

1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Jojonomic Indonesia adalah perusahaan yang bergerak di bidang *fintech* (*financial technology*) dan sudah berdiri sejak tahun 2015. *National Digital Research Center* atau NDRC mendefinisikan *fintech* sebagai istilah yang dapat digunakan untuk menyebut inovasi dalam bidang jasa keuangan atau finansial.

Startup ini menawarkan berbagai macam aplikasi sebagai *company solution* dan melayani klien secara B2B (*Business to Business*). Produk PT Jojonomic Indonesia yang sudah berkembang diantaranya yaitu JojoExpense merupakan solusi untuk memudahkan staf keuangan untuk memantau *disbursement* perusahaan secara real-time dan akurat, JojoTimes merupakan solusi untuk memantau kehadiran karyawan kapan saja di mana saja, JojoCashCard yakni menciptakan ekosistem *casless* dengan memudahkan penggunaannya untuk mengelola pengeluaran perusahaan tanpa tunai, dengan cara mencatat transaksi-transaksi secara otomatis, dengan proses registrasi yang singkat dan dapat digunakan kapan pun di mana pun, JojoPayroll yakni solusi *payroll* berbasis *cloud* mendukung bisnis perusahaan dan terintegrasi dengan sistem akuntansi serta transfer bank yang *real-time*. Selain itu, juga terdapat JojoBiztrip yakni perencanaan perjalanan bisnis yang cepat dan handal, dan terakhir adalah JojoFlow yakni sebagai alat proses bisnis *all-in-one* yang dapat mengelola seluruh formulir dokumen manajemen dan menangani seluruh aliran persetujuan dalam satu proses penyederhanaan.

Namun dari enam produk tersebut belum bisa menjawab kesulitan PT Jojonomic Indonesia mengenai pengambilan keputusan mengenai langkah seperti apa yang harus dilakukan untuk menjadikan perusahaan lebih maju. Dan saat ini PT Jojonomic juga masih menerapkan transaksi manual yang dilakukan bagian Admin Manajemen yaitu *Human Resources* (HR) dan *finance* dalam membayar tagihan seperti tagihan listrik, air, telepon, pulsa, dan lain-lain. Transaksi manual tersebut masih dilakukan HR dan *finance* dengan membayar dan membeli secara langsung ke tempat yang menyediakan kebutuhan perusahaan tersebut.

Maka dibuatlah sebuah aplikasi JojoLive berbasis website yang bisa mengatasi kesulitan yang sedang dirasakan oleh PT Jojonomic Indonesia. JojoLive merupakan sebuah produk dari PT Jojonomic Indonesia yang dianggap sebagai “B2B Super APP” atau “*One Stop Shop*” bagi Admin Manajemen (sebagai *user dashboard*) untuk memudahkan pembayaran tagihan dan kontrol kesehatan karyawan.

JojoLive memiliki fitur-fitur seperti modul *Analitics Chart* untuk mempermudah C-Level (*Top Level Management*) dalam mengambil keputusan serta mengontrol pengeluaran perusahaan. C-Level merupakan sebutan *Top Management Level* di Jojonomic untuk jabatan *Chief* seperti CEO, CTO, COO dan sebagainya. Modul *Direct Bank Transfer* bertujuan untuk memudahkan pembayaran dengan metode transfer ke rekening bank. Modul *Bill Payment* yang



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

bertujuan untuk memudahkan Admin Manajemen dalam melakukan pembayaran kebutuhan perusahaan.

Pembayaran kebutuhan perusahaan yang dapat dilakukan pada modul *Bill Payment* seperti pembayaran Pulsa, Paket Data, Pasca Bayar, Internet dan TV Kabel, Telkom, PLN, PDAM, dan BPJS Kesehatan. Selain melakukan pembayaran untuk kebutuhan perusahaan, modul *Bill Payment* juga dapat melakukan isi ulang saldo untuk *Digital Wallet* seperti Gopay, OVO, Dana, dan Linkaja. Admin Manajemen juga dapat melakukan pembelian *Voucher Food and Beverage* pada *Digital Voucher* yang disediakan oleh modul *Bill Payment*. *Digital Wallet* dan *Digital Voucher* nantinya dapat digunakan oleh Admin Manajemen untuk memberikan apresiasi kepada karyawan perusahaan berupa pengisian saldo atau memberikan *voucher* yang dapat digunakan oleh karyawan tersebut.

