

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era modern saat ini, penggunaan teknologi tentu sudah bukan lagi menjadi suatu hal yang asing bagi masyarakat. Baik dari anak-anak hingga orang dewasa, perangkat elektronik sudah menjadi suatu hal yang sangat lumrah digunakan pada zaman ini. Kegiatan yang dilakukan pun sangat beragam, seperti mencari informasi, berkomunikasi, maupun untuk memenuhi kebutuhan hiburan.

Dengan adanya pandemi virus korona atau yang sering masyarakat sebagai "virus COVID" pada saat ini telah mengubah tatanan kehidupan masyarakat pada saat ini dalam skala yang besar. Pertumbuhan penggunaan produk-produk dan layanan digital, terutama di bidang *e-commerce* yang memang sudah bertumbuh secara pesat sebelum terjadinya pandemi, semakin bergerak dengan cepat seiring dengan penerapan kebijakan melakukan kegiatan dari rumah, seperti *work from home*, *study from home* dan sebagainya, sebagai upaya mengurangi penularan virus pada masyarakat. Keadaan ini juga menjadi pendorong berbagai usaha yang umumnya melakukan perdagangan secara *offline* untuk ikut serta dalam perdagangan secara *online*, sehingga mampu menjangkau pelanggan yang ingin melakukan kegiatan belanja secara daring.

Pertumbuhan penjualan secara daring tentu secara langsung mendorong permintaan akan jasa kurir, mengingat peran kurir yang penting dalam melakukan penjualan secara daring, yaitu mengirim pesanan dari toko, gudang, maupun tempat penyimpanan barang lainnya yang dimiliki oleh penjual menuju ke tempat tinggal pembeli. Bahkan, berdasarkan hasil survei MarkPlus mencatat terjadinya peningkatan penggunaan jasa kurir selama masa pandemi COVID-19 [1]. Hal inilah yang semakin mendorong pertumbuhan jasa kurir di era pandemi saat ini.

Kompas Gramedia sebagai salah satu perusahaan di Indonesia yang dikenal masyarakat dengan lini bisnis media cetak sebagai bisnis utamanya, mempunyai jaringan distribusi yang terintegrasi dengan baik dari Indonesia bagian barat hingga bagian timur sehingga memungkinkan koran Harian Kompas serta media cetak terbitan Kompas Gramedia lainnya untuk sampai di tangan pelanggan secara cepat. Seiring dengan perkembangan digitalisasi pada saat ini, minat masyarakat pun mulai bergeser ke media digital. Dengan memberdayakan jaringan distribusi

yang sudah terbangun dengan baik, Kompas Gramedia pun ikut mendirikan layanan manajemen logistik, yaitu KGX.

Perkembangan KGX sendiri sudah berjalan dengan baik, dimana produk-produk yang ditawarkan sudah digunakan oleh pasar. Sistem yang sudah ada semakin dikembangkan agar produk-produk yang dipasarkan dapat terintegrasi dengan baik dengan lini bisnis Kompas Gramedia yang lainnya. Seiring dengan transisi Kompas Gramedia ke sistem ERP *open source* berbasis Odoo, maka sistem KGX yang dikembangkan juga berbasis Odoo sehingga diharapkan dapat terintegrasi dengan baik dengan beragam lini bisnis yang sudah ada. Keuntungan Odoo *open-source* sendiri adalah waktu pengembangan aplikasi yang lebih cepat dibandingkan membuat aplikasi dari nol, mampu dikustomisasi sesuai dengan kebutuhan, serta membutuhkan biaya lebih kecil dibanding sistem-sistem sejenis.

