



UNIVERSITAS INDONESIA

WEB FRONT-END DEVELOPER INTERN

LAPORAN KERJA PRAKTIK

SITI FATIMAH

1306409482

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
DEPOK
NOVEMBER 2016**

HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN MATA KULIAH KERJA PRAKTIK

Laporan ini diajukan oleh

Nama : Siti Fatimah
NPM : 1306409482
Program Studi : Ilmu Komputer
Judul Kerja Praktik : *Web Front-end Developer Intern*

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.)

Ditetapkan di : [NAMA TEMPAT]

Tanggal : [TANGGAL]

ABSTRAK

Untuk memenuhi mata kuliah wajib Fakultas Ilmu Komputer, penulis telah melaksanakan kerja praktik di Kudo Teknologi Indonesia. Kerja praktik dilaksanakan selama kurang lebih 9 minggu, terhitung dari tanggal 13 Juni 2016 sampai 19 Agustus 2016. Penulis ditempatkan pada bagian *Web Development* sebagai *Web Front-end Developer Intern* dan tergabung dalam tim *Frequently Asked Question* (FAQ) dan *Feedback*. Penulis dipercaya untuk mengerjakan fitur FAQ dan *Feedback* pada *Kudo Mobile Agent Web*. Penulis juga dipercaya untuk membuat *Content Management System* (CMS) untuk FAQ dan *Feedback*. Dalam kerja praktik ini, penulis belajar beberapa teknologi dalam pengembangan *website* dan belajar berbagai pengalaman baru dalam dunia kerja.

Kata kunci: Kudo, *FAQ*, *Feedback*, *Web Development*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN MATA KULIAH KERJA PRAKTIK	i
ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi
BAB 1 PENDAHULUAN	vii
1.1. Proses Pencarian Kerja Praktik.....	vii
1.2. Tempat Kerja Praktik.....	4
1.2.1. Profil Tempat Kerja Praktik.....	4
1.2.2. Posisi Penempatan Pelaksana Kerja Praktik dalam Struktur Organisasi ..	5
BAB 2 ISI.....	6
2.1. Pekerjaan dalam Kerja Praktik	6
2.1.1. Latar Belakang Pekerjaan	6
2.1.2. Tinjauan Pustaka	8
2.1.2.1. Sass	8
2.1.2.2. MUI.....	8
2.1.2.3. <i>Responsive Web Design</i>	8
2.1.3. Metodologi	9
2.1.4. Teknologi dan <i>Tools</i>	10
2.1.4.1. Bitbucket	10
2.1.4.2. SourceTree	10
2.1.4.3. JIRA	10

2.1.4.4. Blisk	10
2.1.4.5. CKEditor dan CKFinder	11
2.1.4.6. Slack.....	11
2.1.5. Pelaksanaan Kerja Praktik	1Error! Bookmark not defined.
2.2. Analisis	14
2.2.1. Kesesuaian dan Perbedaan dengan KAKP	14
2.2.2. Kendala dalam Kerja Praktik	15
2.2.3. Pembelajaran <i>Softskill</i> dalam Kerja Praktik.....	15
2.2.4. Penilaian Individu terhadap Tempat Kerja Praktik.....	16
2.2.5. Relevansi dengan Perkuliahan di Fasilkom UI.....	17
BAB 3 PENUTUP.....	18
3.1. Kesimpulan.....	18
3.2. Saran	18
DAFTAR REFERENSI	19
LAMPIRAN 1 KERANGKA ACUAN KERJA PRAKTIK	xxv
LAMPIRAN 2 LOG KERJA PRAKTIK.....	vixxvi

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Posisi Penulis dalam Struktur Organisasi Kudo	
5	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kerangka Acuan Kerja Praktik	
vii	
Lampiran 2. Log Kerja Praktik	
viii	

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Proses Pencarian Kerja Praktik

Penulis memulai proses pencarian tempat kerja praktik agak telat dibandingkan dengan mahasiswa lainnya. Beberapa mahasiswa sudah mencari tempat kerja praktik dari awal semester genap 2015/2016. Sedangkan penulis mulai mencari tempat kerja praktik pada pertengahan semester genap 2015/2016, sekitar akhir Maret 2016. Penulis baru tersadarkan dengan beberapa teman yang sudah dapat tempat kerja praktik.

Pada awalnya penulis masih sangat buta dan bingung harus melamar ke perusahaan mana dan dengan posisi apa. Setelah berpikir lebih jauh, penulis memutuskan untuk melamar dengan posisi *Front-end Web Developer* atau *Software Engineer Intern* agar mengasah kemampuan teknis penulis. Setelah menentukan posisi yang diinginkan, penulis harus menentukan perusahaan yang ingin dituju. Penulis mulai mengikuti acara *job fair*, berharap ada sedikit gambaran mengenai tempat kerja praktik mana yang sebenarnya diinginkan penulis. Penulis juga mencari informasi dengan bertanya ke beberapa senior dan mengunjungi situs beberapa perusahaan. Akhirnya penulis memutuskan untuk membuat target perusahaan yang akan dijadikan tempat kerja praktik. Target perusahaan yang diinginkan penulis adalah Bukalapak, Kudo, dan Veritrans. Namun, penulis juga mencoba melamar di perusahaan lain yang tidak ada pada daftar tersebut.

