

MAGANG KERJA SEBAGAI PROJECT MANAGER DI PT. KREASI DWIMITRA NUSANTARA

Eryc¹, Angeline², Muhammad Ardiansyah³

^[1,2,3]Universitas Internasional Batam

Email korespondensi: eryc.lec@uib.ac.id¹, 2231076.angeline@uib.edu²,
muhammad.ardiansyah@uib.ac.id³

Abstrak

Laporan Magang ini membahas pengalaman magang kerja sebagai Project Manager di PT. Kreasi Dwimitra Nusantara, sebuah startup teknologi digital yang fokus pada pengembangan solusi perangkat lunak berbasis web dan mobile. Selama magang, penulis terlibat langsung dalam pengelolaan proyek pengembangan fitur deposit dan admin panel menggunakan metode Agile Scrum. Penulis turut bertanggung jawab dalam perencanaan sprint, pemantauan progres tugas, serta koordinasi tim lintas disiplin. Hasil magang menunjukkan bahwa implementasi fitur deposit memfasilitasi transaksi digital pengguna, sementara admin panel mendukung efisiensi pengelolaan data dan monitoring transaksi klien secara real-time. Studi ini juga menyoroti pentingnya kematangan manajemen proyek dan kompetensi seorang Project Manager dalam mengelola proyek digital di era Industri 4.0, khususnya dalam konteks digitalisasi dan kolaborasi lintas budaya. Rekomendasi diberikan untuk pengembangan fungsi pelaporan dan dokumentasi sprint secara digital guna meningkatkan transparansi dan efisiensi kerja tim.

Abstract

This internship report presents the internship experience as a Project Manager at PT. Kreasi Dwimitra Nusantara, a digital technology startup focused on developing web and mobile-based software solutions. During the internship, the author was directly involved in managing the development of deposit and admin panel features using the Agile Scrum methodology. Responsibilities included sprint planning, task progress monitoring, and cross-disciplinary team coordination. The internship outcomes demonstrated that the deposit feature facilitated digital transactions for users, while the admin panel enhanced data management efficiency and real-time transaction monitoring for clients. This study also emphasizes the importance of project management maturity and project manager competencies in addressing Industri 4.0 challenges, particularly in the context of digitalization and cross-cultural collaboration. Recommendations are provided to develop reporting functions and digital sprint documentation to improve transparency and team work efficiency.

Keywords: *Project Manager, Internship*

Pendahuluan

PT. Kreasi Dwimitra Nusantara merupakan *start up* teknologi digital yang berfokus pada pengembangan perangkat lunak berbasis *web* dan *mobile* untuk mendukung proses bisnis klien. Perusahaan ini menyediakan layanan seperti integrasi sistem, pengembangan dashboard, serta solusi teknologi berbasis data dan *cloud*. Dalam operasionalnya, perusahaan melibatkan tim lintas fungsi dan telah menjalin kerja sama dengan mitra dari dalam maupun luar negeri, termasuk klien dari Tiongkok, yang mendorong kebutuhan akan pengelolaan proyek yang efektif dan kolaboratif.

Di tengah upaya perusahaan dalam mempercepat digitalisasi, PT. Kreasi Dwimitra Nusantara menghadapi tantangan dalam pengelolaan proyek akibat keterbatasan sumber daya manusia, terutama dalam peran Project Manager (PM). Kompleksitas bertambah karena kerja sama lintas negara, khususnya dengan mitra dari Tiongkok, yang membutuhkan komunikasi dalam bahasa Mandarin. Keterbatasan staf internal yang fasih dalam bahasa tersebut menjadi hambatan dalam koordinasi harian dan dokumentasi proyek. Untuk menjawab tantangan ini, mahasiswa menjalankan program magang kerja sebagai Project Manager dengan membawa kemampuan komunikasi multibahasa dan keterampilan manajerial sebagai nilai tambah. Magang dalam posisi manajerial tidak hanya memberikan kontribusi nyata bagi perusahaan, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran strategis untuk memahami dinamika pengambilan keputusan, koordinasi tim, dan pengelolaan proyek secara langsung. Menurut Marques dan Estima (2022), penerapan prinsip manajemen proyek dan komunikasi efektif selama program magang dapat meningkatkan hasil dan dampak pembelajaran, khususnya dalam membangun keselarasan antara institusi pendidikan dan kebutuhan industri.

