

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

PT Suitmedia Kreasi Indonesia merupakan sebuah perusahaan yang menyediakan jasa layanan dalam transformasi digital melalui strategi, pengembangan produk, dan komunikasi kreatif. Strategi dalam perusahaan ialah suatu cara untuk melihat peluang dalam mengambil keputusan untuk menciptakan nilai paling banyak bagi perusahaan [1]. Pengembangan produk merupakan strategi yang dapat digunakan dalam perusahaan dalam menyempurnakan produk, memodifikasi produk, dan mengembangkan hal baru melalui usaha riset, kata Tjiptono (2008) [2]. Perusahaan Suitmedia telah berdiri selama 13 tahun dengan segala perkembangan yang dilalui. Perkembangan dan usaha yang dilakukan oleh karyawan dari Suitmedia telah membuat karir dari Suitmedia terus meningkat hingga sekarang telah memiliki beberapa kantor cabang dan menerima banyak proyek dari perusahaan-perusahaan.

Pada proyek kali ini dibangun sendiri oleh Suitmedia yaitu proyek Rocket Mall. Rocket Mall merupakan sebuah proyek membangun sebuah *website* dan aplikasi *e-commerce*. Proyek ini akan menjadi produk yang akan ditawarkan kepada *customer* Suitmedia yang ingin membangun proyek berhubungan dengan *e-commerce*. Proyek Rocket Mall dijadikan sebagai proyek Kampus Merdeka sehingga peserta magang dari Kampus Merdeka akan mengerjakan proyek ini bersama.

Rocket Mall terdiri dari dua jenis platform yaitu *website* dan aplikasi. *Website* dan aplikasi terdapat *developernya* masing-masing. Selain itu, Rocket Mall juga memiliki sebuah *website* pemasaran yang digunakan awalnya untuk mempromosikan Rocket Mall kepada masyarakat. Proyek Rocket Mall ini telah dibangun oleh peserta magang pada *batch* sebelumnya. Akan tetapi, waktu magang dari peserta telah usai dan proyek belum selesai maka proyek dilanjutkan oleh peserta magang pada *batch* sekarang.

Selama pelaksanaan magang tugas yang dilakukan pertama dalam proyek Rocket Mall ialah melanjutkan UI *integration* dari *website* pemasaran. Pengintegrasian dilakukan untuk menghubungkan tampilan yang telah dibangun dengan API yang telah tersedia. Namun, tidak hanya melakukan pengintegrasian saja tetapi juga melakukan perbaikan terkait tampilan dan penambahan fungsionalitas pada

beberapa fitur sesuai dengan permintaan dari analis.

Selain melakukan tugas pada *website* pemasaran, tugas lain yang dilakukan yaitu memperbaiki *website e-commerce* Rocket Mall. Terdapat beberapa masalah pada tampilan dan fungsionalitas *website* ini. Oleh karena itu, tugas selama magang juga memperbaiki masalah sesuai *review* analis dan melanjutkan pengintegrasian beberapa fitur yang belum selesai sebelumnya serta melakukan pemeriksaan kembali terhadap semua fungsionalitas fitur.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Berikut merupakan maksud dari pelaksanaan kerja magang di PT Suitmedia Kreasi Indonesia:

1. Memperoleh pengalaman baru mengenai dunia kerja.
2. Mengasah dan mengembangkan kemampuan dalam bentuk *hard skill* pada bidang *frontend* dan *soft skill* yaitu melakukan komunikasi dengan rekan kerja serta manajemen waktu.
3. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari saat kuliah ke dalam proses kerja magang yang dilakukan.
4. Memperoleh relasi yang diharapkan dapat membantu saat mencari pekerjaan.

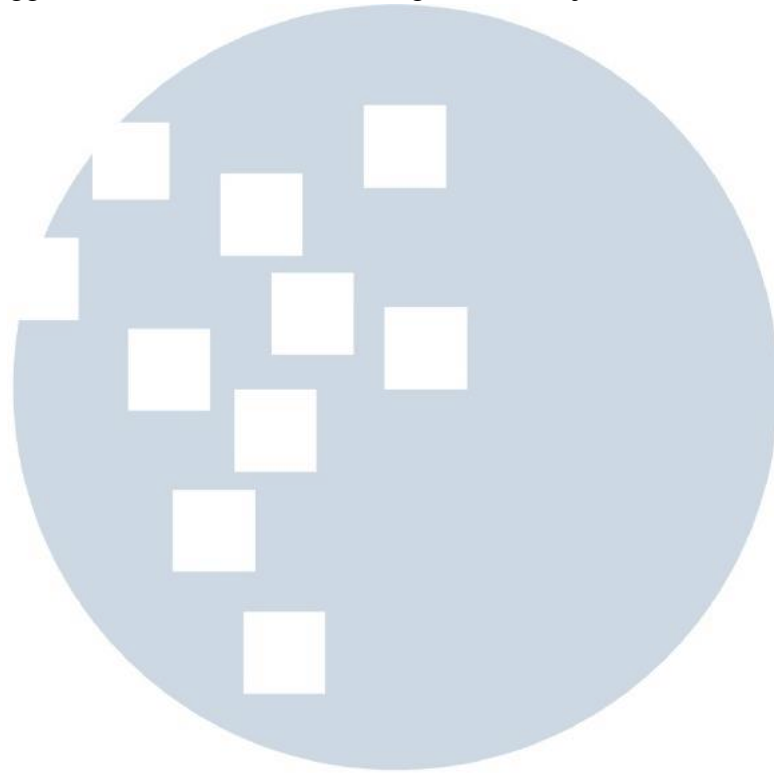
Sedangkan tujuan dari pelaksanaan kerja magang adalah mengembangkan *website* Rocket Mall di PT Suitmedia Kreasi Indonesia.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dilakukan selama 5 bulan yang berlangsung pada 2 Februari hingga 2 Juli 2022 yang dibimbing oleh Bapak Andhika Ridhovani. PT Suitmedia Kreasi Indonesia berada di Jalan Pejaten Barat II No. 3A Jakarta, Indonesia.

Dikarenakan pandemi Covid-19, maka pelaksanaan kerja magang dilakukan secara *online* atau *Work From Home* tetapi tidak menutup kemungkinan bagi karyawan yang ingin mengunjungi kantor. Jam masuk kerja dalam perusahaan dilaksanakan dari pukul 09.00 hingga 18.00 WIB. Namun, karena terdapat tuntutan total 800 jam kerja, maka jam kerja selama pelaksanaan magang dilaksanakan dari pukul 09.00 hingga 19.00 WIB dengan waktu istirahat pada pukul 12.00 hingga

13.00 WIB. Ketentuan libur kerja mengikuti dengan kalender umum di mana jika terdapat tanggal merah berarti akan dihitung libur bekerja.



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA