



**UNIVERSITAS INDONESIA**

**ANALISIS DAN DESAIN INTEGRASI PEMBAYARAN  
ELEKTRONIK UNTUK *MERCHANT* PADA APLIKASI FLIP**

**LAPORAN KERJA PRAKTIK**

**RAHMAHAYUNINGSIH ILYAS**

**1306464291**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
DEPOK  
SEPTEMBER 2016**

**HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN MATA KULIAH KERJA PRAKTIK**

Laporan ini diajukan oleh :

Nama : Rahmahayuningsih Ilyas

NPM : 1306464291

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Kerja Praktik : Analisis dan Desain Integrasi Pembayaran  
Elektronik untuk *Merchant* pada Aplikasi Flip

**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,**

**(Muhammad Baharudin Jusuf, S.Kom., M.I.S.)**

Ditetapkan di :

Tanggal :

## ABSTRAK

Dalam rangka memenuhi mata kuliah Kerja Praktik di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia (Fasilkom UI), penulis melaksanakan kerja praktik di PT Bank Negara Indonesia (persero) Tbk (selanjutnya disebut BNI) terhitung mulai tanggal 9 Juni 2016 – 13 Agustus 2016. BNI adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang perbankan yang memberikan layanan simpanan, pinjaman, kartu kredit, dan *e-Banking*. Penulis ditempatkan pada divisi Solusi dan Keamanan Teknologi Informasi (STI) dan diberikan proyek berupa analisis dan desain pada sebuah aplikasi yang nantinya akan digunakan sebagai metode pembayaran terbaru untuk *merchant*. Kerja praktik memberikan penulis kesempatan untuk mengaplikasikan ilmu yang sudah diperoleh di perkuliahan. Selain itu, penulis juga banyak mendapat pengetahuan baru yang tidak diperoleh selama masa perkuliahan. Hasil akhir kerja prakti ini adalah sebuah dokumen diagram berupa hasil analisis dan desain arsitektur aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai sebuah metode pembayaran baru tanpa menggunakan kartu kredit, uang tunai, dan mesin *Electronic Data Capture (EDC)*.

Kata kunci: [Kerja praktik, BNI, analisis, desain, pembayaran]

## 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.....	6
2.1.3. Metodologi .....	6
2.1.4. Teknologi .....	6
2.1.5. Non-Teknis .....	7
2.2. Analisis .....	8
2.2.1. Pelaksanaan Kerja Praktik .....	8
2.2.2. Relevansi dengan Perkuliahan di Fasilkom UI.....	10
BAB 3 PENUTUP.....	13

3.1. Kesimpulan .....	13
3.2. Saran .....	13
DAFTAR REFERENSI .....	13
LAMPIRAN 1 KERANGKA ACUAN KERJA PRAKTIK .....	viii
LAMPIRAN 2 LOG KERJA PRAKTIK.....	ix

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1 .....	3
----------------	---

**DAFTAR TABEL**

## **DAFTAR LAMPIRAN**



## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Proses Pencarian Kerja Praktik**

Pertama kali penulis mencari info tentang lowongan kerja praktik di acara Career and Scholarship Expo yang diselenggarakan oleh CDC UI pada tanggal 19 Februari 2016. Disana penulis banyak menaruh *curriculum vitae* (cv) di beberapa perusahaan yang membuka lowongan kerja praktik, diantaranya Unilever, DBS Bank, Seekmi Global, Zalora, Bank Mandiri, MNC Media, PwC, dan Mediatrac. Sebagian dari perusahaan tersebut ada yang merespon dan sebagian yang lain tidak. Beberapa perusahaan yang merespon lamaran penulis tersebut mulai menghubungi penulis di saat penulis sudah diterima kerja praktik di BNI.