Dalam pelaksanaan magang ini, metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah Agile Scrum. Scrum pertama kali dikembangkan oleh Jeff Sutherland pada tahun 1993 sebagai salah satu bentuk penerapan prinsip kerja Agile yang menekankan fleksibilitas, kolaborasi tim, dan perbaikan berkelanjutan (Eryc, 2021). Metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan efisiensi kerja tim serta menjaga transparansi dalam pengelolaan tugas. Melalui tahapan berurutan seperti product backlog, sprint planning, task breakdown, hingga evaluasi hasil sprint, mahasiswa memperoleh pengalaman langsung dalam menyusun strategi manajerial yang adaptif terhadap dinamika proyek. Magang kerja dalam bidang manajemen proyek di industri digital menjadi sarana penting untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, sekaligus membentuk kompetensi profesional yang relevan dengan kebutuhan industri masa kini.

Masalah

Di tengah persaingan global yang semakin ketat, penerapan prinsip Industri 4.0 menjadi strategi penting dalam pengelolaan proyek modern (Jally et al., 2021). Tidak hanya menghadirkan teknologi digital canggih, Industri 4.0 juga menuntut adaptasi kompetensi dari para project manager agar mampu menciptakan lingkungan kerja yang lincah dan berkelanjutan (Fajsi et al., 2022). Kompetensi dalam hal ini mencakup kemampuan menerapkan pengetahuan, mengambil keputusan strategis, serta mengelola tim lintas disiplin dibawah tekanan kompleksitas dan ketidakpastian. Project manager menjadi agen utama perubahan, sehingga gaya kepemimpinan, sikap, dan keahlian mereka perlu selaras dengan tren Industri 4.0 untuk mencapai keunggulan bisnis di era digital (Al Amri et al., 2021).

Untuk mendukung peran strategis tersebut, organisasi juga perlu meningkatkan kematangan manajemen proyek. Seiring dengan perkembangan teknologi digital yang pesat dalam Industri 4.0, organisasi perlu meningkatkan kematangan manajemen proyek untuk memastikan kesuksesan proyek yang berkelanjutan. Fajsi (2022) menyatakan bahwa kematangan dalam manajemen proyek dapat diartikan sebagai pengembangan sistem dan proses yang bersifat repetitif untuk memberikan probabilitas tinggi bahwa setiap proyek akan berhasil. Namun, mencapai kematangan ini tidaklah mudah, terutama di tengah tantangan yang ditimbulkan oleh digitalisasi dan teknologi baru. Raj et al. (2020) mengungkapkan bahwa terdapat kebutuhan yang mendesak untuk penerapan standar dan regulasi pemerintah guna mempercepat adopsi teknologi digital dalam Industri 4.0. Fajsi (2022) juga mencatat bahwa kurangnya strategi digital serta keterbatasan sumber daya dan kekurangan standar, regulasi, dan bentuk sertifikasi dapat membatasi kemampuan perusahaan dalam memaksimalkan potensi teknologi digital Industri 4.0.

Permasalahan terkait kompetensi *Project Manager* dan kebutuhan peningkatan kematangan manajemen proyek juga tercermin dalam pengalaman kerja praktik yang dilakukan di PT. Kreasi Dwimitra Nusantara. Sebagai perusahaan yang sedang mengembangkan proyek digital, yakni proyek XM yang mencakup website dan admin panel, mitra menghadapi keterbatasan sumber daya manusia, khususnya dalam peran *Project Manager*. Saat itu, mitra hanya memiliki satu *Project Manager* aktif, sehingga proses pengelolaan proyek belum dapat dijalankan secara optimal.