Terakhir adalah modul *Health Care* yang digunakan untuk memudahkan perusahaan dalam mendukung kesehatan karyawan yang terdiri dari pemanggilan dokter dan pembelian obat. Dengan adanya aplikasi JojoLive, diharapkan PT Jojonomic Indonesia dapat mengatasi kesulitan yang sedang dirasakan dan bisa membantu menyediakan *company solution* bagi perusahaan lain yang mungkin saja memiliki kesulitan yang sama.



Sekolah Vokasi

1.2 Tujuan

College of Vocational Studies

Tujuan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini adalah untuk memenuhi kebutuhan fungsional pada pengembangan modul Frontend Bill Payment untuk Produk JojoLive di PT Jojonomic Indonesia.

1.3 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari Pengembangan Modul *Frontend Bill Payment* untuk Produk JojoLive di PT Jojonomic Indonesia adalah memudahkan admin manajemen dalam melakukan pembelian dan pembayaran kebutuhan perusahaan tanpa harus melakukan transaksi secara manual lagi.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup Pengembangan Modul *Frontend Bill Payment* untuk Produk JojoLive di PT Jojonomic Indonesia ini dibatasi pada:

1. Modul *Bill Payment* ini menggunakan *framework* Vue.js
2. Modul *Bill Payment* ini berbasis *website*
3. Terdapat dua hak akses yaitu, Admin Manajemen (HR dan *finance*) dan C-Level. Admin Manajemen memiliki akses penuh dalam sistem ini seperti melakukan pembelian produk *bill payment* sedangkan C-Level hanya dapat melihat transaksi yang ada

4. Modul *Bill Payment* untuk Produk JojoLive menggunakan API yang diberikan oleh *partner* yaitu Ayopop
5. Situs web merupakan situs web yang *responsive*, yaitu dapat menyesuaikan ukuran layar *device* pengguna
6. Situs web hanya dapat diakses menggunakan internet
7. Produk yang dapat digunakan hanya dua yaitu, Pulsa *prepaid* dan *Digital Wallet* (Gopay)
8. *Source* yang tersedia hanya *wallet*
9. Saldo yang digunakan untuk melakukan transaksi menggunakan *virtual account* BCA milik jojonomic
10. Menggunakan akun yang bersifat *dummy* dengan menggunakan Mailinator

2 METODE KAJIAN

2.1 Lokasi dan Waktu PKL

Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan pada tanggal 2 Januari 2020 sampai dengan 2 April 2020. Waktu pelaksanaan setiap hari kerja yaitu hari Senin sampai dengan hari Jumat yang berlangsung mulai pukul 09.00 sampai dengan 18.00 WIB. PKL dilaksanakan di Kantor PT Jojonomic Indonesia yang berlokasi di Jalan Nangka No. 5 RT. 3 RW. 4, Kelurahan Lebak Bulus, Cilandak, Jakarta Selatan, Kota Jakarta Selatan.

2.2 Metode Pembuatan Sistem

Pengembangan Modul *Frontend Bill Payment* untuk Produk Jojolive di PT Jojonomic Indonesia menggunakan metode *scrum*. Menurut Schwaber dan Sutherland (2017), *scrum* adalah kerangka kerja proses yang telah digunakan untuk mengelola pengembangan produk kompleks sejak awal tahun 1990-an. *Scrum* bukanlah sebuah proses, teknik, ataupun metodologi. Akan tetapi *scrum* adalah sebuah kerangka kerja dimana dapat menggunakan bermacam proses dan teknik di dalamnya.

Alasan menggunakan metode *scrum* karena metode ini bersifat ringan dan sederhana untuk dipahami sehingga sangat cocok untuk mengembangkan dan mengelola produk seperti situs web. Inti dari *scrum* adalah sebuah tim kecil yang terdiri dari beberapa orang. Tim ini bersifat sangat fleksibel dan mampu beradaptasi. Kekuatan ini terus berlanjut dalam satu tim, beberapa tim, banyak tim, maupun banyak tim yang berhubungan dalam mengembangkan, merilis, mengoperasikan dan menjaga pekerjaan. Mereka berkolaborasi dan saling berinteraksi melalui arsitektur pengembangan dan target lingkungan rilis produk yang mutakhir.