Selanjutnya penulis mencari informasi tempat kerja praktik dari website Jobstreet. Setelah melihat berbagai tempat yang tersedia penulis memilih untuk mengirim lamaran ke PT Synergy Global Indonesia. Penulis memilih perusahaan tersebut karena penulis merasa memenuhi requirement yang diminta. Penulis mengirimkan lamaran lewat *website* [www.jobstreet.com](http://www.jobstreet.com) pada tanggal 27 Februari 2016. Beberapa hari kemudian, penulis mendapat undangan wawancara yang diadakan pada tanggal 4 Maret 2016 di Sovereign Plaza. Tes terdiri dari dua bagian yaitu tes tertulis, *live coding*, dan wawancara. Namun tidak ada kabar lebih lanjut dari pihak PT Synergy Global Indonesia mengenai hasil wawancara penulis.

Selanjutnya penulis mendapat info dari salah satu rekan perkuliahan bahwa BNI membuka lowongan kerja praktik. Mengetahui informasi tersebut, penulis tertarik untuk mencoba mengirim lamaran ke perusahaan tersebut. Bersama dengan tiga rekan penulis yang lain, kami pun mengirim berkas lamaran kerja praktik beserta transkrip nilai. Akhirnya pada tanggal 25 Mei 2016, kami dinyatakan diterima sebagai peserta kerja praktik di Divisi Solusi dan Keamanan Teknologi Informasi BNI.

## **1.2. Tempat Kerja Praktik**

### **1.2.1. Profil Tempat Kerja Praktik**

PT Bank Negara Indonesia (persero) Tbk (BNI) merupakan sebuah perusahaan bank BUMN milik pemerintah. Didirikan oleh Margono Djojohadikusumo pada tanggal 5 Juli 1946, BNI menjadi bank komersial tertua di Indonesia. Saat ini BNI memiliki 914 kantor cabang di Indonesia dan 5 di luar negeri.

Visi BNI adalah menjadi lembaga keuangan yang unggul dalam layanan dan kinerja. BNI juga memiliki misi untuk mewujudkan visinya yaitu memberikan layanan prima dan solusi yang bernilai tambah kepada seluruh nasabah, dan selaku mitra pilihan utama; meningkatkan nilai investasi yang unggul bagi investor; menciptakan kondisi terbaik bagi karyawan sebagai kebanggaan untuk berkarya dan berprestasi; meningkatkan kepedulian dan tanggung jawab kepada lingkungan dan komunitas; menjadi acuan pelaksanaan kepatuhan dan tata kelola perusahaan yang baik bagi industri. BNI memiliki banyak layanan perbankan untuk mewujudkan visi dan misi tersebut yaitu simpanan, pinjaman, kartu debit kartu kredit, *e-Banking*, Jasa – Jasa, simpanan pensiun, dan Bancassurance.

Berikut adalah bagan struktur organisasi divisi Solusi dan Keamanan Teknologi Informasi BNI



Gambar 1 Struktur Organisasi Divisi STI BNI

### 1.2.2. Posisi Penempatan Pelaksana Kerja Praktik dalam Struktur Organisasi

Selama pelaksanaan kerja praktik, penulis ditempatkan di divisi Solusi dan Keamanan Teknologi Informasi sebagai *IT Structure & Security Analyst Intern*. Penulis dibimbing oleh seorang mentor bernama bapak Taufikurrahman. Beliau menjabat sebagai *IT & Security Architecture Manager*.

## BAB 2

### ISI

#### 2.1. Pekerjaan dalam Kerja Praktik

Selama masa kerja praktik, penulis ditempatkan pada tim ISA(*Information Security Architecture*) sebagai *IT Structure & Security Analyst*. Penulis dibimbing oleh satu orang mentor yang merupakan *IT & Security Architecture Manager*. Penulis ditugaskan untuk membuat analisis dan desain arsitektural terkait pengembangan fitur pada aplikasi *mobile* bernama Flip.

Fitur yang ingin dikembangkan adalah fitur untuk melakukan transaksi pembayaran ketika pelanggan hendak membayar barang belanjaan di *merchant*. Fitur ini nantinya dapat melakukan transaksi pembayaran hanya melalui *smartphone* pembeli dan *smartphone* penjual saja. Analisis dan desain arsitektural aplikasi Flip tersebut dibuat dalam bentuk diagram dengan *software* Archi versi 3.3.2. Dengan *software* tersebut penulis dapat memodelkan *business architecture*, *application architecture*, dan *technology architecture* sesuai dengan *requirement* aplikasi. Selain itu, penulis juga ditugaskan untuk membuat presentasi PowerPoint proyek kepada pimpinan divisi.