Untuk menjawab kebutuhan tersebut, penulis mendapat kesempatan menjalankan program magang kerja dengan mengambil peran sebagai *Project Manager*. Dalam pelaksanaannya, penulis terlibat

langsung dalam pengelolaan proyek website dan admin panel sesuai dengan *requirement* klien. Kontribusi ini tidak hanya membantu klien dalam mengelola bisnis melalui fitur digital yang dikembangkan, tetapi juga memberi mitra tambahan sumber daya manusia dalam manajemen proyek digital lintas platform.

Metode

1. Teknik Pengumpulan Data

Pelaksanaan kegiatan magang kerja dilakukan secara offline di kantor PT. Kreasi Dwimitra Nusantara selama 5 bulan, dengan jam kerja Senin sampai Jumat pukul 08.00 – 16.00 dan Sabtu pukul 08.00 – 14.00. Metode kerja yang digunakan adalah Agile Scrum, sebuah kerangka kerja pengembangan perangkat lunak yang dikembangkan oleh Jeff Sutherland dan Ken Schwaber (Chandra, 2023). Pendekatan ini dipilih karena sifatnya yang fleksibel dan adaptif terhadap perubahan, serta mendorong kolaborasi tim yang efektif (Liang & Hartanto, 2022). Setiap sprint terdiri dari beberapa tahapan seperti perencanaan, pertemuan harian, eksekusi tugas, dan evaluasi (Akhtar et al., 2022).

Untuk mendukung pelaksanaan proyek, data dikumpulkan melalui beberapa teknik:

- Wawancara informal dengan stakeholder dan developer senior untuk menggali kebutuhan proyek dan ekspektasi klien.
- Observasi langsung terhadap alur kerja tim dan penggunaan alat bantu manajemen seperti Trello.
- Studi dokumentasi proyek seperti *user flow*, desain *UI/UX*, dan catatan komunikasi internal, yang digunakan untuk menyusun strategi pelaksanaan serta memantau kemajuan kerja.

Seluruh data yang dikumpulkan mendukung proses perencanaan sprint, monitoring proyek, serta pengambilan keputusan selama pelaksanaan magang.

2. Tahap Implementasi Luaran

Pelaksanaan magang kerja sebagai Project Manager dilakukan melalui beberapa tahap yang sistematis untuk memastikan pengelolaan proyek berjalan efektif sesuai metodologi Agile Scrum. Tahapan tersebut meliputi:

a. Tahap Persiapan

Pada tahap awal, penulis menerima penugasan resmi dari perusahaan mitra dan mempelajari konteks proyek yang meliputi ruang lingkup pekerjaan, desain yang tersedia, daftar tugas, serta perangkat manajemen proyek seperti Trello. Pemahaman ini menjadi dasar dalam menyusun strategi pengelolaan proyek.

b. Tahap pelaksanaan

Penulis mulai merancang perencanaan sprint mingguan berdasarkan backlog yang telah ditetapkan. Setiap tugas diklasifikasikan sesuai prioritas dan kapasitas tim. Selama tahap ini, penulis melakukan pemantauan harian terhadap kemajuan pekerjaan, mengidentifikasi hambatan, serta menjaga koordinasi antar anggota tim. Penulis juga terlibat aktif dalam pengawasan pengembangan dua fitur utama, yakni fitur deposit dan admin panel.

c. Tahap Evaluasi

Setiap akhir sprint diadakan sesi sprint review dan retrospektif untuk menilai capaian, mengidentifikasi tantangan, dan menyusun strategi perbaikan pada siklus berikutnya. Evaluasi

ini meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja tim.

d. Tahap Pelaporan

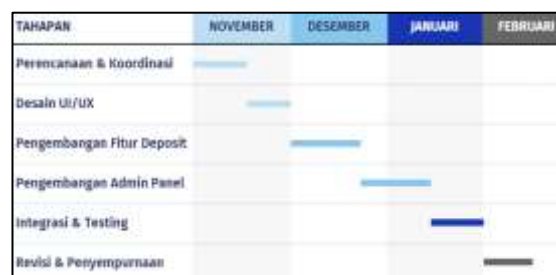
Setelah fitur utama berhasil dikembangkan dan diimplementasikan, penulis menyusun laporan akhir yang mendokumentasikan seluruh proses pengelolaan proyek selama magang. Laporan ini juga menjadi bahan dasar untuk penulisan artikel ilmiah sebagai kontribusi akademik.