Setelah mencari tahu bagaimana cara mendaftar keperusahaan-perusahaan tersebut, penulis mendaftarkan diri untuk pertama kalinya ke Bukalapak sebagai *Front-end Web Developer Intern* melalui halaman karir di situs web Bukalapak. Pada halaman tersebut, pendaftar diwajibkan untuk mengisi data diri dan melampirkan CV serta *cover letter*. Penulis cukup lama menunggu respons balickdari Bukalapak. Sementara waktu, penulis mencoba daftar ke Veritrans sebagai *Software Engineer Intern* dan

Kudo sebagai *Front-end Web Developer Intern*. Penulis juga belum menerima respons dari Veritrans dan Kudo, sehingga kemudian mencoba daftar ke Suitmedia sebagai *Front-end Web Developer Intern*.

Penulis mengetahui Suitmedia dari salah seorang teman. Penulis tertarik untuk daftar karena situs Suitmedia yang menarik dan Suitmedia memiliki beberapa *partner* kerja yang terkenal. Suitmedia adalah perusahaan yang pertama kali memberikan respons kepada penulis dengan cepat. Suitmedia memberikan *competency test* untuk *Front-end Web Intern* yang harus diselesaikan dalam waktu lima hari. Akhirnya penulis mengerjakan *competency test* tersebut dan mengumpulkan dengan tepat waktu.

Setelah mengikuti *competency test* dari Suitmedia, Bukalapak baru memberikan respons yang mirip dengan Suitmedia, yaitu tugas individu untuk *Front-end Web Developer Intern*. Namun tugas yang diberikan Bukalapak harus diselesaikan dalam waktu 2 hari. Penulis juga berhasil menyelesaikan tugas tersebut. Sambil menunggu respons dari Suitmedia dan Bukalapak, Veritrans juga memberikan respons. Berbeda dengan Suitmedia dan Bukalapak yang hanya memberikan tugas individu melalui *email*, Veritrans mengadakan *Interns Selection Day*. *Intern Selection Day* merupakan satu hari dimana seluruh pendaftar *Software Engineer Intern* akan diuji secara bersamaan dan diajak untuk melihat kantor Veritrans.

Beberapa hari setelah mengikuti *Interns Selection Day*, penulis mendapatkan *email* dari Bukalapak yang berisi panggilan untuk mengikuti wawancara di kantor Bukalapak. Penulis diwawancarai oleh orang dari bagian *Human Resources* yang menanyakan seputar pengalaman berorganisasi. Setelah itu penulis juga diwawancarai oleh orang dari bagian *Front-end Web Developer*. Penulis diberikan beberapa pertanyaan seputar teknologi perkembangan *website*. Penulis juga diberikan tugas untuk mengembangkan tugas yang telah penulis kumpulkan melalui *email* dalam waktu 2 jam. Di akhir wawancara, penulis diberitahukan akan diberikan umpan balik sekitar seminggu setelahnya.

Sudah lebih dari seminggu, penulis belum dapat umpan balik dari Bukalapak. Penulis justru mendapatkan respons dari Suitmedia. Pada akhir April 2016, Suitmedia menelepon penulis dan menyatakan bahwa penulis diterima sebagai *Front-end Web Intern*. Penulis senang akhirnya ada perusahaan yang memberikan umpan balik yang baik walaupun bukan perusahaan yang ditargetkan. Namun setelah diterima di Suitmedia, Kudo baru memanggil penulis untuk wawancara. Penulis menerima panggilan tersebut dan melakukan wawancara di Kudo. Di Kudo, penulis juga diwawancarai oleh orang dari bagian *Human Resources* dan *Web Developer*. Penulis tidak diberikan tugas teknis, tetapi lebih banyak pertanyaan mengenai bagaimana penulis menyelesaikan suatu masalah.

Pada awal Mei 2016, Bukalapak dan Veritrans baru memberikan umpan balik bahwa penulis tidak lolos menjadi *intern*. Penulis cukup kaget dan kecewa melihat umpan balik tersebut, karena dua perusahaan tersebut adalah target awal penulis. Namun Kudo memberikan umpan balik yang baik kepada penulis. Penulis lolos menjadi *Web Front-end Intern* di Kudo. Penulis merasa senang karena salah satu perusahaan yang ditargetkan memberikan umpan balik yang positif. Akhirnya penulis memutuskan untuk melewatkan kesempatan dari Suitmedia dan menerima kesempatan *intern* di Kudo.

1.2. Tempat Kerja Praktik

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

1.2.1. Profil Tempat Kerja Praktik

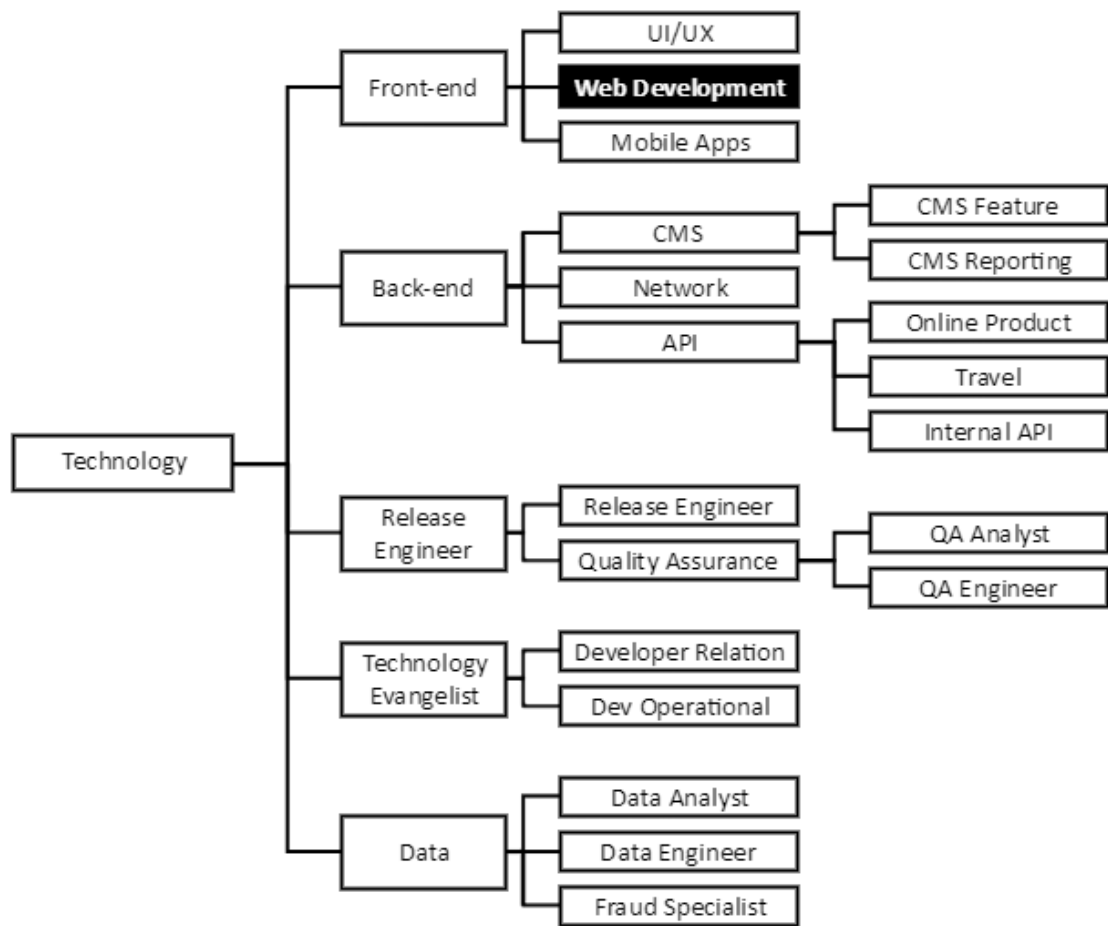
Kudo Teknologi Indonesia atau yang biasa dikenal dengan Kudo, Kios Untuk Dagang Online, merupakan *assisted e-Commerce* yang menghubungkan pedagang, baik *seller* maupun *reseller* produk. Kudo memberikan kemudahan untuk masyarakat Indonesia yang tidak memiliki akses atau tidak ingin melakukan transaksi *online* sehingga dapat melakukan pembelanjaan *e-Commerce* secara tunai melalui agen

Kudo. Agen Kudo memegang peran penting dalam mewujudkan visi Kudo untuk memajukan Indonesia dengan melahirkan ribuan pengusaha digital. Agen Kudo bertugas untuk memasarkan produk yang tersedia *online*, yang berasal dari *marketplace online*, seperti Bukalapak, Elevenia, dan sebagainya, kepada masyarakat yang tidak memiliki akses atau tidak ingin melakukan transaksi *online*. Masyarakat tersebut dapat melakukan transaksi tunai dengan agen Kudo [1].

Aplikasi Kudo mulai diluncurkan pada Desember 2014 dengan aplikasi khusus pada tablet, yang dikenal sebagai Kudobox, dengan konsep kerja sama B2B. Kudobox diletakkan di beberapa tempat umum, seperti perkantoran, *mini market*, dan *mall*. Pada Januari 2015, Kudobox diubah dengan konsep keagenan perorangan, yang disebut agen Kudo. Agen Kudo berjualan dengan tablet individu. Maret 2016, Kudo meninggalkan konsep tablet dan meluncurkan *mobile app*. Dengan konsep ini, jumlah pelanggan dan agen Kudo meningkat tanpa ada batasan wilayah. Setelah *mobile app*, Kudo juga meluncurkan *web app* sehingga agen Kudo dapat berjualan menggunakan PC tanpa harus meng-*install* aplikasi Kudo [1].

1.2.2. Posisi Penempatan Pelaksana Kerja Praktik dalam Struktur Organisasi

Penulis ditempatkan pada posisi *Web Front-end Developer Intern* yang termasuk dalam divisi *Web Development*, di bawah tim *Front-end*. Divisi *Web Development* sendiri terbagi lagi menjadi *Web Front-end* dan *Web Back-end* yang memiliki kepala masing-masing. Agar lebih jelas, posisi penempatan penulis dalam struktur organisasi Kudo dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Posisi Penulis dalam Struktur Organisasi Kudo

BAB 2

ISI

2.1. Pekerjaan dalam Kerja Praktik

Pada bagian ini, penulis akan menjelaskan tentang latar belakang pekerjaan, tinjauan pustaka, metodologi, teknologi yang digunakan, dan pelaksanaan kerja praktik penulis.

2.1.1. Latar Belakang Pekerjaan

Dari tahun 2014, Kudo terus maju dengan berbagai perubahan aplikasinya. Tahun 2016, Kudo mengalami perkembangan yang sangat signifikan dengan Kudo *Mobile Apps* dan Kudo *Mobile App Web*. Dengan kedua aplikasi tersebut, jumlah pelanggan dan agen Kudo terus meningkat tanpa batas daerah. Kudo melakukan upaya untuk mempertahankan pelanggan dan agen Kudo dengan menyediakan tim *Customer Service*. Tim *Customer Service* khusus disediakan sebagai bentuk pelayanan Kudo kepada pelanggan dan agen Kudo.