##### 2.1.1. Latar Belakang

Selain dengan uang tunai, metode pembayaran yang paling sering digunakan oleh masyarakat Indonesia adalah dengan kartu. Kartu ini bisa berupa kartu kredit, kartu debit, dan *electronic money*. Contoh *electronic money* yang populer di kalangan masyarakat adalah e-money dari Bank Mandiri, Flazz dari bank BCA, Kartu Multi Trip dari PT KAI Commuter Jabodetabek, Starbucks Card dari PT Sari Coffee Indonesia, dan masih banyak lagi.

Metode pembayaran menggunakan kartu memang banyak memberikan kemudahan. Kita tidak perlu membawa uang tunai berlembar-lembar, cukup dengan menggesek kartu maka transaksi pembayaran dapat dilaksanakan. Dari sisi *merchant*, pembayaran dengan kartu juga cukup menguntungkan karena uang yang didapat dari transaksi bisa

langsung diolah kembali melalui rekening bank milik *merchant*. Agar transaksi menggunakan kartu ini dapat terlaksana dengan baik, diperlukan alat yang dinamakan EDC atau *Electronic Data Capture*. Alat ini dapat digunakan untuk pembayaran penjualan, pembatalan transaksi pembayaran, dan transfer dari bank ke *merchant*.

Namun alat bernama EDC tersebut tidak murah. Alat ini tergolong mahal untuk dimiliki oleh *merchant* dengan skala bisnis kecil menengah. Biaya perawatan EDC ini semakin lama juga semakin mahal. Tetapi *merchant* dengan skala bisnis menengah ke atas terpaksa tetap memakai EDC karena untuk saat ini tetap menguntungkan.

Metode pembayaran lain yang populer adalah Go-Pay dari PT Gojek Indonesia. Cara kerjanya cukup mudah yaitu dengan melakukan pengisian saldo atau top-up pada akun Go-Pay tersebut. Lalu saldo dari akun Go-Pay tersebut akan berkurang secara otomatis ketika bertransaksi pada aplikasi Gojek. Metode ini sangat digemari masyarakat karena pengguna tidak perlu repot dengan uang tunai. Namun pengguna harus tetap mengisi saldo Go-Pay secara manual lewat akun bank pengguna apabila ingin menambah nominal saldo.

Untuk menangani permasalahan tersebut BNI ingin mengembangkan sebuah aplikasi *mobile* yang terhubung langsung dengan akun bank pembeli dan dapat digunakan sebagai alat transaksi pembayaran tanpa EDC. Proses transaksinya cukup mudah yaitu dengan mendekatkan smartphone milik pembeli dan smartphone milik penjual lalu proses pembayaran akan berjalan. Proses pembayaran tersebut dapat terjadi dengan menggunakan teknologi bernama *high frequency sound wave technology*. Teknologi tersebut memungkinkan pemindahbukuan uang dari rekening bank milik pembeli ke rekening bank milik penjual.

Dengan aplikasi *mobile* tersebut, penjual dan pembeli hanya membutuhkan smartphone untuk melakukan transaksi pembayaran. Tidak perlu lagi mesin EDC ataupun kartu, cukup dengan smartphone kita dapat melakukan pembayaran dengan mudah dan cepat. Selain itu tidak perlu lagi mengisi saldo manual karena aplikasi ini

sudah terhubung otomatis dengan rekening bank milik pengguna. Aplikasi *mobile* ini juga dapat digunakan oleh merchant dengan skala bisnis kecil menengah.

Untuk pengembangan proyek ini, penulis diberikan tugas oleh mentor untuk membuat rancangan desain arsitektural terkait pengembangan fitur aplikasi. Nantinya hasil analisis dan desain arsitektural tersebut akan digunakan sebagai pedoman untuk mengimplementasikan aplikasi ini. BNI memberikan waktu delapan minggu untuk menyelesaikan analisis dan desain dari proyek ini. Penulis akhirnya menerima pekerjaan ini berdasarkan pengalaman penulis yang telah lulus dalam mata kuliah CRM, ERP, Kombistek, Propensi, dan MLTI.

