

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam masa 5 tahun, Indonesia mampu menghasilkan startup sebanyak 1.307. Ini adalah hal yang luar biasa. Pada tahun 2014, pertumbuhan startup di Indonesia sangatlah sedikit jika dibandingkan dengan jumlah startup di negara lain pada rentang waktu yang sama (Menristekdikti, 2019). Seiring dengan berkembangnya era globalisasi dari tahun ke tahun, kemajuan dan perkembangan teknologi baru yang bermunculan mendorong setiap sektor kehidupan manusia untuk terus berubah, beradaptasi, dan berkembang dengan sangat cepat serta fleksibel.

Teknologi berperan mempermudah kehidupan manusia di era globalisasi (Feriawan Hidayat, 2019). Sadar ataupun tidak sadar, cepatnya perkembangan teknologi juga semakin memudahkan manusia untuk dapat memenuhi kebutuhan diri mereka masing-masing. Sebagai contoh, dalam hal transaksi jual beli barang ataupun jasa. Pada awalnya, uang merupakan satu-satunya alat tukar yang digunakan saat manusia ingin membeli suatu barang ataupun jasa. Namun, seiring dengan berkembangnya teknologi, pembayaran suatu transaksi jual beli dapat menggunakan berbagai macam cara, salah

satunya yaitu uang elektronik seperti GO-PAY, OVO (cash / point), DANA, dan masih banyak lagi.

Pada saat ini, ada banyak perusahaan ataupun bisnis baru yang memanfaatkan teknologi untuk memberikan kemudahan bagi masyarakat, membuka lapangan pekerjaan baru dan tentunya untuk mendapatkan keuntungan. Perusahaan atau bisnis berbasis teknologi tentunya terdiri dari berbagai macam bidang, misalnya Tokopedia dalam bidang komersial, Halodoc dalam bidang kesehatan, Rumah123.com dalam bidang properti, Stockbit dalam bidang sekuritas, dan masih banyak lagi.

PT. Emporia Digital Raya adalah perusahaan *Fintech (Financial Technology)* yang berfokus pada peningkatan ekonomi dan literasi keuangan di pedesaan, sub-urban, dan pusat-pusat TKI. Dalam kesehariannya, PT. Emporia Digital Raya memiliki berbagai macam aplikasi berbasis *website & mobile apps* untuk mendukung produk-produk bisnis berbasis teknologi yang dimiliki, salah satunya yaitu aplikasi berbasis web yang bernama “IKI Modal”. IKI Modal adalah bisnis *financial technology lending* di Indonesia yang melayani pendanaan secara online *P2P Lending* dengan *machine learning* yang inovatif, menghubungkan pemberi pinjaman dengan penerima pinjaman dalam sebuah *platform* teknologi. Pemberi pinjaman dapat mendanai mulai dari Rp 3.000.000 dan penerima pinjaman dapat mengajukan pinjaman sesuai dengan kebutuhan. Kemajuan dan perkembangan bisnis dari IKI Modal membuat PT. Emporia Digital Raya membutuhkan seorang *software developer* sehingga dapat

membantu tim yang ada serta beban pekerjaan pada masing-masing karyawan dapat terdistribusikan dengan baik. Detail pekerjaan yang dilakukan seorang *software developer* pada aplikasi IKI Modal antara lain :

- a. Membuat fitur baru, penyempurnaan fitur, dan perbaikan dari fitur yang sudah ada menggunakan PHP Native dan ReactJS.
- b. Membuat REST API untuk mendukung kebutuhan operasional aplikasi serta integrasi sistem antara aplikasi IKI Modal dengan sistem / aplikasi lain menggunakan *Lumen PHP Framework* dengan metode *Model View Controller (MVC)*

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program kerja magang merupakan bagian dari sistem pelatihan kerja yang diselenggarakan secara terpadu dan langsung di bawah bimbingan serta pengawasan karyawan yang berpengalaman pada suatu perusahaan atau industri tertentu. Kegiatan kerja magang juga merupakan salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, tujuan Universitas Multimedia Nusantara menyelenggarakan kegiatan kerja magang adalah agar mahasiswa dapat memberikan kontribusi nyata terhadap apa yang telah dipelajari kepada kebutuhan industri atau perusahaan yang sesungguhnya. Berikut manfaat dan tujuan kerja magang untuk mahasiswa secara pribadi, antara lain :

1. Melatih kemampuan berorganisasi (berbicara, mengemukakan pendapat, dan lain-lain) pada industri yang sebenarnya.
2. Menerapkan kemampuan yang dimiliki untuk menyelesaikan permasalahan nyata yang terjadi di dunia industri yang sesungguhnya.
3. Mendapatkan pengetahuan baru terkait teknis pekerjaan, cara menganalisa suatu pekerjaan, dan hal-hal terkait lainnya dari orang-orang yang sangat berpengalaman pada bidangnya.
4. Mendapatkan relasi baru dari perusahaan tempat kerja magang.