Pelanggan dan agen Kudo dapat bertanya atau memberikan kritik dan saran melalui *customer service*. Namun, meningkatnya jumlah pelanggan dan agen Kudo, menyebabkan meningkatnya pula pertanyaan yang datang ke tim *Customer Service*. Sebagian besar pertanyaan adalah pertanyaan berulang yang sudah pernah ditanyakan oleh pelanggan atau agen Kudo lain, sehingga *customer service* harus mengulang jawaban yang sama. Hal tersebut tidak efektif bagi pekerjaan *customer service*.

Meningkatnya pelanggan dan agen Kudo juga mengharuskan Kudo menambah jumlah *customer service*. Hal ini dikarenakan *customer service* menjadi satu-satunya media yang menghubungkan pelanggan dan agen Kudo dengan Kudo. Jumlah *customer service* yang ada sekarang sudah lebih dari dua kali lipat jumlah *customer service* pada 6 bulan lalu. Bertambahnya *customer service* tentu memakan biaya yang cukup banyak bagi Kudo. Jika pelanggan dan agen Kudo terus bertambah, maka jumlah *customer service* juga harus ditambah untuk mengimbangi pertanyaan yang

akan masuk. Maka dari itu, *customer service* tidak dapat menjadi satu-satunya media yang menghubungkan pelanggan dan agen Kudo dengan Kudo.

Customer service biasa menerima pertanyaan yang sama, tetapi Kudo tidak dapat menjamin jawaban yang diberikan juga sama. Hal ini dikarenakan penyampaian dan pemahaman tiap *customer service* yang berbeda. Selain itu, Kudo juga tidak dapat menjamin kritik dan saran yang masuk tersampaikan seluruhnya. Oleh karena itu, dibutuhkan wadah yang dapat menjamin kritik dan saran tersebut tersimpan dan dapat dibaca, sehingga Kudo dapat melakukan perbaikan agar menjadi lebih baik lagi.

Permasalahan yang telah dituliskan di atas dapat terselesaikan dengan membuat halaman *Frequently Asked Question* (FAQ) dan *Feedback*. Sesuai dengan namanya, halaman FAQ adalah halaman yang berisi kumpulan pertanyaan yang sering ditanyakan oleh pelanggan atau agen Kudo. Dengan begitu, pertanyaan berulang yang pelanggan atau agen Kudo tanyakan ke *customer service* dapat berkurang. *Customer service* juga tidak perlu bertambah lagi walaupun jumlah pelanggan dan agen Kudo bertambah. Halaman *Feedback* adalah halaman yang akan menampung kritik dan saran dari pelanggan dan agen Kudo. Halaman ini akan otomatis menyimpan kritik dan saran yang diberikan, sehingga dapat dibaca dan dapat dijadikan bahan evaluasi Kudo agar menjadi lebih baik lagi kedepannya.

2.1.2. Tinjauan Pustaka

Dalam kerja praktik ini, penulis mendapatkan banyak pengetahuan baru, baik bersifat teknis maupun non-teknis dari mentor dan divisi *Web Developer*. Pengetahuan teknis yang penulis dapatkan, biasanya disampaikan melalui *sharing session*. *Sharing session* ini diadakan hari Jumat sore jika ada yang ingin berbagi pengetahuan baru yang didapatkan. Saat penulis melaksanakan kerja praktik, penulis juga mengikuti berapa *sharing session* untuk dapat pengetahuan baru. Beberapa *sharing session* yang diikuti penulis, membahas mengenai teknologi baru pada *web development*, antara lain Sass, MUI, dan *responsive web design*.

2.1.2.1. Sass

Sass, *Syntactically Awesome Stylesheets*, merupakan *stylesheet language* yang saat dijalankan akan otomatis diterjemahkan ke dalam CSS [2]. Penulisan kode Sass lebih dinamis dan modular [2]. Dengan Sass, dapat dibuat komponen-komponen yang nantinya dapat digunakan secara berulang dengan hanya memanggil nama komponen tersebut. Jadi jika ingin mengubah suatu elemen pada komponen, *programmer* hanya perlu mengubah satu komponen saja, tidak perlu di seluruh bagian saat pemanggilan komponen tersebut. Kudo baru mulai mengimplementasikan Sass di halaman baru dan halaman yang lama sedang diproses untuk pindah dari CSS biasa ke Sass.

2.1.2.2. MUI

MUI adalah *framework* CSS, seperti Bootstrap, yang mengikuti aturan dari *material design* Google. MUI menyediakan beberapa komponen yang dapat digunakan langsung secara *front-end*, seperti *button*, *form*, dan lain sebagainya. MUI juga menyediakan beberapa komponen yang telah tersinkronisasi dengan *framework* JavaScript, seperti React JS dan Angular JS [3]. Kudo menggunakan MUI karena desain aplikasi Kudo juga mengikuti aturan dari *material design* Google. Kudo mengimplementasikan MUI dengan melakukan kombinasi penulisan kode menggunakan Sass.

2.1.2.3. Responsive Web Design

Responsive web design adalah suatu pendekatan pengembangan *web* dengan desain dan pengembangan yang sesuai dengan tingkah laku dan ukuran layar. Desain tersebut dibuat dengan berbagai komponen yang ada di CSS, seperti kotak-kotak dan *layout* yang fleksibel [4]. Kudo menerapkan pendekatan ini agar pengguna yang mengakses suatu *web* dapat melihat konten *web* tersebut dengan nyaman karena penempatan konten dan *layouting web* sudah sesuai dengan layar akses.