### **2.1.2. Tinjauan Pustaka**

Selama masa kerja praktik, penulis diwajibkan untuk melakukan pembelajaran secara mandiri dari berbagai sumber. Referensi yang digunakan adalah slide presentasi dari situs Slideshare dan berbagai website dari internet. Situs website yang digunakan yaitu [pubs.opengroup.org](http://pubs.opengroup.org), [www.hdfcbank.com](http://www.hdfcbank.com), [dimo.co.id](http://dimo.co.id), dan berbagai situs lainnya. Selain itu penulis juga diberikan slide presentasi produk dari BNI untuk pembelajaran mengenai proses bisnis perbankan terkait proyek.

### **2.1.3. Metodologi**

Tidak ada metodologi khusus yang digunakan penulis selama melaksanakan kerja praktik. Mentor hanya memberikan target mingguan untuk penulis dalam menyelesaikan bagian analisis. Diagram model hasil analisis dan desain kemudian di-*review* secara berkala oleh mentor. Apabila terdapat kesalahan, maka penulis akan mendiskusikan kesalahan tersebut dengan mentor. Lalu penulis memperbaiki diagram model berdasarkan *feedback* tersebut dan kemudian di-*review* kembali oleh mentor. Begitu seterusnya sampai semua bagian analisis dan desain selesai dikerjakan.

### **2.1.4. Teknologi**

#### **1. Software Archi versi 3.3.2**

Archi adalah *software* open source untuk membuat model Archimate. *Software* ini memfasilitasi pengguna untuk membuat diagram arsitektur teknologi

informasi skala perusahaan. Notasi Archimate memiliki konsep *meta-model* yang diusung oleh *framework* TOGAF. Penulis menggunakan software ini untuk menggambar diagram hasil analisis dan desain arsitektural atas subsistem terkait pada internal sistem BNI. Selain itu software ini juga digunakan untuk menggambar diagram hasil analisis dan desain arsitektural pada aplikasi Flip.

## **2. Microsoft PowerPoint 2016**

Penulis menggunakan Microsoft PowerPoint untuk membuat slide presentasi. Penulis membuat slide presentasi tentang proyek ini untuk dipresentasikan kepada pimpinan divisi. Meskipun penulis tidak ikut dalam proses presentasi karena ini proyek internal, namun mentor menggunakan presentasi ini dan ditonton oleh pimpinan divisi serta jajaran karyawan bagian ISA.

### **2.1.5. Non teknis**

Secara non teknis, penulis mendapatkan ilmu dan pengalaman berharga yang tidak didapatkan melalui perkuliahan. Banyak hal baru yang penulis peroleh selama kerja praktik, yaitu pengetahuan tentang perbankan terutama berbagai metode pembayaran yang diterapkan saat ini dan bagaimana metode pembayaran dapat diefisiensikan. Selain itu penulis juga dapat merasakan budaya kerja korporat seperti apa. Tentunya hal ini merupakan pengalaman yang berharga yang tidak akan pernah didapatkan apabila tidak melaksanakan kerja praktik.

Selain itu penulis juga banyak banyak mendapatkan pengetahuan mengenai pentingnya menjaga hubungan baik dengan *stakeholder*. Apabila salah satu pihak sulit untuk dihubungi atau sulit diajak bekerjasama maka proyek terancam tidak dapat dilanjutkan. Hal ini tentunya merugikan beberapa pihak yang sudah melihat *opportunity* dari proyek tersebut.

Penulis juga mendapatkan ilmu tentang sistem pengaduan pelanggan yang diterapkan BNI. Bagaimana cara BNI menangani permasalahan yang dirasakan pelanggan sampai akhirnya masalah tersebut berhasil ditangani. Selain itu BNI juga memberikan pengetahuan tentang *Disaster Recovery Plan* yang diterapkan. Seperti apa *back-up*

*plan* yang dilaksanakan BNI apabila terjadi bencana alam yang tidak diharapkan. Bagaimana cara BNI menyelamatkan dan mengembalikan data kembali.

