



### **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 II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Kodefox, Inc sendiri merupakan sebuah tim yang terdiri dari *software engineers, product designers, dan industry leader* yang memiliki semangat tinggi untuk mengembangkan *software* dengan UI yang menarik dan UX yang mudah digunakan. Kodefox selalu menggunakan teknologi modern dalam pengembangan aplikasinya. Teknologi-teknologi tersebut yaitu React, React Native, Typescript, Node.js, Prisma, Apollo, dan GraphQL.



Gambar 2. 1 Logo perusahaan Kodefox, Inc.

(Sumber : Zhang, 2020)

Kodefox, Inc. didirikan pertama kali di Indonesia oleh Simon Sturmer pada tahun 2016. Beliau adalah seorang *software engineer, Javascript enthusiast, React enthusiast* kelahiran Kansas City, USA. Beliau memiliki pengalaman bekerja di perusahaan kelas dunia, yaitu Facebook dan Google (Youtube). Simon Sturmer juga merupakan salah satu pendiri komunitas ReactJS Indonesia. Beliau memutuskan untuk mendirikan Kodefox, Inc. di Indonesia karena menurutnya Indonesia mampu mencetak *software engineer* yang profesional (Zhang, 2020). Untuk mengasah kemampuan para *software engineer* ini, Kodefox menyediakan

program *bootcamp* yang berlangsung selama 3 bulan pertama bekerja. Tujuan dari *bootcamp* tersebut adalah untuk memberikan pengetahuan dasar tentang konsep-konsep pemrograman aplikasi Mobile dan Web menggunakan *framework* React dan React Native. Hingga saat ini, Kodefox telah menjalani bootcamp ke-13.

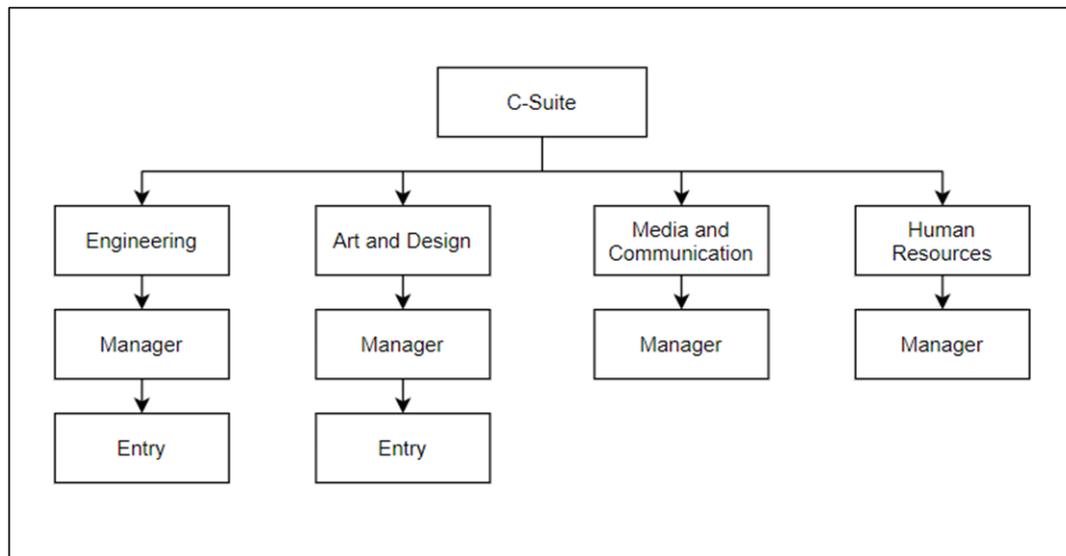
Selain membuat *software*, Kodefox juga memberikan jasa lain, yaitu:

1. Jasa CTO bagi *start up* atau perusahaan baru yang belum memiliki CTO.
2. Memberikan pelatihan untuk perusahaan yang ingin mengadaptasi teknologi-teknologi modern.
3. Memberikan jasa konsultasi terkait keinginan perusahaan untuk menerapkan teknologi yang lebih modern dengan mempertimbangkan keadaan perusahaan.

Beberapa proyek yang telah di tangani oleh Kodefox, yaitu: HuddleFire, Sellflow, mySmartFren, dan MarketWurks,

## **2.2 Struktur Organisasi Perusahaan**

Struktur organisasi dari Kodefox, Inc dapat dilihat pada gambar 2.2 berikut



Gambar 2. 2 Struktur organisasi Kodefox, Inc.

(Sumber : Kodefox, 2020)

Struktur organisasi di kepalai oleh *C-Suite* yang terdiri dari CEO dan CTO. Kemudian Kodefox, Inc. dibagi menjadi 4 divisi dibawah *C-Suite*, yaitu *Engineering*, *Art and Design*, *Media and Communication*, dan *Human Resources*. Pada pelaksanaan kerja magang di Kodefox, Inc., penulis berada pada divisi *Engineering* sebagai *Front-End Engineer* yang dibawah dan diawasi oleh Jovita Zhang selaku *project manager* pada proyek Lexicon serta di bimbing oleh Katherine Philip selaku *senior software engineer*.