

# 1 PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

PT Jojonomic Indonesia merupakan perusahaan yang menyediakan produk di bidang teknologi informasi untuk memudahkan kegiatan di suatu perusahaan seperti motonya *'Bringing the Future of Work'*. Hingga saat ini, PT Jojonomic Indonesia mengembangkan beberapa aplikasi diantaranya, aplikasi absensi (Jojo Times), pengajuan dan pengembalian dana (Jojo Expense), pembelian (Jojo Procure), perjalanan bisnis (Travelonomic), penggajian (Jojo Payroll) dan sebagainya.

PT Jojonomic Indonesia saat ini sedang mengembangkan aplikasi barunya bernama Jojo Live. Jojo Live merupakan B2B *Super App* atau *One Stop Shop* bagi Divisi HR (*Human Resources*) dan Keuangan perusahaan untuk memudahkan pembayaran kebutuhan perusahaan seperti pulsa, tagihan listrik, tagihan air, pembayaran internet, transfer bank kepada partner atau vendor perusahaan dan dapat melakukan kontrol kesehatan karyawan dengan fitur *health care*. Di samping itu, ada C-Level (*Top Level Management*) yang menggunakan Jojo Live ini untuk melihat kesehatan keuangan perusahaan. C-Level merupakan sebutan *Top Management Level* Jojonomic untuk jabatan *Chief* seperti CEO (*Chief Executive Officer*), CTO (*Chief Technology Officer*) dan sebagainya.

PT Jojonomic Indonesia atau biasa disebut Jojonomic sendiri memiliki Divisi Keuangan yang ketika memasuki awal bulan biasanya sangat sibuk dengan berbagai tagihan dan pengajuan dana. Pembayaran yang cukup banyak dengan vendor yang berbeda-beda membuat sulitnya mendata transaksi yang terjadi. Belum lagi permintaan pengajuan dana pulsa oleh tim pemasaran yang jumlahnya cukup besar. Pembayaran ke vendor pun tidak dapat didata secara otomatis dikarenakan transfer melalui ATM (Anjungan Tunai Mandiri) dan *Internet Banking* tidak dapat terintegrasi langsung dengan perusahaan. Dengan kegiatan seperti itu, Divisi Keuangan harus mendata transaksi-transaksi tersebut secara manual. Hal tersebut akan membutuhkan waktu yang lama dan memungkinkan terjadinya *human error*.

Di Jojonomic sendiri, Divisi HR merupakan divisi yang bertanggung jawab atas kesejahteraan karyawannya, termasuk kesehatan karyawannya. Banyak karyawan mengambil waktu cuti yang lama ketika sakit, hal tersebut akan mengurangi produktivitas dari suatu perusahaan. Divisi HR harus terus memantau bagaimana kesehatan dan kinerja dari karyawannya. Di beberapa perusahaan khususnya Jojonomic, biasanya HR melakukan berbagai macam cara untuk menunjang kesejahteraan karyawannya seperti memberikan obat ketika karyawan sakit dan memberikan penghargaan kepada karyawan ketika berhasil menyelesaikan pekerjaannya. Penghargaannya pun dapat berupa apa saja seperti kupon makan dan saldo dompet digital

Dari permasalahan-permasalahan tersebut, Jojonomic mengembangkan Jojo Live yang bekerja sama dengan Ayopop dan Xendit. Jojo Live akan diintegrasikan dengan Ayopop untuk pembayaran tagihan dan Xendit untuk transfer bank melalui REST API (*Representational State Transfer Application Programming Interface*).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

Pengintegrasian dengan partner Xendit memberikan akses dalam melakukan proses transfer ke beberapa bank. Dengan begitu Divisi HR dan Keuangan akan mudah melakukan transaksi tanpa harus melakukan transfer melalui ATM ataupun *Internet Banking*.

## 1.2 Tujuan

Tujuan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini adalah untuk memenuhi kebutuhan fungsional pada Pengembangan Modul Backend Analytical Chart dan Direct Bank Transfer untuk Produk Jojo Live di PT Jojonomic Indonesia. Adapun kebutuhan fungsional tersebut, yaitu:

1. Membantu admin manajemen dalam melakukan transaksi transfer bank secara langsung.
2. Membantu admin manajemen dalam menyiapkan laporan keuangan secara digital.
3. Membantu admin manajemen dan C-Level melihat pengeluaran perusahaan secara *real time*.