Pembahasan

Proses perancangan luaran dengan metode Agile Scrum melibatkan total 6 orang. Diantara-nya terdiri dari 1 orang frontend developer, 1 orang backend developer, 1 orang QA, 1 orang UI/UX designer, 1 orang product manager, dan 1 orang technical leader.

Fokus utama dari implementasi luaran adalah pada pengelolaan proyek digital dengan pengembangan dua fitur utama, yaitu fitur deposit dan admin panel.

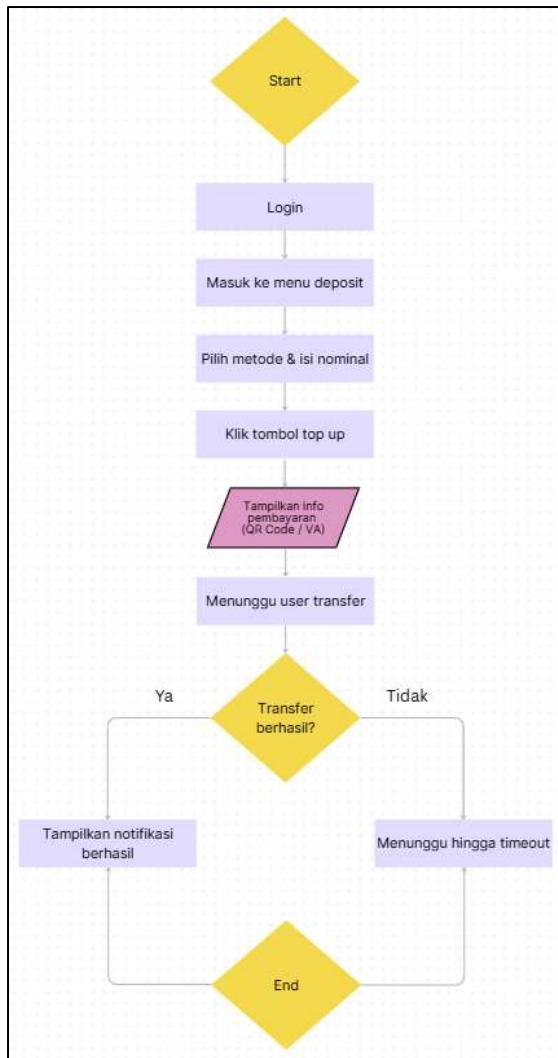
Dalam proses ini, penulis berperan aktif dalam penyusunan rencana sprint, pendistribusian tugas kepada anggota tim yang terdiri dari developer dan designer, serta melakukan pemantauan berkala guna memastikan bahwa seluruh aktivitas berjalan sesuai jadwal dan target yang telah ditetapkan.



Gambar 1 Gantt Chart jadwal kerja proyek

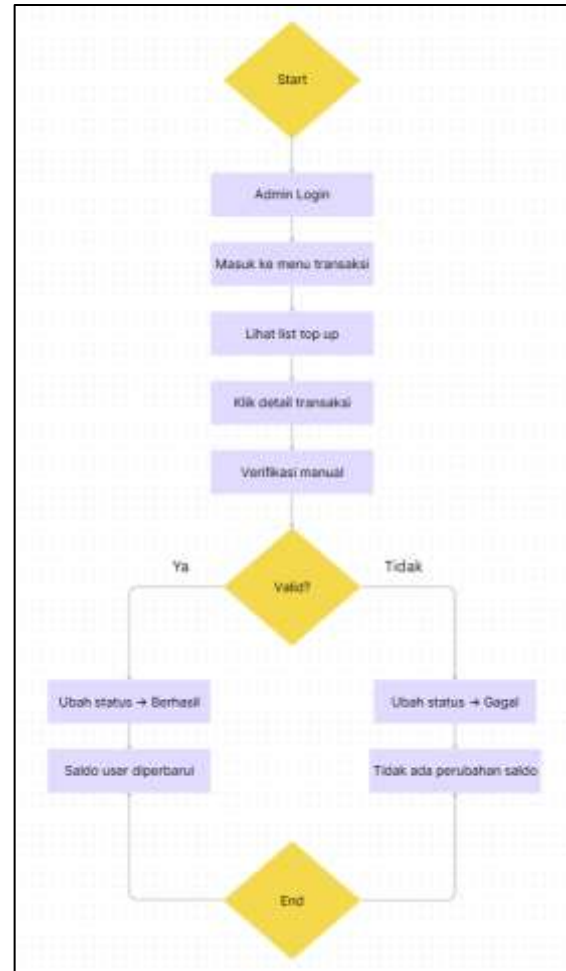
Fitur deposit dikembangkan sebagai bagian dari sistem transaksi digital yang memungkinkan pengguna melakukan top-up saldo secara efisien. Penulis berkolaborasi dengan tim teknis untuk

