

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kegiatan magang dilaksanakan pada PT AGCI (Ace Global Consulting & Integration). PT AGCI adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa konsultasi dan pembuatan software sesuai dengan kebutuhan client. Dalam proyek yang dikerjakan pada kegiatan magang ini, client dari proyek ini merupakan perusahaan Washoku Sato.

Washoku Sato merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang restoran. Washoku Sato sendiri merupakan restoran asli Jepang yang didirikan sejak tahun 1958 di daerah Osaka, Jepang [1]. Washoku Sato telah membuka beberapa toko di daerah Jakarta.

PT AGCI dan Washoku Sato merupakan anak perusahaan dari PT Indomarco Primatama, atau lebih banyak dikenal oleh masyarakat dengan toko bernama Indomaret.

Restoran Washoku Sato masih melakukan kegiatan penerimaan dan pengiriman pesanan dari dapur kepada pembeli tanpa menggunakan bantuan aplikasi. Oleh karena itu, tugas yang diberikan pada kegiatan magang ini adalah pembuatan dari *prototype* awal aplikasi yang mencakup berbagai macam fitur dan tampilan layar dari sebuah aplikasi *Android*. Dengan bantuan dari aplikasi, kegiatan pendataan dan kecepatan dalam pelayanan yang seringkali sulit untuk ditentukan menjadi data yang tersedia untuk menilai kinerja dari karyawan.

Dalam kegiatan magang ini, proyek yang dikerjakan merupakan proyek jangka panjang milik PT AGCI. Oleh karena itu, kegiatan magang difokuskan terhadap pembuatan bagian yang tidak menunjukkan rahasia perusahaan, yaitu interaksi antara pelanggan dan pramusaji. Dari kriteria yang ada, modul ini akan menunjukkan hasil dari UI dan sedikit dari koding pemogramman yang digunakan untuk melakukan interaksi antara *front-end* dengan *back-end* dalam aplikasi.

Dengan menggunakan *Android Studio*, *Eclipse Kepler*, dan *PostgreSQL* kegiatan magang ini mensimulasikan interaksi database dengan aplikasi android dalam ruang lingkup lokal. Dengan menggunakan interaksi kepada webservice, data yang dikirimkan dalam bentuk JSON dapat diterima dan diolah menjadi tampilan UI yang muncul pada gadget *handphone* pengguna.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari kegiatan magang adalah penggunaan dan implementasi dari ilmu yang telah dipelajari dalam bidang IT dan menggunakan ilmu tersebut untuk kepentingan umum. Dari kegiatan yang dilakukan untuk memberdayakan ilmu yang dipelajari diharapkan mahasiswa mendapatkan pengalaman kerja dan inspirasi dalam dunia programming.

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk membuat *prototype* sebuah aplikasi yang men-digital kan kegiatan interaksi antara pramusaji dengan pembeli dalam sebuah restoran. Dengan penggunaan aplikasi, bisa ditemukan pendataan yang lebih mendetil dalam interaksi dan kecepatan pelayanan dari pramusaji serta detil dan pencatatan dari pembeli yang datang dan menu yang dipesan dalam sebuah restoran.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kegiatan magang berlangsung dari tanggal 3 Januari 2022 sampai dengan 2 Maret 2022. Mahasiswa mendapatkan jam kerja magang dari jam 8 pagi sampai jam 5 sore pada hari senin sampai kamis dan dari jam 8 pagi sampai 17.30 sore pada hari jumat. Kegiatan ini bersifat WFH atau *work from home*.

