Agustus 2016	07.00 – 09.00	Eksplorasi <i>online course: Google Analytics Section 4</i>
	09.00 – 10.00	<i>Intern presentation</i> <ul style="list-style-type: none"> • Growth Hacking • KASKUS Deals • ombaQ
	12.00 – 13.00	Istirahat
	13.00 – 16.00	Eksplorasi <i>online course: Google Analytics Section 4</i>

Jakarta, 26 Agustus 2016

Pelaksana Kerja Praktik



Yara Azura Sanurian

Mengetahui,
Penyelia Kerja Praktik



Hans Primandala Chandra