Aspek non teknis lain yang terpenting adalah soft skills. Dengan mengerjakan proyek ini, penulis belajar untuk bekerjasama dalam tim dan manajemen waktu. Selain itu, proses desain dan analisis aplikasi ini melatih kemampuan berkomunikasi dan berpikir kritis. Selama berlangsungnya kerja praktik ini penulis juga dituntut untuk melakukan pembelajaran secara mandiri dan kreatif untuk mencari informasi yang benar, akurat, dan cepat.

## **2.2. Analisis**

### **2.2.1. Pelaksanaan Kerja Praktik**

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, penulis membuat analisis dan desain arsitektural aplikasi Flip dengan *software* Archi versi 3.3.2. Software tersebut digunakan untuk memodelkan *business architecture*, *application architecture*, dan *technology architecture* sesuai dengan *requirement* aplikasi. Selain itu, penulis juga ditugaskan untuk membuat presentasi PowerPoint proyek kepada pimpinan divisi.

*Business architecture* mendefinisikan aktivitas bisnis berdasarkan skenario bisnis yang ingin dijalankan. Hal-hal yang diidentifikasi di sini adalah aktor bisnis, peran bisnis, kolaborasi bisnis, antarmuka bisnis, lokasi, proses bisnis, fungsi bisnis, interaksi bisnis, kejadian(*event*) bisnis, layanan bisnis, objek bisnis, representatif, maksud(*meaning*), nilai, produk, dan kontrak. *Application architecture* menggambarkan bagaimana data digunakan untuk kebutuhan fungsi bisnis, proses, dan layanan. Hal-hal yang perlu diidentifikasi di sini adalah komponen aplikasi, *application collaboration*, *application interface*, fungsi aplikasi, interaksi aplikasi, layanan aplikasi, dan *data object*. *Technology architecture* merupakan penentuan jenis teknologi yang diperlukan berdasarkan *Technology Portfolio Catalog* yang meliputi perangkat lunak dan perangkat keras. Hal-hal yang perlu diidentifikasi di sini adalah node, perangkat, jaringan, *software* sistem, jalur komunikasi, antarmuka infrastruktur, *infrastructure function*, *infrastructure service*, dan artefak.



Penulis secara penuh diajarkan bagaimana menganalisa dan memodelkan Application architecture dan technology architecture BNI ke dalam software Archi. Hal ini dikarenakan pengetahuan tersebut belum pernah didapatkan oleh penulis. Namun, penulis menganalisa semua komponen *business architecture* secara menyeluruh. Berdasarkan bimbingan mentor, penulis menganalisa dan mempelajari *requirement* fitur aplikasi Flip dan memodelkannya ke dalam *software Archi*.

Terdapat perbedaan antara rancangan awal kerja praktik yang tertulis di dokumen KAKP dengan realisasi pelaksanaan kerja praktik. Di dalam KAKP tertulis bahwa kegiatan minggu pertama sampai minggu keenam adalah melakukan pembelajaran mandiri, analisis, dan desain arsitektural proyek. Sedangkan pembuatan model menggunakan software Archi dilakukan mulai dari minggu keenam sampai minggu kedelapan. Namun realisasinya adalah proses pembelajaran mandiri, analisis, dan desain arsitektural proyek dilakukan bergantian dengan pembuatan model menggunakan software Archi. Hal ini dianggap cukup efektif mengingat banyak sekali hal yang harus dianalisa dan dipelajari dalam waktu singkat sehingga model harus segera dibuat. Dengan begitu penulis bisa langsung merevisi model apabila terdapat *feedback* dari mentor terkait hasil analisis dan desain.

Penulis mengalami beberapa kendala selama menjalankan kerja praktik. Pertama, penggunaan *software Archi* dan pemahaman ArchiMate Modelling Language yang tidak pernah dipelajari sebelumnya. Maka dari itu penulis harus mempelajari terlebih dahulu pada masa awal kerja praktik dan penulis masih tersendat selama kerja praktik berlangsung. Namun, mentor sangat membantu penulis dalam menghadapi kesulitan pemahaman tersebut. Mentor memberikan bahan-bahan pembelajaran dari berbagai sumber agar penulis dapat memahami *software Archi* dan Archimate Modelling Tool dengan baik.

