

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat, membuat berbagai industri dan perusahaan berusaha membuat sistem yang dapat memudahkan menjalankan proses bisnis maupun layanan yang mereka tawarkan. Hal tersebut membuat PT Suitmedia Kreasi Indonesia menawarkan layanan untuk membuat sistem tersebut.

Salah satu industri atau perusahaan yang mempercayakan sistemnya kepada PT Suitmedia Kreasi Indonesia adalah PT Distributor Kesehatan. PT Distributor Kesehatan merupakan perusahaan yang memberikan layanan kesehatan dan jasa distribusi. Sistem yang dipercayakan untuk dibuat oleh PT Suitmedia Kreasi Indonesia adalah Approval Portal. Approval Portal merupakan sistem yang membantu customer melakukan pengadaan barang maupun melakukan permintaan pengurangan harga barang kepada produsen.

Latar belakang proyek ini dimulai dari sulitnya para customer melakukan pengadaan barang maupun permintaan pengurangan harga barang kepada produsen penyedia alat kesehatan. Sehingga PT Distributor Kesehatan membantu customer melakukan pengadaan barang dengan mudah dan melampirkan setiap data pengadaan maupun pengurangan harga barang. Namun dikarenakan setiap produsen pasti perlu melakukan persetujuan barang yang diminta oleh customer. Sehingga dibuatlah proyek Approval Portal, memudahkan customer melakukan request dan memudahkan pabrik melakukan persetujuan dengan berbagai tingkatan yang nantinya akan dikirimkan ke SAP yang telah dibuat oleh klien dan masuk ke proses delivery setelah mendapatkan berbagai data seperti tanggal delivery, PO, dan PR number.

Dengan adanya proyek ini, dapat sebagai jembatan antara customer dan penyedia barang untuk dapat bertransaksi dengan mudah. Dari sisi Penulis sendiri, memilih kerja magang PT Suitmedia Kreasi Indonesia, memberikan banyak manfaat. Hal tersebut dikarenakan penulis langsung terjun ke proyek klien. Selain itu proyek yang diberikan berbasis microservices dengan design pattern baik.

1.2. Maksud dan Tujuan Pelaksanaan Kerja Magang

Maksud dan tujuan pelaksanaan kerja magang pada PT Suitmedia Kreasi Indonesia, yaitu:

- Memberikan kesempatan pada penulis untuk memahami alur dunia kerja terutama pada bidang Software Engineer.
- Memberikan kesempatan pada penulis untuk memegang proyek client berbasis microservices
- Mempelajari dan mengerjakan proyek dengan design pattern yang terstruktur sesuai yang telah disediakan perusahaan

Terdapat juga maksud dan tujuan pengerjaan proyek Approval Portal oleh PT Suitmedia Kreasi Indonesia, yaitu:

- Memudahkan pengadaan barang dan pengurangan harga oleh customer ke produsen.
- Memberikan laporan data setiap permintaan sampai ke tahap penerimaan barang.
- Memudahkan produsen melakukan persetujuan permintaan melalui berbagai tingkatan (seperti persetujuan dari karyawan, atasan, dan atasan lagi)

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja Magang dilaksanakan setiap hari senin sampai dengan hari jumat. Dimulai pada pukul 08.00 sampai dengan pukul 17.00 WIB. Sebenarnya untuk jam kerja di PT Suitmedia Kreasi Indonesia bersifat fleksibel dikarenakan *Work From Anywhere*. Sehingga penulis juga melakukan kerja magang pada malam hari untuk mengejar tugas magang dan mempelajari sistem proyek.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang di PT Suitmedia Kreasi Indonesia, mengharuskan mengisi timesheet magang pada spreadsheet yang telah dibuat. Timesheet berisi yang telah dilakukan penulis pada hari tertentu dan hal-hal lainnya. Untuk prosedur pengerjaan proyek, penulis menggunakan Visual Studio 2022 sebagai IDE dan SQL Server Management Studio sebagai database server.

Prosedur pengumpulan kode yang telah dikerjakan oleh penulis adalah pertama membuat issue baru pada gitlab, kedua membuat branch baru pada issue yang telah dibuat, ketiga melakukan checkout ke branch baru di local, keempat melakukan commit dan push serta merge request jika kode yang telah dikerjakan telah sesuai. Jika ada permasalahan atau conflict ketika melakukan merge request, bisa pull terlebih dahulu kode di gitlab dan melakukan resolve di local.