2.1.3. Metodologi

Tim *Technology* Kudo menggunakan *scrum* sebagai *software development life cycle*. Divisi *Web Developer* mengadakan *daily meeting* untuk membahas apa yang sudah

dikerjakan, apa yang sedang dikerjakan, dan apa yang akan dikerjakan tiap individu. *Daily meeting* tersebut juga sebagai wadah untuk menyampaikan kesulitan individu agar dicari jalan keluarnya bersama. Setiap minggu, tim *Technology* mengadakan *weekly meeting* yang fungsinya tidak jauh berbeda dengan *daily meeting* tetapi untuk tingkat keseluruhan *Technology*. Selain itu, juga ada *weekly meeting* untuk tim FAQ dan *Feedback* dengan *Product Manager* untuk membahas perkembangan tim.

Tim FAQ dan *Feedback* memiliki tahapan pengerjaan berupa *sprint* sebagai target proyek FAQ dan *Feedback*. *Sprint* pertama, tim FAQ dan *Feedback* melakukan perencanaan, seperti mencari *structure idea* yang baik dan melakukan *brainstorming* untuk FAQ dan *Feedback* serta CMS. *Sprint* kedua, tim mulai mengimplementasikan halaman FAQ dan *Feedback*. *Sprint* ketiga, tim mulai mengimplementasikan CMS untuk FAQ. Setelah *sprint* ketiga, tim melaksanakan *mid presentation* yang dihadiri oleh CEO, COO, *Head of Product*, dan *lead* divisi yang bersangkutan dengan proyek FAQ dan *Feedback*. Presentasi ini dilakukan untuk menyampaikan perkembangan yang telah tim kerjakan. Hasilnya diharapkan tim mendapatkan saran peserta presentasi agar proyek FAQ dan *Feedback* nantinya dapat bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan. Setelah *mid presentation*, tim melanjutkan *sprint* keempat, yaitu mengimplementasikan CMS untuk *Feedback*. Proyek diakhiri dengan *final presentation* yang dihadiri oleh CEO, COO, *Head of Product*, *lead* divisi seluruh tim *Technology*, dan perwakilan dari tim *Customer Service*.

2.1.4. Teknologi dan Tools

2.1.4.1. Bitbucket

Bitbucket adalah sistem *version control* Git yang digunakan Kudo agar tim *Technology* dapat berkolaborasi dengan mudah [5]. Bitbucket menyediakan *repository* yang digunakan Kudo untuk setiap divisi dan produk. Selain kolaborasi, Bitbucket juga dapat digunakan untuk *code review*.

2.1.4.2. SourceTree

SourceTree dapat dikatakan sebagai *tool* pendukung Bitbucket versi *desktop*. SourceTree mempermudah interaksi dengan Git dan lebih fokus dengan *repository* yang sedang dikerjakan [6]. Kudo menggunakan SourceTree agar lebih mudah mengelola dokumen dan *repository* yang sedang dalam pengerjaan. SourceTree juga mencatat riwayat perubahan dokumen, sehingga jika ada kesalahan dapat ditemukan dengan mudah.

2.1.4.3. JIRA

JIRA adalah *software development tool* yang dapat digunakan untuk mengelola suatu proyek atau fitur. Seluruh proyek atau fitur yang dikerjakan tim *Technology* Kudo dapat dikelola melalui JIRA, dari mulai perencanaan, pembuatan, *release*, sampai pemeliharaan [7]. Setiap proyek atau fitur dapat ditentukan siapa yang bertanggung jawab, kapan *deadline* atau tanggal *release*, dan *milestone* yang harus ditempuh proyek atau fitur tersebut. Di Kudo, JIRA juga digunakan pada saat pembuatan dan pemeliharaan untuk *bug* dan *issue tracking* tiap divisi dengan divisi *Quality Assurance*.

2.1.4.4. Blisk

Blisk adalah *browser* yang dapat digunakan *web developer* untuk melakukan *debugging* dan *testing*. Blisk mendukung beberapa tampilan *device* yang membantu visualisasi tampilan di berbagai *device*. Dengan menggunakan Blisk, juga dapat dilakukan perbandingan konten pada versi *mobile* dan *desktop* [8]. Kudo menggunakan Blisk untuk memastikan tampilan yang telah dibuat sesuai dengan *device* manapun.

2.1.4.5. CKEditor dan CKFinder

CKEditor adalah *text editor* berbasis *web* yang digunakan agar pengguna lebih mudah dalam mengatur konten suatu *website*. Sedangkan, CKFinder adalah *ajax file manage* yang mempermudah untuk memasukkan dokumen dan gambar ke dalam konten yang

dibuat dengan suatu *editor* [9]. Kudo menggunakan CKEditor diintegrasikan dengan CKFinder pada setiap halaman CMS.

2.1.4.6. Slack

Slack adalah *tool* yang digunakan sebagai alat komunikasi suatu tim. Slack digunakan Kudo baik untuk komunikasi keseluruhan Kudo, maupun komunikasi tiap divisi Kudo. Slack juga digunakan untuk komunikasi mengenai proyek atau fitur. Komunikasi menggunakan Slack dapat fokus dan terarah karena Slack menyediakan fitur *channel*

2.1.5. Pelaksanaan Kerja Praktik

Proyek FAQ dan *Feedback* yang menjadi tanggung jawab penulis meliputi pengembangan fitur FAQ dan *Feedback* pada Kudo *Mobile Agent Web* serta CMS untuk FAQ dan *Feedback*. Penulis mengerjakan proyek FAQ dan *Feedback* bersama tim yang terdiri dari 4 orang, 1 orang UI/UX, 2 orang *Front-end Web* termasuk penulis, dan 1 orang *Back-end Web*. Pada masa perencanaan, penulis dan tim mengumpulkan *structure idea* yang baik untuk halaman FAQ dan *Feedback*. Setelah mengumpulkan masing-masing ide, penulis dan tim melakukan *brainstorming* ide mana yang paling baik untuk diimplementasikan. Setelah mendapatkan garis besar *structure idea* yang baik untuk halaman FAQ dan *Feedback*, penulis dan tim berdiskusi dengan divisi UI/UX untuk pembuatan *mockup*.

