BAB 1. PENDAHULUAN

1. Profil Perusahaan
2. Pemanfaatan sumber daya alam yang efektif akan membentuk suatu ekosistem ekonomi yang baik dan meningkatkan kualitas pendapatan perkapita Indonesia. PT Tani Unggul Trading Nusantara telah menjadi pemasok besar untuk pasar swalayan besar di Indonesia. Barang – barang yang dipasok pun memiliki kualitas bagus sehingga tingkat kesegaran produk-produk nya pun tidak kalah saing terhadap produk-produk impor yang lain. Dengan adanya pengelola sumber daya alam yang melimpah ini, bisa menekan angka perusahaan-perusahaan dari luar negri yang ingin turut ikut menjadi pengelola sumber daya alam ini.
3. PT. Tani Unggul Trading Nusantara Didirikan tahun 2014. PT Tani Unggul Trading Nusantara adalah sebuah perusahaan Agrobisnis yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan petani Indonesia.

Dengan mengintegrasikan teknologi, SDM yang berpengalaman, dan sumber daya alam Indonesia yang melimpah, PT Tani Unggul Trading Nusantara mampu mengakomodir dan mengolah produk-produk petani lokal yang kemudian dipasarkan dengan kualitas Internasional, yang merupakan kebutuhan sektor industri pangan modern saat ini.

1. Posisi dan Peran Mahasiswa

Posisi dan peran saya disini adalah sebagai Programmer untuk anak perusahaan dari PT Tani Unggul Trading Nusantara, yaitu Sinergi Informasi Nusantara Technology. Peran saya membentuk dan mengembangkan applikasi untuk kelancaran bisnis dan perkembangan perusahaan dari Sinergi Informasi Nusantara Technologi ini.

BAB 2. Laporan Kegiatan

1. Proses Kegiatan Bisnis

Langkah awal dari kegiatan bisnis untuk perusahaan Sinergi Informasi Nusantara Technology. Saya dan beberapa teman saya dipindahkan ke sebuah perusahaan client yang ingin menggunakan jasa dari Sinergi Informasi Nusantara Technology. Sehingga dalam beberapa bulan kedepan kami akan menetap di perusahaan tersebut. Dalam kegiatan bisnis perusahaan ini menggunakan dan memanfaatkan kemajuan teknologi. Kemudian menggabungkannya dengan kehidupan masyarakat sekarang yang dinilai kurang sehat untuk kedepannya nanti. Maka dari itu, muncullah produk yang dinamakan, Lyfe. Di lyfe ini nanti, untuk setiap keringat, usaha, jerih payah, dan waktu yang kita gunakan untuk kehidupan ini. Akan dibayar oleh Lyfe dalam bentuk mata uang digital atau yang kita kenal dengan cryptocurrency. Cryptocurrency yang digunakan oleh Lyfe adalah LyfeCoin. Banyak orang yang malas sekali untuk olahraga yang dinilai sangat menghabiskan waktu dan tenaga. Tidak ada yang berpikir untuk masa depannya kelak. Fakta yang semua orang tahu adalah bahwa olahraga adalah satu-satunya cara untuk tetap sehat sampai usia telah menua nanti. Termasuk menjaga agar kulit dan tubuh kita tetap awet muda, proporsional dan ideal. Ketika malasnya berolahraga dipadukan dengan gaya hidup yang tidak sehat seperti makan makanan cepat saji dan melakukan hal-hal yang dapat merusak organ tubuh, tidak akan menjamin kita bisa hidup lebih lama dari orang yang sehat. Fakta tidak dapat ditutupi, kenyataan tidak dapat kita tidak pedulikan. Lyfe sendiri nanti akan melakukan sosialisasi ke masyarakat luas, guna memberikan arti sebuah kehidupan yang sehat. Lyfe merupakan startup yang sangat prihatin terhadap angka kesehatan masyarakat Indonesia. Dengan keprihatinan ini, Lyfe mengusung applikasi yang sangat membantu masyarakat untuk berolahraga sambil mengumpulkan uang.

1. Kegiatan di Perusahaan dan Pencapaian Learning Objectives
2. Teknikal Kompetensi

Kegiatan di perusahaan ini adalah setiap hari saya akan melakukan kegiatan pengembangan terhadap applikasi yang nanti akan digunakan oleh masyarakat luas. Kemampuan teknikal yang saya dapatkan selama menjalani masa perkuliahan di Binus University sangat membantu saya dalam melakukan kegiatan pengembangan applikasi di perusahaan ini.

1. SoftSkill Kompetensi

Softskill dari saya pribadi sangat dibutuhkan sekali. Dalam kasus ini saya selaku programmer dari project Lyfe dan menjadi pembagi tugas untuk teman-teman saya. Leadership skill sangat dibutuhkan demi kelancaran kegiatan pengembangan applikasi Lyfe. Pembagian tugas yang merata dan adil agar tidak terjadi kesalahpahaman antar satu sama lain.

1. Project yang dikerjakan

Applikasi Lyfe dari client adalah project kami yang akan kami kerjakan dan selesaikan dalam kurun waktu 3 bulan. Applikasi Lyfe merupakan bentuk perwujudan dari tujuan perusahaan client ini ke masyarakat.

1. Penuntasan Tugas dan Penanganan Masalah
2. Minggu Pertama

Di Minggu pertama kami langsung ditempatkan ke perusahaan client. Di sini, pada minggu pertama kami hanya diberi tugas untuk membuat applikasi diluar project utama. Dalam minggu pertama ada beberapa masalah karena ada beberapa hal yang memang tidak dipelajari selama masa perkuliahan dan harus kami explore sendiri. Tapi pada akhirnya tugas ini dapat diselesaikan tepat waktu dan sebaik mungkin.

1. Minggu Kedua

Pada minggu kedua, kami langsung dipercayakan untuk memegang project besar dari client. Yaitu applikasi perusahaan itu sendiri, yaitu Lyfe. Dalam minggu kedua ini, kami hanya bisa mengerjakan sedikit hal karena kami harus beradaptasi dengan file yang telah ada. Dimana developer sebelumnya menggunakan bahasa pemrograman yang berbeda dari yang kami pelajari. Dan juga struktur perkodingan nya berbeda karena struktur nya sedikit berantakan. Sehingga butuh beberapa hari untuk mengerti.

1. Minggu Ketiga  
   Pada minggu ketiga, beberapa menu dan fungsi yang telah ada, telah kami perbaiki dan kami memperbagus tampilan nya. Fungsi- fungsi utama dari applikasi tersebut juga telah kami aktifkan dan bsa dipergunakan.
2. Minggu Keempat

Pada minggu keempat, secara keseluruhan applikasi tersebut sudah dapat dipakai. Namun karena ada beberapa penambahan, peluncuran applikasi ditunda. Dan kami melanjutkan kegiatan pengembangan applikasi ini.

BAB 3. PENUTUP

Penutup dari Montly Report ini, secara keseluruhan pengerjaan dan pengembangan applikasi untuk perusahaan client sangat lancer dan selalu menemukan titik terang jika terjadi masalah. Tidak ada masalah yang berarti yang mengakibatkan kegiatan bisnis dari perusahaan tersebut terhambat. Saya juga sangat bersyukur telah mempelajari technical dan softskill selama berkuliah di Binus University.