merancang alur kerja fitur, yang meliputi input nominal, pilihan metode pembayaran, serta proses konfirmasi transaksi. Sebelum implementasi ke sistem utama, alur kerja tersebut diuji secara internal untuk memastikan fungsionalitas berjalan dengan baik.



Gambar 2 Flowchart alur fitur deposit

Sedangkan fitur admin panel dirancang sebagai dashboard yang digunakan oleh klien untuk mengelola data pengguna dan transaksi secara efektif. Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan kebutuhan klien, perancangan alur kerja, serta pengawasan terhadap proses pembuatan antarmuka dan pengembangan fitur utama yang meliputi pengelolaan akun pengguna, status keanggotaan, dan laporan keuangan.



Gambar 3 Flowchart alur admin panel

Komunikasi dan koordinasi tim selama pelaksanaan magang difasilitasi melalui platform daring seperti Telegram dan Trello. Setiap minggu, penulis menyusun laporan hasil sprint yang mencakup capaian kerja, kendala yang ditemui, serta solusi yang diterapkan. Masukan dari klien juga menjadi bahan evaluasi guna melakukan penyempurnaan berkelanjutan terhadap produk yang dikembangkan.

Untuk mendukung transparansi dan dokumentasi pelaksanaan proyek, berbagai catatan dan visual terkait proses pengelolaan serta implementasi luaran disusun secara rutin, seperti Trello board pembagian tugas, tampilan awal fitur deposit, dan versi beta admin panel.



Gambar 4 Tampilan trello website



Gambar 5 Tampilan trello backoffice



Gambar 6 Tampilan list deposit



Gambar 7 Tampilan proses deposit dengan timer pembayaran



Gambar 8 Tampilan pembayaran berhasil



Gambar 9 Tampilan pembayaran gagal (timer habis)



Gambar 10 Tampilan halaman login backoffice



Gambar 11 Tampilan daftar merchant



Gambar 12 Tampilan manajemen pesan



Gambar 13 Tampilan manajemen alamat



Gambar 14 Tampilan manajemen penarikan



Gambar 15 Tampilan manajemen pengguna

Implementasi fitur deposit memberikan kemudahan bagi pengguna dalam melakukan top-up saldo secara digital, sehingga transaksi menjadi lebih cepat dan efisien. Dengan adanya sistem ini, admin panel juga mampu menampilkan data transaksi secara real-time, memudahkan tim klien dalam melakukan monitoring dan rekonsiliasi keuangan. Keberadaan dashboard yang informatif membantu pengambilan keputusan yang lebih cepat dan akurat, serta meminimalkan kesalahan administrasi. Hal ini menunjukkan bahwa kolaborasi yang efektif antara pengembangan fitur dan pengelolaan proyek berkontribusi besar dalam meningkatkan kinerja operasional platform. Selain itu, implementasi fitur deposit menunjukkan relevansi pendekatan Agile dalam menghadirkan sistem transaksi digital yang adaptif terhadap kebutuhan pengguna, karena setiap tahapan pengembangan memungkinkan tim untuk

merespons masukan secara iteratif dan berkelanjutan.