Berikut manfaat dan tujuan kerja magang untuk perusahaan, antara lain :

1. Membantu pengembangan aplikasi dan kebutuhan operasional teknologi informasi untuk mendukung produk-produk bisnis di perusahaan.
2. Mendapatkan tenaga kerja tambahan untuk peran *software developer* di perusahaan.
3. Meningkatkan kerja sama antara perusahaan dengan perguruan tinggi tertentu.
4. Memberikan kesempatan pada peserta magang untuk dapat menambah pengetahuan dan pengalaman tentang dunia industri yang sebenarnya.

1.3 Waktu dan Prosedur Kerja Magang

Tabel 1. 1 Tabel Waktu dan Prosedur Kerja Magang

NO.	AKTIVITAS	WAKTU PELAKSANAAN (dalam minggu)							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Pembuatan fitur layanan bantuan (<i>customer care</i>)								
2	Pembuatan REST API untuk <i>import bulk data</i> peminjam V1								
3	Pembuatan REST API untuk <i>import bulk data</i> peminjam V2								
4	Pembuatan REST API untuk <i>import bulk data</i> peminjam V3								
5	Pembuatan REST API untuk <i>import bulk data</i> peminjam V4								
6	Pembuatan halaman <i>disburse bulk</i>								
7	Perbaikan fitur <i>partial payment</i>								
8	Pembuatan fitur perubahan cicilan								
9	Pembuatan fitur <i>generate va</i> via BNI								
10	Pembuatan fitur <i>callback</i> BNI								
11	Pembuatan <i>fitur auto generate va</i> via Nicepay								
12	Penyempurnaan fitur <i>auto generate va</i> via Nicepay								

NO.	AKTIVITAS	WAKTU PELAKSANAAN (dalam minggu)							
		1	2	3	4	5	6	7	8
13	Pembuatan REST API “ <i>Get Loan List</i> ”								
14	Pembuatan REST API “ <i>Pay Selected Installment</i> ”								
15	Pembuatan fitur <i>generate all VA</i> pada halaman admin								
16	Pembuatan fitur <i>repayment bulk data</i>								
17	Pembuatan REST API “ <i>Privy Register</i> ”								
18	Pembuatan REST API “ <i>Privy Check Status</i> ”								
19	Penambahan fitur token pada aplikasi IKI Modal <i>Microsite</i>								
20	Penambahan fitur daftar PrivyID pada aplikasi IKI Modal Ajukan								

1.3.1 Waktu dan Lokasi Pelaksanaan Kerja Magang

Lokasi pelaksanaan kerja magang adalah sebagai berikut :

Nama perusahaan : PT. Emporia Digital Raya

Alamat perusahaan : Graha Anabatic Lt. 11, Jl. Scientia

Boulevard Kavling U2 Summarecon

Serpong, Curug Sangereng, Kecamatan

Kelapa Dua, Tangerang, Banten (15810)

Waktu pelaksanaan kerja magang adalah sebagai berikut :

Tanggal mulai : 13 Juli 2020

Tanggal selesai : 2 Oktober 2020

Durasi : 55 hari kerja

Hari kerja : Senin – Jumat

Jam kerja : 08.00 – 17.30 WIB

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan

A. Tahap Pengajuan Kerja Magang

- 1) Penulis melihat adanya lowongan program kerja magang untuk posisi *software developer* di PT. Emporia Digital Raya melalui email *Career Building & Development Center (CDC) UMN*.
- 2) Penulis mengirimkan CV dan portofolio ke email tim rekrutmen yang tertera pada informasi lowongan kerja magang.

- 3) Tim rekrutmen mengundang penulis mengerjakan online test terkait kemampuan teknis sebagai *software developer*.
- 4) Tim rekrutmen mengundang penulis untuk melakukan *interview user*.
- 5) 3 hari setelah *interview user*, penulis mendapat email penerimaan kerja magang di PT. Emporia Digital Raya dan mulai melaksanakan program kerja magang pada tanggal 13 Juli 2020.

B. Tahap Pelaksanaan Kerja Magang

- 1) Penulis dijelaskan mengenai produk-produk bisnis yang ada di PT. Emporia Digital Raya.
- 2) Penulis dijelaskan lebih detail tentang produk bisnis yang akan menjadi fokus penempatan program kerja magang.
- 3) Penulis mulai bekerja dan melakukan penyesuaian serta mempelajari *flow* dari aplikasi produk bisnis.

C. Tahap Pelaporan Kerja Magang

- 1) Penulis menyerahkan formulir program kerja magang yang diperoleh dari BAAK (KM03, KM04, KM05, KM06, dan KM07) kepada pembimbing lapangan untuk ditandatangani dan diberikan penilaian.
- 2) Penulis menyerahkan laporan kerja magang kepada Kepala Program Studi dan dosen pembimbing perihal persetujuan dan pengesahan laporan program kerja magang.
- 3) Penulis menyerahkan laporan kerja magang kepada BAAK untuk disidangkan.