

BAB III

PROFIL PERUSAHAAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah sebuah langkah awal yang penting untuk ditentukan dalam suatu kegiatan penelitian dapat dilakukan secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan penelitian. Pemilihan dan penentuan objek penelitian ini diharapkan dapat menunjang kegiatan selama proses penelitian ini dilaksanakan, sehingga hal-hal yang diperlukan dalam penelitian ini dapat dengan mudah dicapai.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

PT. ADARMA PRATAMA ENDARU atau sering disebut CLAPPING APE adalah sebuah perusahaan *service digital solution* yang fokus utamanya pada pembuatan ataupun pembaharuan sebuah sistem website dan mobile app (android & IOS), digital marketing strategies, social media marketing dan search engine marketing.

CLAPPING APE berdiri pada tahun 2018 dan telah mempunyai beberapa kantor cabang dengan berpusat di Jakarta Jl. Wolter Monginsidi 122-124 kav. 19 Kebayoran Baru, Jakarta Selatan 12170 (+62 21 2751 8462), dan kantor cabangnya berada di Bandung Jl. Dipati Ukur No.5, Lebakgede, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat 40132, di Surabaya Jl. Pemuda 33-37 Surabaya 60271, dan di CNC Jl. Masjid V N0.18 RT.05/RW.05, Bendungan Hilir, Kecamatan Tanah Abang, Kota Jakarta

Pusat 10210. Dan pada tahun ini CLAPPING APE telah membuka cabang kembali di Tower AIA Jakarta.

Telah banyak projek-projek yang telah di selesaikan oleh perusahaan CLAPPING APE ini, diantaranya adalah JAGADIRI, Indo Alliz, Otto Pay, Pede, IDN MEDIA, POPBELA, Indomarco, Alfagoma dan masih banyak lagi. CLAPPING APE mempunyai standar teknologi pengembangan ataupun pembuatan sistem, diantaranya dalam bagian *Backend Developer* telah menggunakan Ruby on Rails, Go, Postgre SQL, dan Rest API, dari bagian *Frontend Developer* telah menggunakan React JS dan Angular, dari bagian *Android Developer* telah menggunakan Native Java / Kotlin dan dari bagian iOS telah menggunakan Native Swift.

Dari segi service, CLAPPING APE telah menggunakan beberapa metode pendukung untuk menunjang kebutuhan bisnisnya, seperti halnya dalam segi *Development Methodology* (Agile) menggunakan:

1. *Methodology* menggunakan Scrum
2. *Tools* menggunakan JIRA,

Sedangkan dalam mengurus *server* dan *repository* CLAPPING APE menggunakan:

1. CI / CD
2. Code Review and Team Collaboration
3. Full Clouds VPS server at Digital Ocean and Amazon Web Service
4. Dockerize and Kubernetes Server Side

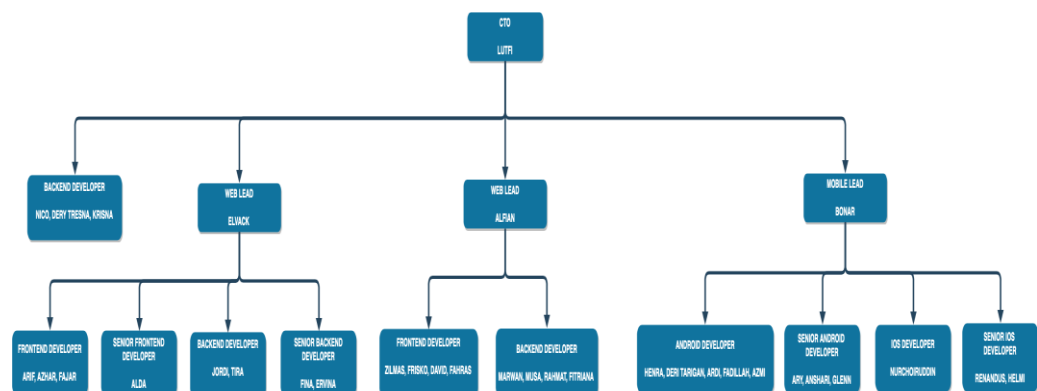
5. Unit Testing

Dalam pembangunan ataupun pengembangan sistem Website terdiri dari *Frontend Developer* dan *Backend Developer* CLAPPING APE menggunakan:

1. Ruby and Go
2. React JS and Angular JS
3. REST API
4. API Documentation Using Apiary or Swagger

Dan dalam pembangunan ataupun pengembangan sistem *Mobile Application* terdiri dari *Android Developer* dan *iOS Developer* CLAPPING APE menggunakan:

1. Android and iOS
2. Application Development
3. SDK or Framework Development



Gambar 3.1 Struktur Organisasi PT. ADARMA PRATAMA ENDARU

3.1.2. Deskripsi Tugas

A. CEO (*Chief Executive Officer*)

Pemimpin *startup* dan bertindak sebagai perwakilan perusahaan tersebut. Tanggung jawab seorang CTO meliputi:

1. Merancang dan mengomunikasikan visi perusahaan
2. Memotivasi anggota tim
3. Merekrut anggota tim
4. Meramalkan tren pasar
5. Menguraikan strategis bisnis perusahaan
6. Membangun hubungan dengan investor
7. Mengatur pembiayaan dan anggaran

B. CTO (*Chief Technical Officer*)

Orang yang bertanggung jawab atas kualitas akhir dari suatu produk, karena ia mengelola suatu tim engineer selama prosesnya. CTO juga penting untuk bertindak sebagai ahli teknologi dan seorang pemimpin. Tanggung jawab seorang CTO meliputi:

1. Menyatukan pengembangan produk
2. Memahami perkembangan teknologi saat ini dan mengadopsinya
3. Mengelola pengembangan produk

C. *Web Lead*

Orang yang bertanggung jawab dalam melakukan *review code*, membantu *junior web* bila mengalami kendala, dan melakukan *developer web*, akan tetapi pada dasarnya *web lead* ataupun *junior web* mempunyai SOP sama seperti halnya dalam mengimplentasikan design

web, API, dan interaksi web itu sendiri, hanya yang membedakan adalah dari segi jam terbang dan dari *salary*. Tanggung jawab seorang *Web Lead* meliputi:

1. Me - *review code* hasil dari *coding* junior web
2. Men – *develop* website
3. Mengimplementasi design web kedalam *code*
4. Bertemu dengan pihak *client* untuk membahas tentang tujuan bisnis dan dan kebutuhan pekerjaan.
5. Memperkirakan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pekerjaan.
6. Berpikir kreatif untuk menghasilkan ide-ide dan konsep-konsep.
7. Mempresentasikan ide dan konsep yang telah dibuat.

D. *Mobile Lead*

Orang yang bertanggung jawab dalam melakukan *review code*, membantu *junior mobile* bila mengalami suatu kendala dan melakukan *developer mobile*, akan tetapi pada dasarnya *mobile lead* dan *junior mobile* mempunyai SOP yang sama seperti halnya dalam mengimplementasikan design *mobile app*, API dan interaksi dari sistem *mobile apps* itu sendiri, hanya yang membedakan dari segi jam terbang dan *salary*. Tanggung jawab seorang *Mobile Lead* meliputi:

1. Me - *review code* hasil dari *coding* junior web
2. Men – *develop* website

3. Mengimplementasi design web kedalam *code*
4. Bertemu dengan pihak *client* untuk membahas tentang tujuan bisnis dan dan kebutuhan pekerjaan.
5. Memperkirakan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pekerjaan.
6. Berpikir kreatif untuk menghasilkan ide-ide dan konsep-konsep.
7. Mempresentasikan ide dan konsep yang telah dibuat.

E. *Designer Lead*

Orang yang memiliki tanggung jawab mewujudkan komunikasi verbal menjadi komunikasi visual agar semua pesan dapat dengan mudah diterima bagi khalayak ramai. Tanggung jawab seorang *designer lead* diantaranya:

1. Me – review hasil pengimplementasian design
2. Men – design program dari segi interface yang di inginkan oleh pihak *client*.
3. Bertemu dengan pihak *client* untuk membahas tentang tujuan bisnis dan dan kebutuhan pekerjaan.
4. Memperkirakan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pekerjaan.
5. Mengembangkan prototype desain yang sesuai dengan tujuan client.

6. Berpikir kreatif untuk menghasilkan ide-ide dan konsep-konsep baru dan mengembangkan desain interaktif.
7. Menggunakan inovasi untuk mendefinisikan kembali desain dalam keterbatasan biaya dan waktu.
8. Mempresentasikan ide dan konsep yang telah dibuat.
9. *Proofreading* untuk menghasilkan karya yang akurat dan berkualitas tinggi.
10. Menunjukkan keterampilan ilustrasi dengan sketsa kasar.
11. Bekerja sebagai bagian dari tim dengan copywriter, fotografer, penata, ilustrator, desainer lain, account executive, pengembang web, dan spesialis pemasaran.

F. *Frontend Developer*

Orang yang melakukan pembangunan atau pengembangan suatu website atau mobile apps dalam segi interface atau pengimplementasian *design* ke *code*, API, interaksi *logical* dan pengetesan aplikasi secara independent. Tanggung jawab seorang *Frontend Developer* meliputi:

1. Mengimplementasi hasil *design* ke dalam *code* yang telah di setujui oleh pihak *client*.
2. Mengimplementasi API yang dibutuhkan oleh program.
3. Mengimplementasi testing secara independent.

G. *Backend Developer*

Back-end sebuah website terdiri dari sebuah server, aplikasi, dan database. Developer back-end bertanggung jawab untuk membangun dan mengelola teknologi yang mendukung ketiga komponen tersebut. Ini dilakukan agar front-end sebuah website bisa dibuat. Untuk memastikan komunikasi antara server, aplikasi, dan database berjalan dengan lancar, back-end developer biasa menggunakan bahasa programming server-side seperti PHP, Ruby, Python, Java, dan .Net untuk membangun aplikasi dan tools seperti MySQL, Oracle, dan server SQL. Ini dibutuhkan untuk mencari, menyimpan, atau mengubah data dan menyajikannya ke coding front-end.