Sambil menunggu *mockup* dari divisi UI/UX, penulis dan tim mulai **mengimplementasi**kan halaman FAQ berdasarkan sketsa dari hasil diskusi tim dengan divisi UI/UX. Setelah halaman FAQ mulai terbentuk sesuai sketsa, penulis juga **mengimplementasi**kan halaman *Feedback*. Penulis lebih fokus mengimplementasikan *front-end* atau tampilan dari halaman FAQ dan *Feedback*, seperti menu apa yang cocok digunakan. Implementasi halaman FAQ dan *Feedback* dibuat dengan menggunakan CSS dan MUI. Penulis juga sedikit menyentuh bagian *back-end*, seperti *me-retrieve* informasi yang diperlukan pada halaman FAQ dan *Feedback* dari *database*.

Penulis dan tim lanjut mengimplementasikan CMS untuk FAQ. Kudo menyediakan semacam *template front-end* untuk CMS agar sesuai dengan CMS Kudo yang sudah ada, tetapi belum terintegrasi dengan *back-end*. Jadi penulis juga mengerjakan bagian *back-end* dalam pembuatan CMS untuk FAQ ini. CMS untuk FAQ akan dibagi menjadi tiga halaman, yaitu halaman *Dashboard*, *Topik*, dan *Pertanyaan*. Penulis bertanggung jawab membuat *front-end* dan *back-end* halaman *dashboard* yang berisi informasi penting tentang FAQ. Penulis juga bertanggung jawab membuat *front-end* halaman *Topik* dan *me-retrieve* informasi yang diperlukan pada halaman *Topik*.

Ketika *mockup* FAQ dan *Feedback* dari divisi UI/UX selesai, penulis harus membagi waktu untuk mengerjakan tampilan FAQ dan *Feedback* untuk disesuaikan dengan *mockup* tersebut. Lalu tim FAQ dan *Feedback* melakukan *mid presentation* dan mendapatkan banyak saran dari peserta presentasi. Penulis dan tim banyak mendapatkan saran yang berkaitan dengan divisi lain yang mungkin terlibat pada proyek tersebut, seperti divisi Data, Android, dan CMS. Penulis dan tim juga menyadari bahwa kurang memikirkan implementasi yang berhubungan dengan divisi-divisi tersebut. Akhirnya penulis dan tim melakukan *requirement gathering* ulang ke divisi yang mungkin terlibat untuk memperkuat konsep. Setelah itu penulis dan tim melanjutkan implementasi CMS untuk *Feedback*. Fitur FAQ dan *Feedback* serta CMS untuk FAQ yang telah terimplementasi diuji oleh *Quality Assurance*. Jika ada *bug* atau *issue* yang ditemukan, *Quality Assurance* akan memberikan pemberitahuan melalui JIRA. Begitu juga saat implementasi CMS untuk *Feedback* selesai. Jadi sisa waktu setelah implementasi digunakan untuk memperbaiki *bug* atau *issue* yang ditemukan *Quality Assurance*. Sisa waktu juga digunakan penulis untuk mengubah sebagian kode CSS menjadi Sass. Tampilan halaman FAQ dan *Feedback* juga masih perlu disesuaikan dengan perubahan *mockup* terbaru. Penulis juga memperbaiki konsistensi tampilan pada CMS. Kegiatan yang paling akhir adalah penulis dan tim membuat dokumentasi pada kode dan laporan dokumentasi proyek FAQ dan *Feedback*.

2.2. Analisis

Pada bagian ini, penulis akan menganalisis tentang kesesuaian dan perbedaan kerja praktik dengan KAKP, kendala dalam kerja praktik, pembelajaran *softskill* dalam kerja praktik, penilaian individu terhadap tempat kerja praktik, serta relevansi dengan perkuliahan di Fasilkom UI.

2.2.1. Kesesuaian dan Perbedaan dengan KAKP

Ruang lingkup kerja praktik yang telah dituliskan pada KAKP sesuai dengan pelaksanaan kerja praktik, yaitu melakukan perencanaan dan implementasi fitur FAQ dan *Feedback* pada Kudo *Mobile Agent Web* serta CMS untuk FAQ dan *Feedback*. Namun, untuk rencana jadwal kerja praktik ada yang tidak sesuai dengan pelaksanaan kerja praktik. Dalam rencana yang dibuat, penulis melakukan perencanaan dan implementasi per fitur. Perencanaan dan implementasi fitur *Feedback* terlebih dahulu, kemudian perencanaan dan implementasi fitur FAQ, lalu yang terakhir perencanaan dan implementasi CMS untuk *Feedback*. Setiap fitur yang selesai diimplementasikan, akan ada *alpha* dan *beta testing* oleh *Quality Assurance* baru lanjut ke fitur berikutnya. Namun pada pelaksanaannya, penulis melakukan perencanaan fitur FAQ dan *Feedback* serta CMS untuk FAQ dan *Feedback* terlebih dahulu secara berurut. Baru lanjut ke tahap implementasi tanpa adanya pengujian fitur yang telah selesai terlebih dahulu. Pengujian fitur FAQ dan *Feedback* serta CMS untuk FAQ dan *Feedback* dilakukan di akhir masa kerja praktik, setelah *final presentation*. Walaupun demikian, penulis dan tim berhasil memperbaiki sebagian besar *bug* dan *issue* yang ada.