Suasana lingkungan kerja di divisi Solusi & Keamanan Teknologi Informasi sangat kondusif dan nyaman. Para karyawan di divisi Solusi & Keamanan Teknologi Informasi sangat ramah dan menyenangkan. Selain itu, mentor sangat baik dan

perhatian. Penulis sering ditanyai mengenai kemajuan kerja dan kendala apa yang dialami. Tim dari mentor juga sangat baik apabila penulis meminta bantuan untuk mengerjakan pekerjaan penulis. Hal ini membuat penulis merasa tidak canggung sebagai mahasiswa yang hanya kerja praktik di sini.

### **2.2.2. Relevansi dengan Perkuliahan di Fasilkom UI**

Pengetahuan yang didapatkan di perkuliahan menjadi bekal bagi penulis dalam melaksanakan kerja praktik. Di samping itu, banyak hal baru yang dipelajari oleh penulis dan juga beberapa perbedaan yang dirasakan penulis antara perkuliahan dan dunia kerja. Berikut ini akan dipaparkan mengenai kesesuaian dan ketidaksesuaian di dunia perkuliahan dan praktiknya di dunia kerja.

#### **1. Customer Relationship Management (CRM)**

Mata kuliah CRM membantu penulis dalam menganalisis kepuasan pelanggan terkait dengan aplikasi yang dibangun. Karena kepuasan pelanggan merupakan hal utama yang dijunjung oleh BNI dalam menyediakan layanan bagi nasabahnya. Selain itu mata kuliah CRM juga membantu penulis dalam menganalisis *value* yang diperoleh nasabah apabila menggunakan aplikasi layanan dari BNI. Tidak ada hal yang jauh berbeda pada saat kerja praktik karena BNI sendiri membuat semua layanan perbankannya berdasarkan kebutuhan nasabah yang beragam.

#### **2. Enterprise Resources Planning (ERP)**

Mata kuliah ERP membantu penulis dalam menganalisis proses bisnis sebuah layanan. Setelah mendapatkan proses bisnis yang dirasa cukup ideal, proses bisnis tersebut harus dimodelkan melalui sebuah *platform* baru agar dapat dipahami oleh berbagai *stakeholder*. Perbedaan yang dirasakan penulis terdapat pada pemodelan proses bisnis ke dalam bentuk yang baru seperti ArchiMate Modelling Tool.

#### **3. Komunikasi Bisnis dan Teknis (Kombistek)**

Mata kuliah Kombistek membantu penulis dalam membuat slide PowerPoint yang harus dipresentasikan di hadapan pimpinan divisi bahkan dewan direksi.

Slide PowerPoint dibuat untuk mempresentasikan rancangan aplikasi hasil analisis penulis agar diimplementasikan oleh BNI. Perbedaan yang cukup mendasar adalah slide PowerPoint yang dibuat tidak boleh minimalis atau hanya menampilkan gambar-gambar saja melainkan harus menampilkan banyak kata-kata penjelasan. Hal ini membuat penulis sedikit mengalami kesulitan karena harus terus merevisi slide presentasi dengan waktu pengerjaan yang tidak banyak.

#### **4. Proyek Pengembangan Sistem Informasi (Propensi)**

Mata kuliah Propensi memberikan penulis pengetahuan untuk mendokumentasikan proyek dengan baik dan benar. Pembuatan dokumen yang banyak dan detail pada mata kuliah Propensi sangat membantu penulis dalam menyiapkan dokumentasi aplikasi. Selain itu penulis juga memiliki kemampuan untuk menggali *requirement* dari aplikasi yang dibangun berdasarkan objektif yang dituju. Perbedaan yang penulis temukan adalah dalam hal menjaga hubungan dengan klien. Apabila klien dari BNI terasa sulit diajak bekerja sama maka dengan sendirinya BNI akan memutuskan hubungan kerja dengan klien tanpa pemberitahuan lebih lanjut. Klien yang hendak bekerja sama dengan BNI harus kooperatif dan memiliki *effort* yang kuat. Hal ini berbeda dengan Propensi yang lebih mementingkan kemauan klien yaitu dosen dan klien profesional selaku pemilik proyek.

