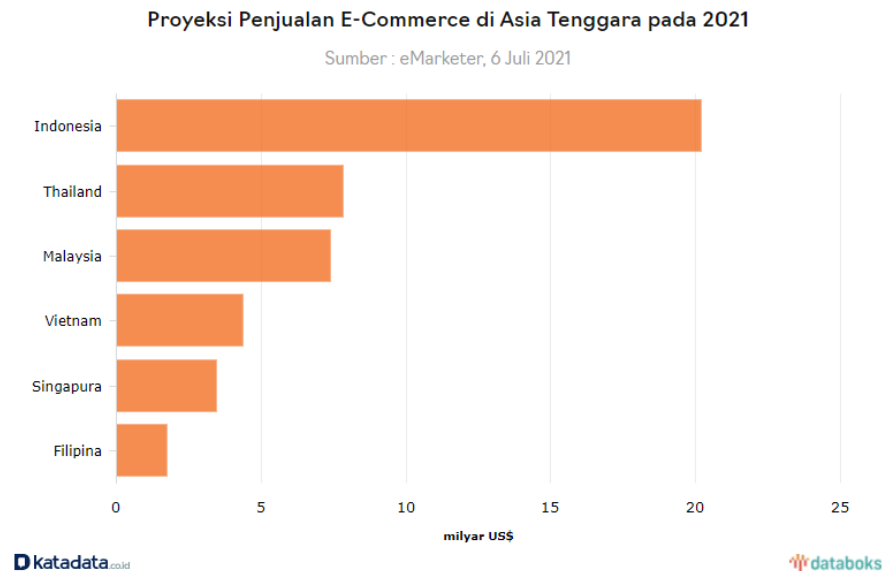


# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan di era sekarang serba digital ditambah adanya pandemi corona membuat pemerintah membatasi kegiatan masyarakat di luar rumah dan menghimbau masyarakat tetap tinggal di rumah dan kerja dari rumah. Hal tersebut membuat pebisnis atau pedagang UMKM yang sebelumnya berjualan di lokasi harus bertanformasi ke *digital*. Sebelum adanya pandemi *e-commerce* di Indonesia cukup tinggi peminat atau penggunaanya. Hasil penjualan barang pada 2021 yang dilakukan di *platform e-commerce*, Indonesia mendapatkan \$20,21 miliar dan menjadikan Indonesia nomor satu dalam penjualan *E-Commerce* di Asia tenggara. (Dihni, 2021)



Gambar 1. 1 Proyeksi Penjualan E-Commerce di Asia Tenggara 2021

Pengunjung *E-Commerce* di Indonesia rata-rata meningkat dan peningkatan tersebut melonjak tinggi semenjak adanya pandemi. Tepat sebelum pandemi Q1 2020 pengunjung tertinggi adalah 71,533,300 di platform shopee sedangkan Q2 2020 tepat mulai nya pandemi di Indonesia pengunjung tertinggi sebesar 93,440,300 di *platform* shopee. Pada Q2 2021 pengunjung tertinggi sebesar 147,790,000 di *platform* Tokopedia yang sebelumnya Tokopedia masih berada dibawah shopee. Hal ini menunjukkan bahwa pengunjung atau peminat *e-commerce* sangat tinggi di indonesia. (Peta E-Commerce Indonesia, n.d.).

Dengan banyaknya permintaan bisnis lokal atau UMKM yang ingin bertransformasi ke *digital* kepada perusahaan PT Satu Resolusi Optima. Perusahaan kekurangan tenaga kerja dengan profesi *programmer* seperti *front-end developer* dan *back-end developer*. Peran dan fungsi yang dibutuhkan oleh perusahaan dari setiap pengembang yaitu dapat mengimplementasi desain untuk *front-end developer* dan algoritma atau *flow chart* untuk *back-end developer* dari sebuah rancangan yang telah dibuat untuk membuat sistem *website*. Oleh sebab itu, dengan ditambahkan tenaga kerja dapat menyelesaikan permasalahan yang terdapat di perusahaan.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Pelaksanaan Magang**

