



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan angka pengguna *smartphone* di Indonesia meningkat dengan cepat. Pada tahun 2015 hanya terdapat kurang dari 30% populasi di Indonesia yang menjadi pengguna *smartphone*. Tahun 2018 persentase tersebut meningkat menjadi lebih dari 50% (Yudhistira, 2020). Jumlah ini cukup besar untuk dapat dikatakan bahwa Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah China, India, dan Amerika (KOMINFO, 2015).

Peningkatan angka pengguna *smartphone* berbanding lurus dengan peningkatan jumlah aplikasi yang tersebar di dunia. Peningkatan ini menciptakan daya saing yang kuat antar para pengembang aplikasi untuk membuat sebuah aplikasi yang inovatif dan mudah digunakan (Pertiwi, 2020). Seiring dengan banyaknya permintaan, tidak sedikit kendala yang dihadapi pengembang dalam masa pengembangan aplikasi tersebut. Oleh karena itu, pengembang diseluruh dunia saling berbagi informasi dan pengalaman di komunitas atau forum.

Kodefox, sebuah software house yang berpusat di Palo Alto, Amerika Serikat juga sering kali menemukan kendala ketika mengembangkan aplikasi. Tidak jarang beberapa tim pengembang yang berbeda mengalami kendala yang sama dengan kendala yang telah diselesaikan oleh tim pengembang lain. Akan tetapi akibat tidak adanya arsip yang mencatat penyelesaian tersebut, tim pengembang harus mencari solusi berulang kali sehingga proses pengembangan menjadi terhambat. Saat ini Kodefox menggunakan beberapa *platform* komunikasi

seperti, Discord, Zoom, dan Whatsapp untuk berdiskusi atau melakukan tanya jawab ketika ditemukan kendala dalam pengembangan. Selain itu, *platform* tersebut juga digunakan untuk mengadakan *QnA*, *meeting*, atau *chatting* antar tim pengembang. Namun, hal ini tetap dianggap kurang efektif karena tidak ada sistem pengarsipan untuk menyimpan informasi yang telah di diskusikan. Oleh sebab itu, Kodefox ingin membuat sebuah aplikasi forum berbasis *mobile cross-platform* bernama Lexicon yang dikembangkan menggunakan *framework* React Native dengan bahasa pemrogramman Typescript. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi sebuah sistem pengarsipan bagi karyawan internal Kodefox tentang informasi penyelesaian kendala atau hambatan yang pernah ditemukan dalam tahap pengembangan aplikasi.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dari kerja magang yang dilakukan dijabarkan sebagai berikut.

1. Menjadi sarana untuk menambah wawasan terkait informatika di dunia industri.
2. Mendapat pengalaman bekerja secara professional.
3. Menerapkan teori-teori yang telah dipelajari di dunia industri.
4. Mengembangkan tampilan *front end* dari aplikasi Lexicon.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dimulai dari tanggal 15 Juni 2020 sampai dengan 30 September 2020 secara *remote* (WFH). Prosedur kerja magang yang diberikan Kodefox adalah sebagai berikut.

1. Sehubungan dengan peraturan PSBB yang diberikan pemerintah, kerja magang dapat dilaksanakan dengan datang ke kantor di Universitas Multimedia Nusantara atau secara *remote*.
2. Pada tanggal 15 Juni hingga 14 September hari kerja yang diberikan fleksibel antara hari Senin hingga Sabtu, dengan minimal waktu bekerja 40 jam per minggu (*full time*), Untuk tanggal 14 September hingga 30 September dilanjutkan dengan minimal waktu bekerja 30 jam per minggu dari hari Senin hingga Jumat.
3. Jam mulai dan jam keluar kerja magang dimulai dalam rentang pukul 8 pagi hingga 7 malam dimana pada saat kerja *full time* diberikan kebebasan dengan minimal waktu bekerja 8 jam sehari. Pada tanggal 14 September waktu bekerja disesuaikan dengan jadwal perkuliahan.
4. Pada awal periode magang dilakukan pelatihan selama 30 hari dimana setelah 15 hari pelatihan diberikan sebuah proyek kecil bernama Rent Up sebelum melanjutkan pelatihan. Setelah pelatihan selesai, diberikan proyek akhir, yaitu Lexicon.