#### **5. Manajemen Layanan Teknologi Informasi (MLTI)**

Mata kuliah MLTI memberikan pengetahuan bagi penulis tentang *framework* TOGAF. TOGAF merupakan salah satu *framework* arsitektur perusahaan. *Architecture Development Method* (ADM) merupakan suatu metode penerapan arsitektur perusahaan yang dipakai oleh *framework* TOGAF. BNI menerapkan *framework* TOGAF untuk pengembangan perancangan strategis sistem informasi dikarenakan ruang lingkupnya yang cukup luas. Penulis mendapatkan banyak hal dari pengaplikasian *framework* TOGAF di dalam BNI sehingga menambah pengetahuan sebelumnya yang didapat dari perkuliahan.



## **BAB 3**

### **PENUTUP**

#### **3.1. Kesimpulan**

Selama masa kerja praktik, penulis bekerja di divisi Solusi dan Keamanan Teknologi Informasi (STI) BNI sebagai *IT Structure & Security Analyst Intern* selama delapan minggu. Penulis mendapatkan tugas untuk membuat analisis dan desain arsitektural terkait pengembangan fitur pada aplikasi *mobile* bernama Flip. Selain itu, penulis juga ditugaskan untuk membuat presentasi PowerPoint proyek kepada pimpinan divisi. Tidak ada metodologi khusus yang diterapkan penulis, mentor lebih mementingkan target mingguan yang dipenuhi secara baik dan benar. Pengetahuan yang didapat penulis selama perkuliahan sebelumnya sangat membantu penulis dalam melaksanakan kerja praktik ini. Penulis juga mendapatkan banyak sekali hal-hal baru selama melaksanakan kerja praktik di BNI. Secara keseluruhan penulis sangat bersyukur karena telah mendapat kesempatan kerja praktik di BNI

#### **3.2. Saran**

Berdasarkan pengalaman kerja praktik yang sudah dialami, penulis memiliki saran terkait pelaksanaan kerja praktik.

- Penulis menyarankan pihak fakultas untuk memberikan informasi yang lengkap mengenai kerja praktik pada awal semester 6. Hal ini untuk mempermudah para pelaksana kerja praktik mempersiapkan segala hal terkait.
- Mulailah mencari lowongan kerja praktik pada awal masa semester 6. Kemungkinan untuk lamaran ditolak atau tidak ditanggapi sama sekali itu sangat besar.
- Carilah lowongan kerja praktik sesuai dengan minat dan bakat
- Pelaksana kerja praktik kemungkinan besar akan menghadapi kesulitan dalam memahami pengetahuan baru terkait proyek kerja praktik. Untuk itu pelaksana kerja praktik harus bersiap diri menghadapi hal tersebut.

- Jangan ragu dan malu untuk membangun koneksi dengan seluruh karyawan. Dengan begitu kita akan mendapatkan pengetahuan tentang manis dan pahitnya lingkungan kerja.

## DAFTAR REFERENSI

- [1] PT. Bank Negara Indonesia (persero) Tbk. Sejarah Singkat BNI. (n.d.). June 13, 2016.  
[http://www.bni.co.id/Portals/0/image/2014\\_BNI\\_Company\\_Profile\\_IND.pdf](http://www.bni.co.id/Portals/0/image/2014_BNI_Company_Profile_IND.pdf)
- [2] Language Structure. (n.d.). Retrieved October 06, 2016, from  
[http://pubs.opengroup.org/architecture/archimate2-doc/chap02.html#\\_Toc371945144](http://pubs.opengroup.org/architecture/archimate2-doc/chap02.html#_Toc371945144)
- [3] H. (2015). Go cashless and cardless with mobile payment technology Ultracash.  
Retrieved October 06, 2016, from <https://yourstory.com/2015/11/ultracash/>
- [4] EDC(Electronic Data Capture). (n.d.). Retrieved October 6, 2016, from  
<http://www.bankjombang.com/edc-electronic-data-capture/>
- [5] TOGAF® version 9.1. (2013). Retrieved October 6, 2016, from  
<https://www.opengroup.org/togaf/>

## **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]