Perbedaan juga terdapat pada posisi penulis dengan pelaksanaan kerja praktik. Penulis mendapatkan posisi *Web Front-end Developer Intern*. Sesuai namanya, seharusnya penulis hanya terlibat dalam bagian *front-end* saja, tetapi penulis juga dituntut untuk ikut terlibat dalam bagian *back-end* dikarenakan *resource* tim FAQ dan *Feedback* yang terbatas. *Timeline* rencana kerja praktik juga berbeda dengan pelaksanaan kerja praktik karena di Kudo terdapat banyak acara yang melibatkan

intern. Namun karena waktu kerja di Kudo fleksibel, jadi penulis dan tim dapat mengatur waktu dengan mudah.

2.2.2. Kendala dalam Kerja Praktik

Kendala yang penulis hadapi selama kerja praktik bukanlah kendala besar yang tidak dapat diselesaikan. Salah satu kendala yang penulis alami adalah tidak terbiasa dalam penggunaan SourceTree. Setelah melakukan perubahan kode, penulis dan tim seharusnya melakukan *push*, *pull*, dan *merge* Git melalui SourceTree secepat mungkin. Hal tersebut dilakukan agar tidak banyak memunculkan *conflict*. Namun penulis dan tim belum terbiasa, sehingga ketika melakukan *push*, *pull*, dan *merge* Git melalui SourceTree banyak *conflict* dan *error* yang muncul. Untuk mengatasi *conflict* dan *error* tersebut kadang memakan waktu yang lama dan harus bertanya kepada mentor agar tidak salah menghapus atau mengganti dokumen yang terkena *conflict* atau *error*.

Penulis juga menemukan kendala dalam mempelajari struktur Kudo *Mobile Agent Web* dan penyesuaian penulisan kode. Penulis harus membaca sumber kode yang telah ada agar dapat memahami struktur dan penulisan kode, tetapi penulis menemukan beberapa penulisan kode yang berbeda. Ternyata belum semua penulisan kode sesuai dengan standar penulisan kode di Kudo. Namun mentor telah memberikan sumber kode yang benar untuk standar penulisan kode.

2.2.3. Pembelajaran *Softskill* dalam Kerja Praktik

Selain meningkatnya kemampuan teknis penulis, penulis merasa melalui kerja praktik ini *softskill* penulis juga meningkat. Kemampuan berkomunikasi dan bekerja dalam tim lebih meningkat. Hal ini dikarenakan hampir setiap hari penulis dituntut untuk berkomunikasi tidak hanya dengan tim, tetapi juga dengan divisi lain yang bersangkutan. Penulis juga dituntut untuk bertukar pikiran dengan anggota tim lain. Selain itu, kemampuan penulis dalam mengatur waktu juga meningkat. Dari mulai bekerja, bermain, bersosialisasi, sampai istirahat. Penulis merasa dapat mengatur waktu dengan baik selama kerja praktik sehingga tidak keteteran. Penulis juga merasa

lebih bertanggung jawab atas apa yang penulis kerjakan setelah melaksanakan kerja praktik ini.

2.2.4. Penilaian Individu terhadap Tempat Kerja Praktik

Kudo merupakan tempat kerja praktik pertama penulis. Pengalaman yang diberikan Kudo selama penulis kerja praktik sangat beragam dan bermakna. Dalam waktu tiga bulan, penulis sudah merasa mendapatkan banyak pembelajaran dan sudah merasa nyaman mengikuti kerja praktik di Kudo.

Kudo merupakan tempat kerja yang sangat mendukung pegawainya. Hal tersebut dapat dilihat dari peraturan Kudo yang tidak menyulitkan pegawai, seperti jam masuk yang fleksibel. Pegawai juga dibebaskan untuk memilih kapan bekerja dan kapan istirahat atau bermain. Kudo juga menyediakan berbagai fasilitas yang menunjang kesenangan pegawainya, seperti adanya *gym* dan ruang rekreasi yang berisi mainan-mainan yang dapat menghibur pegawai yang sedang letih bekerja atau sekedar untuk bersosialisasi dengan pegawai lain.

Penulis dapat merasa nyaman di Kudo karena sebagian besar pegawai Kudo dapat bersosialisasi dengan baik dan tidak ada pegawai yang diperlakukan berbeda. Semua pegawai bersosialisasi dengan siapa saja, termasuk dengan *intern*. Kudo juga menyelenggarakan berbagai kegiatan yang melibatkan semua pegawai Kudo, minimal tiga bulan sekali. Kegiatan seperti menonton bersama dan perayaan hari besar Indonesia juga diselenggarakan di Kudo. Hal ini dilakukan upaya meningkatkan kedekatan sesama pegawai. Dengan begitu, jika seorang pegawai sedang ada masalah, pegawai lain akan membantu walaupun berbeda divisi.

Berbagai fasilitas dan kegiatan yang telah disediakan Kudo dapat membuat kinerja pegawai meningkat. Penulis merasa tanggung jawab pegawai juga dapat meningkat. Jika suatu proyek atau fitur telah selesai, biasanya divisi yang bersangkutan akan makan-makan dalam rangka perayaan. Apabila proyek atau fitur tersebut terselesaikan dengan sangat baik, CEO dapat memberikan hadiah kepada yang bersangkutan.

