

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman digital yang semakin berkembang seiring berjalannya waktu, semakin banyak hal yang dirubah menjadi digital. Saat ini selain semakin banyak restoran yang menggunakan menu digital, mereka juga menggunakan *online platform* untuk memperjual belikan produknya. Sekarang telah banyak *merchant* atau pemilik restoran yang mendaftarkan restoran di berbagai *online platform* seperti *Grab* dan *Tokopedia*, dimana ketika *merchant* mendaftarkan restorannya di berbagai *online platform* tersebut ketika ada transaksi yang masuk *merchant* harus memproses transaksi tersebut pada aplikasi *online platform* masing masing. Maka dari itu Pikapp Indonesia dengan tujuan untuk meningkatkan dan membantu Usaha Kecil Menengah (UKM) di Indonesia melalui ekosistem digital yang berdampak[1], mengembangkan sebuah aplikasi pengelola restoran yang dapat mempermudah para *merchant* yang terdaftar untuk mengatur dan mengelola transaksi yang masuk dari berbagai *online food platform* tersebut dalam satu aplikasi, *merchant* juga dapat mengelola menu untuk *digital menu* menggunakan Pikapp.

Pikapp adalah sebuah aplikasi pengelola restoran yang berbasis *android* yang dikembangkan untuk membantu para *merchant* yang sudah bergabung di Pikapp. *Merchant* dapat menambah atau mengubah menu melalui aplikasi Pikapp yang akan di implementasikan ke menu digital restoran tersebut, selain itu *merchant* juga bisa melihat atau menerima transaksi yang masuk dari platform makanan lain melalui Pikapp, *merchant* juga dapat mengelola transaksi yang masuk tanpa terpisah pisah. *Merchant* juga dapat melihat laporan dari hasil pendapatan transaksi bukan dari Pikapp saja tapi juga platform makanan yang lain.

Bahasa pemrograman yang digunakan adalah kotlin dengan menggunakan *Android Studio*. Kotlin adalah bahasa pemrograman *open-source* yang dikembangkan oleh *Jetbrains* untuk berbagai platform[2]. Bahasa Kotlin berjalan pada platform *Java Virtual Machine* (JVM), platform yang memungkinkan komputer menjalankan *code* berbasis java, atau kode dari bahasa lain yang dikompilasi menggunakan java[2]. Dalam pengembangan aplikasi Pikapp ini juga menggunakan *design architectural pattern Model-View-ViewModel* (MVVM).

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari pelaksanaan kerja magang sebagai berikut:

- Mengembangkan aplikasi Pikapp yang berbasis *android* dengan menggunakan bahasa pemrograman kotlin.
- Membantu *merchant* untuk mengelola transaksi di berbagai *online platform*.

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada pelaksanaan kerja magang adalah merancang dan membangun aplikasi pengelola restoran yang berbasis android untuk membantu *merchant* mengelola restoran.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu pelaksanaan kerja magang di Pikapp Indonesia dimulai dari tanggal 28 juni 2021 hingga 28 desember 2021, yang dibimbing oleh Andrew Budiman selaku supervisor dan *Chief Technology Officer* Pikapp Indonesia. Sedangkan, untuk prosedur pelaksanaan kerja magang adalah sebagai berikut:

- Waktu kerja magang yang dimulai dari pukul 09.00 WIB sampai pukul 18.00 WIB, dengan 5 hari kerja dimulai dari hari senin hingga hari jumat dimana libur nasional tidak termasuk sebagai hari kerja
- Kerja magang dilakukan secara *Work From Home* untuk mencegah penyebaran virus *COVID-19*. Kerja magang dilakukan dengan berkoordinasi dengan tim *backend* dan tim *product*, dengan tim *android* yang terdiri dari 4 orang.
- Setiap hari akan ada daily meeting pada pukul 09.30 WIB untuk berdiskusi terkait dengan tugas yang sedang dikerjakan. Dan juga kewajiban untuk mengumpulkan *report* hasil kerja pada hari itu pada pukul 18.00 WIB setiap hari nya.
- Menggunakan sistem sprint dalam proses pengembangan *software* dimana setiap sprint berlangsung selama 14 hari, dan pada sprint terakhir akan diadakan *Sprint Retrospective*.