

**PENGEMBANGAN APLIKASI TOGI *RESOURCE*
MANAGEMENT SYSTEM (TRMS) DI MONSTER GROUP**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN



Oleh:
CENDITYA AYU AURELIA
20083010023

**PROGRAM STUDI SAINS DATA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2024**

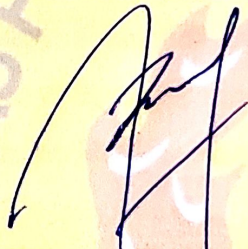
LEMBAR PENGESAHAN
PRAKTIK KERJA LAPANGAN

Judul : Pengembangan Aplikasi TOGI *Resource Management System* (TRMS) Di Monster Group
Oleh : Cenditya Ayu Aurelia
NPM : 20083010023

Disetujui oleh,

Dosen Pembimbing

Pembimbing Lapangan


MONSTER GROUP

Dr. Eng. Ir. Dwi Arman Prasetya, ST., MT., IPU

Fujhi Meykhi Suryadi, ST

NIP. 198012052005011002

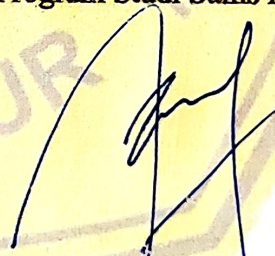
Mengetahui,

Dekan

Koordinator

Fakultas Ilmu Komputer

Program Studi Sains Data



Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT

Dr. Eng. Ir. Dwi Arman Prasetya, ST., MT., IPU

NIP. 19681126199403 2001

NIP. 198012052005011002

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Lengkap Mahasiswa : Cenditya Ayu Aurelia
NPM : 20083010023
Program Studi : Sains Data
Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer

dengan ini menyatakan bahwa Laporan Praktik Kerja Lapangan dengan judul **“PENGEMBANGAN APLIKASI TOGI *RESOURCE MANAGEMENT SYSTEM* (TRMS) DI MONSTER GROUP”** adalah hasil karya sendiri, bersifat orisinal, dan ditulis dengan mengikuti kaidah penulisan ilmiah.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Surabaya, 21 Mei 2024

Mahasiswa,



Cenditya Ayu Aurelia

NPM. 20083010023

Judul : Pengembangan Aplikasi TOGI *Resource Management System* (TRMS) Di Monster Group
Studi Kasus : TOG Indonesia
Penulis : Cenditya Ayu Aurelia
Dosen Pembimbing : Dr. Eng. Ir. Dwi Arman Prasetya, S.T., M.T., IPU

ABSTRAK

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) adalah sebuah program inovatif dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan kebebasan kepada mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman belajar di luar program studi. Program ini dirancang untuk mengembangkan keterampilan dan kompetensi mahasiswa melalui berbagai skema, seperti magang, proyek riset, pertukaran mahasiswa, dan kegiatan belajar lain yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan industri saat ini. Salah satu implementasi dari program MBKM adalah magang mandiri yang dilakukan oleh mahasiswa di Monster Group yang melibatkan pengembangan *web TOGI Resources Management System* (TRMS). Melalui magang ini, tidak hanya memberikan pengalaman dalam mengembangkan sistem dan aplikasi yang nyata, tetapi juga melatih mahasiswa dalam kolaborasi, pemecahan masalah, dan adaptasi di lingkungan kerja. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa melalui magang di Monster Group mampu menerapkan teori yang dipelajari di perkuliahan ke dalam praktik nyata dengan menerjemahkan proses bisnis dari TRMS versi 1 maupun pembuatan pemodelan proses bisnis versi 2 ke dalam jenis diagram UML (*Unified Modelling Language*), yakni *Use Case Diagram*, *Sequence Diagram*, *Class Diagram*, dan *Activity Diagram* dalam pengembangan *web* serta mendapatkan wawasan langsung mengenai tantangan dan kebutuhan industri teknologi informasi.

Kata Kunci: Pengembangan *Web*, TOGI *Resources Management System*, *Unified Modelling Language*, Teknologi Informasi.

ABSTRACT

The Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) program is an innovative program from the Ministry of Education, Culture, Research, and Technology that aims to improve the quality of learning and provide students with the freedom to gain learning experiences outside the study program. The program is designed to develop students skills and competencies through various schemes, such as internships, research projects, student exchanges, and other learning activities that are relevant to the current needs of the world of work and industry. One of the implementations of the MBKM program is an independent internship conducted by students at Monster Group involving the development of the TOGI Resources Management System (TRMS) web. Through this internship, it not only provides experience in developing real systems and applications, but also trains students in collaboration, problem solving, and adaptation in the work environment. The results of this study show that through internships at Monster Group, students are able to apply the theories learned in lectures into real practice by translating business processes from TRMS version 1 and modeling business processes version 2 into UML (Unified Modeling Language) diagram types, namely Use Case Diagrams, Sequence Diagrams, Class Diagrams, and Activity Diagrams in web development and gain direct insight into the challenges and needs of the information technology industry.

Keywords: *Web Development, TOGI Resources Management System, Unified Modeling Language, Information Technology.*

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan rasa puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan kegiatan Magang MBKM dengan judul “Pengembangan Aplikasi TOGI *Resource Management System* (TRMS) Di Monster Group”. Laporan ini disusun sebagai hasil akhir dari Magang MBKM yang telah dilaksanakan selama 6 bulan dari bulan Maret hingga September 2023.

Penulisan laporan ini disusun untuk memenuhi syarat konversi mata kuliah semester 6 dengan total 20 SKS dalam program studi S1 Sains Data di Fakultas Ilmu Komputer UPN “Veteran” Jawa Timur. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Penulis juga ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan selama proses magang dan penyusunan laporan ini.

