

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Praktik kerja magang yang ada di Universitas Multimedia Nusantara melalui Mata Kuliah Magang merupakan salah satu kompetensi yang wajib dilalui sebagai seorang mahasiswa. Pada dasarnya perkuliahan mengajarkan bagaimana mahasiswa dapat memiliki kemampuan praktis dan teoritis. Kemampuan tersebut tentunya belum cukup untuk dijadikan bekal saat bekerja di dunia yang sesungguhnya. Dunia pekerjaan yang menuntut adanya kemampuan untuk melihat *trend*, kecepatan, dan ketepatan melalui *hard skill* dan *soft skill* yang menunjang. Proses kerja magang yang baik seharusnya dapat menambah ilmu dan pengalaman seorang mahasiswa untuk belajar hal baru, memiliki pengalaman praktik yang relevan dengan industri saat ini, dan kemampuan *hard skill* juga *soft skill* yang tidak didapatkan pada masa perkuliahan.

Sekarang ini, manusia telah semakin maju karena perkembangan zaman. Internet dan teknologi membuat rangkaian bisnis menjadi lebih cepat bertumbuh. Di Indonesia sendiri pengguna internet telah mencapai 73,7% dari total seluruh penduduknya [1]. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pekerjaan di dunia teknologi sangatlah dibutuhkan oleh perusahaan-perusahaan di lingkup *digital technology*.

Pada masa pandemi Covid-19 ini, pertumbuhan *marketplace* menjadi lebih pesat karena minat belanja masyarakat yang semakin meningkat. Sebanyak 96% masyarakat pengguna internet di Indonesia telah menggunakan *e-commerce* sebagai sarana untuk berbelanja, hal inilah yang mendorong perekonomian Indonesia [2]. Melihat dari peluang yang ada, membuat penulis tertarik untuk mencari kerja di bidang *marketplace*. Penulis tertarik saat diberi kesempatan untuk bisa mengerjakan aplikasi pada sebuah *marketplace*.

Penulis melakukan kerja magang pada Barangbaku yang merupakan bagian dari PT Lingkar Inovasi Muda. Perusahaan ini terdapat di Rukan Eksklusif Bukit Golf Mediterania No.7, Pantai Indah Kapuk, Kamal Muara Jakarta Utara. **PT**

**Lingkar Inovasi Muda (LIM)** merupakan badan usaha yang bergerak dibidang penyediaan jasa digital yang melingkupi Software Development dan Media Visual. Kemudian bagian penulis ditempatkan yaitu Barangbaku merupakan *platform* jual beli *online* yang dikembangkan langsung oleh PT LIM. Sebagai *intern*, penulis membantu dalam pembuatan aplikasi untuk Barangbaku.

## **1.2 Tujuan Kerja Magang**

### **1.2.1 Tujuan Umum**

- 1) Menerapkan pengetahuan yang telah diajarkan dalam perkuliahan ke dunia kerja.
- 2) Mempelajari dan beradaptasi pada lingkungan kerja perusahaan.
- 3) Memperluas koneksi dengan orang di luar lingkungan kampus.

### **1.2.2 Tujuan Khusus**

- 1) Mempelajari alur pengembangan perangkat lunak berupa aplikasi *mobile* untuk *platform marketplace* pada Android dan iOS.
- 2) Mempelajari alur penggunaan *version control software* seperti GIT pada perusahaan.
- 3) Mempelajari *best practices* dan *software architecture* pada pengembangan *mobile application*.
- 4) Mempelajari semua macam *library* yang banyak digunakan dalam industri pengembangan perangkat lunak.

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

Pelaksanaan kerja magang secara *remote* atau istilah *work from home* (WFH) dilakukan dari tanggal 19 April 2021 hingga 27 Juni 2021. Sementara kerja langsung di dalam gedung perusahaan atau istilah *work from office* (WFO) dilakukan dari tanggal 28 Juni 2021 hingga 29 Oktober 2021. Kantor dari PT Lingkar Inovasi Muda berlokasi di Rukan Eksklusif Bukit Golf Mediterania, Blok C No.30, Jakarta Utara, Provinsi DKI Jakarta. Total kerja magang yang dilakukan adalah enam bulan dengan pembimbing lapangan oleh Miky Setiawan, selaku *Chief Technology Officer* (CTO) Barangbaku. Jumlah jam kerja yang berlaku setiap harinya adalah 8 jam kerja yang berlangsung dari pukul 11.00 hingga 19.00 WIB.