Maksud dan tujuan magang bisa dijabarkan yang pertama bisa mendapatkan pengalaman kerja nyata yang baru yang tidak bisa didapatkan didalam kuliah. Selain itu, dapat membuka wawasan mengenai implementasi *programming* di dunia kerja karena di perkuliahan dan di kerja nyata terdapat perbedaan seperti penggunaan *code* yang bersih, efisien, dan dapat digunakan Kembali. Hal ini karena

mahasiswa bekerja di dalam sebuah tim yang isinya para *programmer*. Kemampuan *softskill* dan *hardskill* juga dapat berkembang karena banyak belajar hal-hal baru dari kerja magang dan skill komunikasi antar tim juga meningkat. Dan yang penting dari magang ini adalah SKS, karena magang bersifat wajib dan menjadi salah satu syarat kelulusan dari UMN.

Selain itu, mahasiswa dapat membantu permasalahan dari klien PT Satu Resolusi Optima dalam migrasi situs halaman AXL Parfum yang sebelumnya menggunakan code igniter 3 dan belum menerapkan web api yang dimana AXL Parfume ingin membuat 1 ekosistem dari CRM, *Finance*, *E-Commerce* yang saling berhubungan yang dapat digunakan *mobile* atau *website*. Oleh sebab itu, mahasiswa disini sebagai *back-end developer* akan membantu menyelesaikan permasalahan dari client PT Satu resolusi optima dengan membuat Web API dengan teknologi *framework* terbaru yaitu Laravel. Mahasiswa ditempatkan pada *e-commerce* AXL parfum.

### **1.3 Waktu, Lokasi, dan Prosedur Kerja Magang**

#### **1.3.1 Waktu dan Lokasi Pelaksanaan Magang**

Awal mula pelaksanaan kerja magang di onero solutions berlangsung pada tanggal 14 Juni 2021 sampai 3 September 2021. Periode kerja magang sudah memenuhi kriteria yang ditetapkan oleh UMN, yaitu selama 40 hari kerja atau magang regular. Jadwal masuk di onero solution dilakukan lima hari dalam satu minggu dengan jam masuk mulai pukul 09:00 sampai 18.00. Karena kondisi saat ini masih berlangsungnya pandemi maka

seluruh karyawan dan pekerja magang bekerja melalui WFH (*work from home*) secara penuh.

### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Prosedur pelaksanaan kerja magang di Onero Solution dilakukan dengan cara berikut ini:

1. Mengikuti *briefing* dan seminar magang yang di selenggarakan oleh pihak prodi Sistem Informasi UMN.
2. Mahasiswa mengirim CV (*Curriculum Vitae*) dan surat lamaran magang ke Ibu Ajeng Praeswari selaku Human Resource di Onero Solutions.
3. Mahasiswa melakukan *Psychotest* berupa DISC test dan PAPI test pada tanggal 20 April 2021.
4. Mahasiswa mendapatkan balasan *email* dari HR onero solutions mengenai panggilan wawancara pada tanggal 27 April 2021 yang dilakukan oleh pihak HR dan User.
5. Mahasiswa mengerjakan *technical test (back-end developer)* pada tanggal 29 April 2021.
6. Mahasiswa mendapatkan balasan email dari HR onero solution mengenai hasil test dan interview pada tanggal 11 may. Mahasiswa di terima bekerja magang di onero solutions sebagai *back-end developer*.
7. Setelah dinyatakan diterima, Mahasiswa mengajukan Form KM 01 yang berisi formulir pengajuan surat ke perusahaan

yang di tuju pada tanggal 24 Mei 2021 dan mengumpulkan form surat penerimaan magang serta *jobdesc* yang akan di kerjakan pada saat magang kepada ibu dosen suryasari pada tanggal 3 Agustus 2021.

8. Mahasiswa Menyusun laporan magang yang dipandu oleh dosen pembimbing, serta mengajukan formular pendaftaran siding magang.