2.2.5. Relevansi dengan Perkuliahan di Fasilkom UI

Dalam kerja praktik, penulis banyak menerapkan ilmu dan pengetahuan yang dipelajari melalui berbagai mata kuliah yang ada di Fasilkom UI. Pelaksanaan kerja praktik ini banyak menerapkan mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), Proyek Pengembangan Web (PPW), Proyek Perangkat Lunak (PPL), dan Basis Data.

Dalam pelaksanaan proyek FAQ dan *Feedback*, penulis dan tim menerapkan *scrum* sebagai *software development life cycle* seperti teori yang telah penulis pelajari dalam mata kuliah RPL. Ilmu dan pengetahuan dari mata kuliah PPW dan PPL juga banyak diterapkan penulis dalam mengimplementasikan fitur FAQ dan *Feedback* serta CMS untuk FAQ dan *Feedback* secara keseluruhan. Penulis juga merancang *database* untuk FAQ dan *Feedback* dengan baik sesuai pengetahuan yang penulis dapat dari mata kuliah Basis Data.

BAB 3

PENUTUP

3.1. Kesimpulan

Penulis melaksanakan kerja praktik selama kurang lebih tiga bulan sebagai *Web Front-end Developer Intern* di Kudo. Selama kerja praktik, penulis dipercaya dalam tim FAQ dan *Feedback* dan bertanggung jawab atas implementasi fitur FAQ dan *Feedback* pada Kudo Mobile App Web serta CMS untuk FAQ dan *Feedback*.

Dalam pelaksanaan kerja praktik, banyak teknologi dan *tools* baru yang penulis gunakan. Pada implementasi proyek FAQ dan *Feedback*, penulis juga banyak menerapkan ilmu yang didapat dari mata kuliah Fasilkom UI. Meskipun ada kendala yang ditemui penulis, tetapi kendala tersebut dapat terselesaikan dan tidak menjadi halangan dalam menyelesaikan proyek FAQ dan *Feedback* dengan baik. Selain itu, penulis banyak mendapatkan pengalaman baik dari segi teknis maupun *softskill* dari kerja praktik ini. Penulis merasa termotivasi dan nyaman saat melaksanakan kerja praktik ini.

3.2. Saran

Dalam pelaksanaan kerja praktik, penulis mendapatkan banyak sekali manfaat dan pengalaman berharga yang menggambarkan bagaimana dunia kerja nantinya. Manfaat dan pengalaman tersebut tidak dapat didapatkan hanya di perkuliahan. Oleh karena itu, sangat disarankan untuk melaksanakan kerja praktik sebaik mungkin. Manfaatkan kesempatan tersebut untuk mendapatkan ilmu dan pengalaman sebanyak mungkin dari tempat kerja praktik. Lebih baik lagi jika posisi kerja praktik sudah merupakan posisi yang diinginkan saat bekerja nanti. Sehingga akan lebih termotivasi dalam pelaksanaannya. Tentunya dalam mencari posisi dan tempat kerja praktik yang diinginkan tidak dapat terbilang mudah. Sehingga persiapkan diri sebaik mungkin sebelum mulai mendaftar, baik kemampuan teknis maupun *softskill*.

DAFTAR REFERENSI

- [1] *Apa Itu Kudo - Kudo*. (2016). *Kudo*. Diakses pada 30 November 2016, melalui <https://kudo.co.id/apa-itu-kudo>
- [2] Leverenz, A. (2016). *The beginner's guide to Sass | Webdesigner Depot*. *Webdesigner Depot*. Diakses pada 30 November 2016, melalui <http://www.webdesignerdepot.com/2013/11/the-beginners-guide-to-sass/>
- [3] *MUI - Material Design CSS Framework*. (2016). *Muicss.com*. Diakses pada 30 November 2016, melalui <https://www.muicss.com/>
- [4] Editorial, S. (2016). *Responsive Web Design: What It Is And How To Use It – Smashing Magazine*. *Smashing Magazine*. Diakses pada 30 November 2016, melalui <https://www.smashingmagazine.com/2011/01/guidelines-for-responsive-web-design/>
- [5] *Bitbucket | The Git solution for professional teams*. (2016). *Bitbucket*. Diakses pada 30 November 2016, melalui <https://bitbucket.org/>
- [6] *SourceTree | Free Git and Hg Client for Mac and Windows*. (2016). *SourceTree*. Diakses pada 30 November 2016, melalui <https://www.sourcetreeapp.com/>
- [7] *JIRA Software - Issue & Project Tracking for Software Teams | Atlassian*. (2016). *Atlassian*. Diakses pada 30 November 2016, melalui <https://www.atlassian.com/software/jira>
- [8] Team, B. (2016). *Download Blisk - a browser for web developers*. *Blisk*. Diakses pada 30 November 2016, melalui <https://blisk.io/>
- [9] Knabben, C. (2016). *FAQ*. *CKEditor.com*. Diakses pada 30 November 2016, melalui <http://ckeditor.com/support/faq/ckfinder>

LAMPIRAN 1

KERANGKA ACUAN KERJA PRAKTIK

[Selipkan KAKP pada halaman-halaman setelah halaman ini.

**Gunakan PDFMerge atau lainnya untuk melakukan hal
tersebut/*rearrange* halaman-halaman pada PDF]**

LAMPIRAN 2
LOG KERJA PRAKTIK

[Selipkan LOG KP pada halaman-halaman setelah halaman ini.
Gunakan PDFMerge atau lainnya untuk melakukan hal
tersebut/*rearrange* halaman-halaman pada PDF]