

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Software saat ini merupakan teknologi yang sedang berkembang pesat. Software banyak digunakan untuk membantu kebutuhan masyarakat sehari-hari, seperti dalam dunia perkantoran, perkuliahan, dan juga dunia perdagangan. Keunggulan dari software adalah kemudahannya untuk diimplementasikan dalam berbagai bidang dan dapat digunakan kapan saja. Software telah banyak dipakai dalam kegiatan ekonomi dan perkembangannya juga menjadi penentu dalam perkembangan perekonomian.

PT Paramadaksa Teknologi Nusantara (nexSOFT) merupakan perusahaan software manajemen distribusi yang telah berdiri sejak tahun 1995 dan telah memiliki beberapa produk. Salah satu produk nexSOFT yaitu ND6 atau NexDis 6 (Nex Distribution – ND) yang bergerak di bidang operasional sehari-hari perusahaan dagang Indonesia. Produk dari ND6 yaitu ada NexMile, NexTrade bagi mereka yang ingin control Canvaser untuk melihat sisa stok di pembawa barang mereka, NexCloud hanya sebagai tempat penyimpanan, NexChief untuk principal dapat melihat seluruh distributor/customer, NexPos untuk customer selain jual barang ada sistem kasirnya sendiri, NEXFIN untuk *finance & accounting*, dan Gromart.

Gromart merupakan produk perusahaan Nexsoft berbasis *mobile application* yang dapat menghubungkan antara penjual barang dan pembeli barang. Hadirnya Gromart diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi penjual dan pembeli untuk dapat melakukan transaksi jual beli. Sistem yang ada pada Gromart dirancang untuk dapat memudahkan admin dalam mengontrol pendataan data penjual dan pembeli, memudahkan penjual dalam pendataan barang, serta memudahkan pembeli dalam memesan barang. Pada kerja magang ini, penulis membuat aplikasi Gromart dengan ketentuan persis seperti aplikasi aslinya. Tujuannya adalah untuk pembelajaran agar mahasiswa dapat merancang, membuat desain, hingga membuat aplikasi seutuhnya dengan patokan produk dari perusahaan nexSOFT.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud kegiatan kerja magang yaitu sebagai berikut.

1. Mengasah dan menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan.
2. Mendapat pengalaman dari dunia kerja yang sesungguhnya.
3. Menambah wawasan mengenai ilmu yang dipelajari pada dunia kerja.
4. Melatih pengetahuan dalam bidang Informatika khususnya yang tidak dipelajari saat masa perkuliahan.

Sedangkan, tujuan kegiatan kerja magang yaitu belajar terlibat dalam project perusahaan yaitu project Gromart dan bekerja sebagai fullstack developer, memperdalam skill dan pengetahuan mengenai bahasa Java dengan mengimplementasikan bahasa Java pada project Gromart, mempelajari cara membuat *mobile application* mulai dari perancangan, pelaksanaan, hingga evaluasi.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan Kerja Magang dilaksanakan selama 109 hari dengan waktu kerja per hari nya yaitu 8 jam. Dimulai setiap pukul 08:00 dan berakhir pada pukul 17:00. Kerja magang dilaksanakan mulai tanggal 2 Agustus 2021 hingga 31 Desember 2021. Urutan pelaksanaan kerja magang yaitu diawali dengan pengenalan perusahaan dan product knowledge, dilanjutkan dengan pembelajaran modul Java serta ujian bahasa Java, dan selanjutnya yaitu pengerjaan project.

Pada pelaksanaan kerja magang saya berada di divisi development dan di mentori oleh Bapak Joseph Wijaya. Sistem kerja yang diterapkan yaitu WFH (*Work From Home*) mulai dari awal magang hingga pelaksanaan kerja magang berakhir. Sistem kerja WFH (*Work From Home*) diterapkan karena adanya pandemi COVID 19.