Gambar 16 Foto kegiatan magang



Gambar 17 Foto bersama anggota tim

Simpulan

Kegiatan magang sebagai Project Manager di PT. Kreasi Dwimitra Nusantara berhasil berfokus pada pengelolaan proyek digital, khususnya dalam pengembangan dua fitur utama, yaitu deposit dan admin panel. Pelaksanaan proyek menggunakan metode Agile Scrum yang disesuaikan dengan sistem kerja internal perusahaan memungkinkan penulis untuk terlibat aktif dalam penyusunan perencanaan sprint, pemantauan progres tugas, serta memastikan komunikasi tim dan dokumentasi proyek berjalan lancar. Hasil utama yang dicapai meliputi pengembangan fitur deposit yang memudahkan pengguna melakukan top-up saldo secara digital dan admin panel yang membantu klien dalam memantau data

pengguna serta transaksi secara lebih efisien. Dokumentasi proyek yang disusun selama magang juga menjadi aset penting untuk mendukung publikasi ilmiah di bidang manajemen proyek digital.

Untuk mengoptimalkan manfaat fitur yang telah dikembangkan, disarankan agar fungsi pelaporan pada sisi admin diperluas dengan menambahkan tampilan statistik saldo pengguna dan rekap transaksi otomatis per periode. Secara manajerial, pelaksanaan sprint planning sebaiknya dilakukan secara berkala dan terdokumentasi secara digital untuk meningkatkan transparansi dan memudahkan pemantauan oleh seluruh pihak terkait. Selain itu, hasil kegiatan magang ini berpotensi dikembangkan lebih lanjut sebagai studi kasus tentang penerapan metode Agile dalam manajemen proyek digital. Temuan ini juga membuka peluang studi lanjutan mengenai pengaruh kompetensi lintas budaya terhadap efektivitas manajemen proyek digital berbasis Agile.

Daftar Pustaka

- Akhtar, A., Bakhtawar, B., & Akhtar, S. (2022). Extreme programming vs scrum: A comparison of agile models. *International Journal of Technology Innovation and Management (IJTIM)*, 2(2), 80-96.
- Al Amri, T., Khetani, K. P., & Marey-Perez, M. (2021). Towards sustainable i4.0: Key skill areas for project managers in gcc construction industry. *Sustainability (Switzerland)*, 13(15). <https://doi.org/10.3390/su13158121>
- Chandra, T., & Deli, D. (2023). Magang Kerja: UI/UX Designer Pada Mitra PT. WidaTech Inovasi Asia. In *National Conference for Community Service Project (NaCosPro)* (Vol. 5, No. 1, pp. 883-891).

- Eryc, E. (2021). Perancangan dan Implementasi Aplikasi Sistem Pendaftaran Sidang KP, Skripsi dan Tesis Online dengan Metode Scrum. *Journal of Information System and Technology (JOINT)*, 2(2), 49-55. <https://doi.org/10.1016/j.ijpe.2019.107546>
- Fajsi, A., Morača, S., Milosavljević, M., & Medić, N. (2022). Project Management maturity and business excellence in the context of Industry 4.0. *Processes*, 10(6), 1155. <https://doi.org/10.3390/pr10061155>
- Jally, V., Kulkarni, V. N., Gaitonde, V. N., Satis, G. J., & Kotturshettar, B. B. (2021, July). A review on project management transformation using industry 4.0. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2358, No. 1). AIP Publishing. <https://doi.org/10.1063/5.0057988>
- Liang, S., & Hartanto, Y. (2022). Implementasi Bug Tracking System dengan Metodologi Scrum dan Algoritma Cosine Similarity. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(1), 24-32. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i1.3861>
- Marques, S., & Estima, A. (2024). A Project Management, Communication, and Language Contribution to Enhancing Higher Education Internships. *Procedia Computer Science*, 239, 241-248. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2024.06.168>
- Raj, A., Dwivedi, G., Sharma, A., de Sousa Jabbour, A. B. L., & Rajak, S. (2020). Barriers to the adoption of industry 4.0 technologies in the manufacturing sector: An inter-country comparative perspective. *International Journal of Production Economics*, 224, 107546.