## 1.3 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari pembuatan aplikasi ini adalah mempermudah Divisi HR dan Keuangan dalam melakukan tugasnya. Divisi Keuangan tidak perlu menandatangani laporan pengeluaran perusahaan secara manual serta HR yang mudah mengontrol kebutuhan karyawannya. Manfaat lainnya yaitu, C-Level yang dapat melihat kesehatan keuangan dari grafik-grafik yang diberikan sehingga C-Level dapat terbantu dalam membuat suatu keputusan untuk keuangan perusahaannya.

## 1.4 Ruang Lingkup

Terdapat beberapa ruang lingkup dalam pengembangan aplikasi Jojo Live ini, yaitu:

1. Hak akses yang tersedia terdiri dari dua aktor yaitu, admin manajemen yang memiliki akses penuh terhadap sistem dan C-Level yang tidak dapat membuat transaksi namun hanya dapat melihat grafik analisis.  
Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Ruby untuk fungsionalitas dan PHP untuk REST API.  
Grafik pada menu *home* hanya terdiri dari dua tipe grafik yaitu *pie chart* yang menampilkan pengeluaran satu bulan yang lalu dan *bar chart* yang menampilkan transaksi per tahun.  
Akun yang digunakan adalah akun *dummy* dengan menggunakan Mailinator. Jojo Live tidak perlu terhubung dengan partner bank yang disediakan, tim *backend* hanya menggunakan API yang diberikan oleh partner yaitu Xendit. Kebutuhan data yang dikirimkan melalui API disesuaikan dengan data yang diberikan Xendit kepada Jojo Live.  
URL API modul *Direct Bank Transfer* dan *Analytical Chart* harus sesuai



dengan aturan Jojonomic.

- 8 Saldo yang digunakan untuk melakukan transaksi transfer adalah saldo akun virtual BCA milik Jojonomic.

## 2 METODE KAJIAN

### 2.1 Lokasi dan Waktu PKL

Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan pada tanggal 2 Februari 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 Jojonomic yang berlokasi di Jl. Nangka No. 5 RT. 03/04 Lebak Bulus, Cilandak, Jakarta Selatan, DKI Jakarta.

### 2.2 Metode Bidang Kajian

#### 2.2.1 Perumusan Masalah

Perumusan masalah dilakukan dengan teknik wawancara dan studi literatur. Wawancara yang dilakukan berkaitan dengan hasil survey lapangan yang dilaksanakan oleh Bapak Indrasto Budisantoso selaku CEO dari Jojonomic dan didukung dengan studi literatur tentang kebutuhan *startup* dengan memanfaatkan teknologi sehingga dirumuskan poin-poin penting untuk digunakan sebagai bahan pertimbangan pemilihan metode pengembangan sistem, yaitu:

- 1 Sistem yang dibuat belum jelas alur pengembangannya.
- 2 Kebutuhan data yang berubah-ubah seiring berjalannya waktu.
- 3 Cakupan sistem besar.
- 4 Waktu pengembangan terbatas.
- 5 Pemilik produk ikut serta dalam proyek.

#### 2.2.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi Jojo Live sebagai B2B *Super App* dilakukan dengan wawancara berkaitan dengan hasil survey lapangan yang dilaksanakan oleh Bapak Indrasto Budisantoso selaku CEO Jojonomic. Beliau menyadari perlunya C-Level melihat kesehatan keuangan perusahaannya secara *real time*. Kebutuhan klien dalam menganalisis kebutuhannya dengan menggunakan aplikasi Jojonomic lainnya juga menjadi ide munculnya Jojo Live. Jojo Live diyakini dapat menjadi pendukung sekaligus penghubung aplikasi Jojonomic lainnya.

#### 2.2.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem diperlukan untuk membuat langkah kerja yang sistematis dan efektif. Untuk memilih metode pengembangan sistem yang sesuai, pengamatan analisis dilakukan terhadap karakteristik sistem yang dibuat. Berdasarkan poin-poin pada tahap perumusan masalah, metode pengembangan yang cocok digunakan untuk pembuatan sistem adalah metode Scrum.