Berangkat dari hal tersebut, seiring dengan bertumbuhnya permintaan dari pihak-pihak terkait untuk pengembangan sistem, maka dalam pelaksanaan magang ini penugasan yang diberikan adalah berperan serta dalam pengembangan sistem manajemen logistik tersebut, dimana akan dilakukan kolaborasi secara aktif dengan analis dan *developer* dalam tim untuk mengembangkan sistem yang sudah ada agar dapat berjalan dengan baik sesuai dengan permintaan pihak terkait.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang tentu memiliki maksud dan tujuan tertentu. Adapun maksud dari pelaksanaan kerja magang antara lain:

1. Mengaplikasikan ilmu serta keterampilan yang sudah dipelajari saat perkuliahan maupun diluar perkuliahan ke dalam permasalahan yang nyata di lapangan, dalam bentuk:
  - (a) *Hard Skills*, yaitu kemampuan spesifik yang dimiliki untuk menyelesaikan suatu pekerjaan tertentu, maupun
  - (b) *Soft Skills*, seperti kemampuan untuk bekerja sama dan berkomunikasi dalam tim, dimana dalam kerja magang ini dapat diaplikasikan dalam bentuk bekerja sama dengan analis serta *developer* dalam tim untuk melakukan pengembangan fitur-fitur.
2. Menjalani komunikasi dan relasi yang baik dengan pihak perusahaan

3. Memperoleh wawasan dan pengalaman dengan bimbingan dari pembimbing lapangan dan tim.

Sedangkan, tujuan dilakukannya kerja magang adalah melakukan pengembangan fitur-fitur pada aplikasi di bawah divisi *Corporate IT & IS* (CITIS) Kompas Gramedia, secara khusus manajemen logistik KGX Kompas Gramedia, dengan pendekatan metodologi *agile* dengan perincian sebagai berikut:

1. Analisis dan Perbaikan *Bug*
2. Pembuatan *reporting*
3. Pembuatan *update trucking rate wizard*
4. Melakukan validasi *setting user TMS location*
5. Melakukan modifikasi terhadap *waybills*
6. Melakukan pengembangan terhadap fitur *trucking*
7. Pembuatan *wizard import master data*
8. Membuat dasar dari fitur *express delivery*
9. Menambahkan *field QR Scanner*
10. Melakukan penambahan *field* pada *Warehouse Management System* (WMS)

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

#### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

Pelaksanaan kerja magang sebagai *Software Engineer Intern* dilakukan selama 100 hari kerja, dimulai dari 21 April 2021 hingga 13 Oktober 2021. Kerja magang dilakukan setiap hari kerja dengan durasi delapan jam kerja per hari mulai dari pukul 08.00 hingga 17.00.

Kerja magang dilaksanakan dengan dua cara, yaitu bekerja dari kantor maupun bekerja secara *remote*. Kantor CITIS Kompas Gramedia sendiri terletak di Gedung Kompas Gramedia, Jalan Palmerah Selatan No. 22-28, Jakarta, 10270.

### 1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Adapun prosedur pelaksanaan kerja magang adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan kerja magang dilakukan secara *work from office* (WFO) maupun *remote (work from home/WFH)* menyesuaikan kebijakan yang dikeluarkan, baik yang diterbitkan oleh Kompas Gramedia maupun pembatasan yang dilakukan oleh pemerintah.
2. Saat masih menjalankan perkuliahan, jumlah hari kerja dalam seminggu dapat disesuaikan dengan kondisi perkuliahan saat itu.
3. *Microsoft Teams* digunakan sebagai media komunikasi utama, baik untuk komunikasi antar anggota dalam tim maupun untuk melakukan *daily standup meeting*.
4. *Microsoft Azure DevOps* digunakan sebagai *platform* untuk koordinasi pekerjaan antara analis dengan *developer*, seperti penggunaan *version control system*, *project management*, dan *automated build and release*.
5. Presensi dilakukan dengan cara *self declaration* yang diawasi oleh supervisi melalui *daily standup meeting* dan disetujui oleh supervisi dan manajer serta dilaporkan kepada divisi HR.
6. Ikut serta dalam berbagai *meeting* yang diselenggarakan, baik yang dilaksanakan secara reguler seperti *sprint meeting* maupun *meeting-meeting* lainnya.

U M W N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A