H. *Tester Aplikasi*

Orang yang bertanggung jawab atas semua kelancaran sebuah aplikasi berbasis *website* ataupun *mobile*. Tester atau QA (*Quality Assurance*) tentu sangat diperlukan dalam membangun sebuah aplikasi, karena patokan dari sebuah keberhasilan aplikasi ditentukan oleh tester, apabila tester tidak kompetitif dalam melakukan tugasnya maka aplikasi tersebut tidak siap untuk *launching* dan di pakai oleh khalayak ramai. Tester di anjurkan untuk mengerti pemrograman karena akan menunjang tanggung jawabnya sebagai tester program, dan mengerti *flow* dari sistem tersebut. Setelah design selesai dibuat maka *tester* dan developer berkerja secara bersamaan, *tester* merencanakan apa saja yang akan di test setelah program selesai dibuat dengan cara melihat

hasil design program yang telah selesai dibuat. Tanggung jawab seorang tester atau QA meliputi:

1. Melakukan *testing* program secara keseluruhan
2. Memberikan *feed back* kepada developer, apabila menemukan sebuah *defect* dalam sistem tersebut.
3. Bertanggung jawab atas terbitnya sebuah aplikasi

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian sangat diperlukan untuk mendapatkan bukti kebenaran suatu konsep dan teori yang diperoleh serta untuk menemukan dan menguji suatu pengetahuan. Adapun penulis dalam hal ini menggunakan metode sebagai berikut:

1. Observasi

Dalam metode ini, penulis melakukan pengamatan secara langsung di PT. ADARMA PRATAMA ENDARU yang bercabang di kota Bandung, guna untuk mendapatkan data yang akurat dan terpercaya.

2. Wawancara

Dalam metode ini dilakukan dengan cara mengadakan sebuah Tanya jawab dengan pihak pembimbing dimana penulis melangsungkan penelitian

3. Studi Kepustakaan

Merupakan suatu kegiatan pengumpulan data dengan cara mengambil data dari catatan kuliah, buku-buku perpustakaan, *e-lib*, dan memanfaatkan mesin pencari dengan mengandalkan internet untuk mendapatkan hal yang berkaitan dengan desain, pemrograman, dan perancangan sebuah website

4. Perancangan

Metode perancangan adalah metode dengan cara merancang dan membuat suatu sistem informasi berbasis website ataupun apps untuk keperluan penyampaian sebuah informasi yang berkaitan dengan PT. (nama dirahasiakan) yang di kerjakan oleh pihak CLAPPING APE.

5. Uji Coba

Hasil dari penelitian yang penulis lakukan diujicobakan di server localhost dahulu untuk menilai seberapa baik website yang telah dibuat dan memperbaiki bila ada kesalahan-kesalahan yang terjadi.

6. Implementasi

Hasil dari uji coba website, kemudian akan diimplementasikan / di upload ke internet. Sehingga website dapat diakses oleh masyarakat umum.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan metode yang bersifat deskriptif pada pendekatan kasus di PT. (nama dirahasiakan) dengan produknya sistem sales force agent yang merupakan suatu metode yang tahap pertama dilakukan pengumpulan data yang diperlukan, dan pada tahap berikutnya adalah mengolah dan membahas sampai pada suatu kesimpulan.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Adapun jenis dan metode pengumpulan data nya sebagai berikut:

A. Sumber Data Primer

Sumber Data Primer merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung tanpa melalui perantara. Untuk mendapatkan

data primer ini, penulis menggunakan metode-metode yang diantaranya adalah:

1. Observasi

Dalam metode ini penulis mengadakan pengamatan langsung di PT. ADARMA PRATAMA ENDARU (Clapping Ape) guna mendapatkan data yang akurat dan terpercaya dari sumbernya.

2. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara mengadakan Tanya jawab dengan pihak pembimbing yang bersangkutan dengan *project* di tempat penulis melakukan penelitian, guna mendapatkan sebuah data yang akurat dan terpercaya.

B. Sumber Data Sekunder

Sumber Data Sekunder merupakan sumber data yang diperoleh melalui perantara, seperti penelitian kepustakaan dan media massa. Data sekunder ini digunakan sebagai dukungan dan tambahan untuk penelitian. Penulis menggunakan teknik Dokumentasi yang berarti mengumpulkan data dengan menggunakan bukti yang akurat dan pencatatan sumber-sumber informasi khusus dari karangan/tulisan, buku, yang berhubungan dengan penelitian tersebut.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan yang digunakan pada penelitian ini menggunakan Metode Objek, dengan menggunakan alat bantu seperti Usecase, Skenario, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram, dan Object Diagram.

Metode Objek sifatnya paradigma pemrograman yang berorientasikan kepada objek. Semua data dan fungsi di dalam paradigma ini dibungkus dalam kelas-kelas atau objek-objek, dimana setiap objek dapat menerima pesan, memproses data, dan mengirim pesan ke objek lainnya. Pendekatan objek merupakan suatu teknik atau cara teknik atau cara pendekatan dalam melihat permasalahan dan sistem.