

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada zaman ini, perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat mempermudah akses informasi bagi mayoritas kalangan masyarakat. Dalam proses untuk mengakses informasi yang ada, dibutuhkan sebuah media atau sarana untuk mengakses informasi dan sebuah tempat untuk menyimpan informasi. *Website* merupakan salah satu bentuk teknologi informasi yang sudah umum digunakan oleh banyak orang untuk menyimpan atau menyediakan informasi yang dapat diakses oleh pengunjung *website* tersebut.[3] *Website* banyak digunakan oleh perusahaan untuk mempermudah klien atau pelanggan dalam mengakses informasi, bertransaksi, dan lain-lainnya. *website* sebuah perusahaan juga memberikan impresi awal kepada pelanggan perusahaan tersebut. Oleh karena itu, *website* perusahaan memberikan dampak yang cukup signifikan dalam memperluas target pasar dan mendukung proses bisnis perusahaan[4][5].

PT. Indobest Artha Kreasi (IAK) adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang layanan produk digital seperti paket internet, pulsa, token listrik, *voucher in-game currency*, pembayaran berbagai macam tagihan pascabayar, dan banyak lagi. Selain layanan produk digital, IAK juga menyediakan jasa pembuatan *website* sesuai dengan kebutuhan dari klien.

Gamefinity merupakan sebuah perusahaan yang menyediakan media dan *website* untuk membahas berita game, review game, dan *eSports* di Indonesia. Gamefinity didirikan pada tahun 2020 dengan tujuan untuk memberikan informasi yang komprehensif tentang industri game di Indonesia[6].

Pada awalnya, *website* Gamefinity tidak memiliki halaman yang dapat memfasilitasi sistem transaksi untuk mendukung penjualan produk secara langsung pada *website*. Tidak cukup hanya menyediakan media untuk membahas dan mereview game di Indonesia, Gamefinity ingin menyediakan sebuah wadah atau tempat agar para pengunjung dapat bertransaksi berbagai macam produk prabayar seperti *voucher game*, pulsa, paket internet, dan lain-lain langsung melalui *website* Gamefinity. Sebagai salah satu klien dari IAK, Gamefinity menggunakan jasa layanan IAK untuk membuat sebuah *website* yang dapat digunakan oleh pengguna untuk bertransaksi berbagai macam produk prabayar.

Proses pembuatan *website* menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *JavaScript*, PHP digunakan sebagai *server-side scripting* dan *JavaScript* digunakan untuk *client-side scripting*. Alasan utama dari penggunaan PHP untuk pembuatan *website* adalah karena PHP memiliki hampir semua fungsi yang diperlukan untuk membangun *backend* dari sebuah *website*, selain itu bahasa pemrograman PHP cenderung lebih mudah dipelajari dan dapat diandalkan[7]. *JavaScript* digunakan untuk memberikan tampilan yang dinamis pada *website* tanpa harus memuat ulang halaman *website* tersebut[8]. *Framework* yang digunakan dalam pembangunan *website* adalah Laravel dan Vuejs. *Framework* Laravel dipilih karena memiliki struktur MVC (*Model, View, Controller*) yang cukup rapi, kemudian Laravel juga memiliki fitur Eloquent yang mempermudah interaksi dengan *database* (SQL) yang digunakan [9]. *Framework* Vuejs dipilih karena Vuejs memiliki fitur *data binding* yang memungkinkan perpindahan data antara 1 komponen dengan komponen lainnya, kemudian Vuejs juga cenderung mudah dipelajari karena terdokumentasi dengan baik[10].

Ketertarikan terhadap misi dan layanan yang disediakan oleh IAK menjadi alasan utama IAK dipilih sebagai tempat magang. Proyek yang dikembangkan selama kerja magang di IAK dapat memberikan gambaran detail mengenai pengembangan *Progressive Web APP* (PWA) sekaligus proses bisnis yang terlibat di dalamnya. Selain itu, IAK juga memiliki lingkungan kerja yang cukup ideal untuk dijadikan tempat kerja magang.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari kerja magang yang telah dilakukan adalah untuk mengimplementasikan materi yang sudah dipelajari selama berada di Universitas Multimedia Nusantara dan mendapatkan pengalaman kerja sebelum masuk ke dunia kerja. Tujuan dari kerja magang ini adalah untuk merancang bangun sistem transaksi pada *website* Gamefinity.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja Magang dimulai pada tanggal 1 Desember 2021 sampai 31 Mei 2022 di PT. Indobest Artha Kreasi sebagai *software engineer*. Prosedur dari kerja magang ini adalah sebagai berikut.

- Kerja magang dilakukan secara *hybrid*, dengan jadwal kerja setiap hari senin sampai jumat pada pukul 10.00-18.00 WIB. *Work From Office* (WFO) dilakukan setiap minggu pada hari senin dan kamis. *Work From Home* (WFH) dilakukan setiap minggu pada hari selasa, rabu dan jumat.
- *Weekly Sync* dilakukan setiap minggu pada hari senin pada pukul 11.00 untuk membahas perkembangan atau task yang dilakukan pada minggu sebelumnya dan menentukan fokus task minggu ini.