Surabaya, 21 Mei 2024

Penulis

Cenditya Ayu Aurelia
NPM. 20083010023

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam laporan praktik kerja lapangan ini, penulis dengan rasa hormat mengucapkan terima kasih atas dukungan dan bantuan dalam menyelesaikan Magang Mandiri di Monster Group kepada:

1. Kedua Orangtua dan teman-teman yang telah memberikan dukungan serta dorongan selama pelaksanaan program Magang MBKM dan dalam penyelesaian penyusunan laporan akhir Magang MBKM ini.
2. Prof. Dr. Ir. Akhmad Fauzi, M.MT., IPU selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
3. Ibu Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
4. Bapak Dr. Eng. Ir. Dwi Arman Prasetya, ST., MT., IPU selaku Koordinator Program Studi Sains Data Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur dan Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan memberikan pengarahan selama menyusun laporan akhir ini.
5. Ibu Kartika Maulida Hindrayani, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Wali penulis.
6. Bapak Tresna Maulana Fahrudin S.ST., M.T., Bapak Fujhi Meykhi Suryadi ST., dan Bapak Abdul Rezha Efrat Najaf S.Kom., M.Kom, selaku *Project Manager* dalam magang MBKM ini.

Penulis menyadari bahwa laporan magang ini masih terdapat banyak kekurangan serta kata – kata yang masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, penulis mengharapkan saran, kritik, dan masukan dari pembaca guna mendapatkan hasil yang lebih baik di masa mendatang. Semoga apa yang penulis sampaikan dalam laporan magang ini dapat bermanfaat untuk para pembaca dan khususnya bagi penulis pribadi.

DAFTAR ISI

| | |
|--------------------------------------------------------------|-----|
| KATA PENGANTAR | i |
| UCAPAN TERIMA KASIH..... | ii |
| DAFTAR ISI..... | iii |
| DAFTAR TABEL..... | v |
| DAFTAR GAMBAR | vi |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | vii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 4 |
| 1.3 Tujuan Praktik Kerja Lapangan | 5 |
| 1.3.1 Tujuan Umum | 5 |
| 1.3.2 Tujuan Khusus | 5 |
| 1.4 Manfaat Praktik Kerja Lapangan | 6 |
| 1.4.1 Manfaat untuk UPN “Veteran” Jawa Timur | 6 |
| 1.4.2 Manfaat untuk Mitra Penyelenggara MKBM | 6 |
| 1.4.3 Manfaat untuk Mahasiswa | 6 |
| 1.5 Mahasiswa Menguraikan Tujuan Penulisan Topik Magang..... | 7 |
| BAB II GAMBARAN UMUM TEMPAT PKL | 8 |
| 2.1. Sejarah Perusahaan | 8 |
| 2.2. Struktur Organisasi Mitra Magang | 10 |
| 2.3. Visi dan Misi Perusahaan | 14 |
| 2.4. Kegiatan Produksi (Barang/Jasa)..... | 15 |
| BAB III PELAKSANAAN DAN PEMBAHASAN | 18 |
| 3.1 Posisi/Kedudukan Kegiatan Magang | 18 |

| | |
|-----------------------------------------|----|
| 3.2 Metodologi Penyelesaian Tugas | 20 |
| 3.3 Pembelajaran Hal Baru | 39 |
| BAB IV PENUTUP | 40 |
| 4.1 Kesimpulan | 40 |
| 4.2 Saran..... | 40 |
| DAFTAR PUSTAKA | 42 |
| LAMPIRAN | 43 |

DAFTAR TABEL

| | |
|----------------------------------------------|----|
| Tabel 3.1 Jadwal <i>Weekly Meeting</i> | 18 |
|----------------------------------------------|----|

DAFTAR GAMBAR

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Logo Monster Group | 8 |
| Gambar 2.2 Lokasi Kantor Monster Group Surabaya | 9 |
| Gambar 2.3 Struktur Organisasi di Monster Group | 10 |
| Gambar 3.1 <i>Workflow</i> Pengembangan dari Metode <i>Agile</i> | 20 |
| Gambar 3.2 Proses Bisnis Saat Ini (<i>as-is</i>) | 23 |
| Gambar 3.3 Proses Bisnis Usulan (<i>to-be</i>) | 24 |
| Gambar 3.4 <i>Use Case</i> Sistem Modul <i>Create</i> | 25 |
| Gambar 3.5 <i>Use Case</i> Sistem Modul <i>Read</i> | 26 |
| Gambar 3.6 <i>Use Case</i> Sistem Modul <i>Update</i> | 27 |
| Gambar 3.7 <i>Use Case</i> Sistem Modul <i>Delete</i> | 28 |
| Gambar 3.8 <i>Sequence Diagram</i> <i>Login</i> | 29 |
| Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> <i>Login</i> | 30 |
| Gambar 3.10 <i>Sequence Diagram</i> <i>Kelola Data Master</i> | 32 |
| Gambar 3.11 <i>Activity Diagram</i> <i>Kelola Data Master</i> | 34 |
| Gambar 3.12 <i>Sequence Diagram</i> <i>Kelola Data Profile Wizard</i> | 35 |
| Gambar 3.13 <i>Activity Diagram</i> <i>Kelola Data Profile Wizard</i> | 37 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|------------------------------------------|----|
| Lampiran 1 Surat Keterangan Magang | 43 |
| Lampiran 2 Kartu Konsultasi MBKM | 44 |