

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat memberikan berbagai perubahan dan juga kemajuan dalam digitalisasi pada berbagai bidang di dalam kehidupan manusia. Salah satu bidang yang sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi adalah bidang penjualan *online*, seperti platform *e-commerce* yang mendorong kebutuhan akan pengembangan aplikasi baik *web* ataupun *mobile*.

E-commerce (*electronic commerce*) merupakan bentuk transaksi bisnis elektronik yang meliputi kegiatan jual dan beli barang atau jasa melalui internet [1]. Untuk memudahkan kegiatan *e-commerce*, diperlukan sebuah aplikasi yang dapat dengan mudah menghubungkan antara penjual dengan pembeli sehingga proses jual-beli dapat dilakukan dengan praktis bagi kedua belah pihak. Hingga saat ini juga sudah banyak perusahaan yang menyediakan solusi *e-commerce*, seperti SIRCLO yang menyediakan solusi *e-commerce* dengan menyediakan jasa pembuatan toko *online* melalui SIRCLO Store, platform berjualan *online* untuk produk ibu dan bayi melalui Orami, dan juga solusi-solusi *e-commerce* lainnya.

Platform *e-commerce* memiliki peran yang sangat penting bagi berbagai pihak yang terkait dalam suatu jual-beli elektronik. Baik secara langsung maupun tidak langsung, platform *e-commerce* dapat menjadi sarana untuk memperoleh pendapatan, baik bagi suatu perusahaan ataupun individu yang berjualan secara *online* [2]. Selain itu, platform *e-commerce* juga memberikan kemudahan bagi pihak pembeli untuk mencari dan membeli barang ataupun jasa yang diinginkan dengan lebih mudah. Dapat dikatakan bahwa *e-commerce* menjadi alternatif untuk kegiatan jual-beli konvensional yang umumnya dilakukan secara langsung di tempat, seperti di pasar, pusat pembelanjaan, ataupun lokasi jual-beli lainnya.

Platform *e-commerce* merupakan aplikasi tempat orang-orang dapat melakukan kegiatan jual-beli secara *online*. Untuk mengembangkan aplikasi *e-commerce*, umumnya terdapat dua platform yang paling sering digunakan, yaitu platform aplikasi berbasis *web* dan juga *mobile*. Untuk mengembangkan aplikasi *e-commerce* supaya memiliki struktur yang kuat dan dapat dikembangkan secara terus-menerus, diperlukan adanya kerja sama antar berbagai tim dengan kemampuan yang berbeda-beda, salah satunya adalah tim *engineering*. Tim *engineering*

yang umumnya beranggotakan para *software engineer* berperan dalam mengembangkan suatu aplikasi.

Untuk membuat proses pengembangan aplikasi berjalan dengan lebih sistematis, maka terdapat beberapa metode *software engineering* yang umumnya diimplementasikan dalam pengembangan aplikasi, seperti metode *agile*, *waterfall*, dan metode-metode lainnya. Penerapan metode *software engineering* juga akan memudahkan dalam proses pengembangan dan perawatan aplikasi yang terus berkembang hingga semakin kompleks.

Dalam pengembangan aplikasi, *software engineer* juga memiliki fokus yang berbeda-beda, seperti *front-end engineer*, *back-end engineer*, *mobile application engineer*, dan juga posisi lainnya yang serupa. Seorang *front-end engineer* berperan utamanya dalam pengembangan tampilan antarmuka dari aplikasi *web* dan juga melakukan integrasi data yang disediakan oleh *back-end engineer*. Aplikasi *web* sendiri merupakan aplikasi yang dapat diakses melalui *web browser* menggunakan koneksi internet, di mana pengembangan aplikasi ini dapat dilakukan dengan bahasa pemrograman yang didukung oleh *web browser* seperti JavaScript, PHP, Ruby, dan lain-lain [3].

Pengembangan *front-end* atau tampilan depan aplikasi pada dasarnya dapat dilakukan menggunakan teknologi seperti HTML, CSS, dan JavaScript. Tetapi, seiring berkembangnya kompleksitas suatu aplikasi, maka penggunaan teknologi standar tersebut menjadi semakin sulit dipelihara karena basis kode yang dibuat akan semakin panjang dan besar. Untuk itu, terdapat beberapa *framework* yang dapat digunakan untuk memudahkan proses pemeliharaan aplikasi, seperti Next.js. Next.js adalah *framework* React, di mana React adalah *library* JavaScript untuk pengembangan *web* yang lebih dinamis. Penggunaan Next.js sangat bermanfaat untuk pengembangan aplikasi yang semakin kompleks karena beberapa fitur yang dimilikinya, seperti pembuatan komponen, pembuatan halaman, pengambilan data, dan berbagai fitur lainnya.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Adapun tujuan kerja magang dilaksanakan dengan maksud dan tujuan sebagai berikut:

1. Mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan selama masa perkuliahan secara langsung pada dunia kerja.

2. Mempelajari kemampuan-kemampuan yang belum didapatkan selama masa perkuliahan.
3. Mengembangkan *soft skill* untuk dapat bekerja sama dan berkomunikasi dengan baik antar sesama di dalam dunia kerja.
4. Membangun relasi yang baik dengan sesama rekan kerja.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Adapun pelaksanaan kerja magang akan dilaksanakan selama kurang lebih 6 bulan, dalam periode waktu mulai dari tanggal 29 Agustus 2022 hingga berakhir pada tanggal 28 Februari 2023. Untuk prosedur pelaksanaan kerja magang akan dilaksanakan sebagai berikut:

1. Bergabung dalam tim *Orami Seller* yang merupakan bagian dari Orami, salah satu *entrepreneur solution* dari SIRCLO Group.
2. Bergabung dan berpartisipasi sebagai *front-end engineer* dari tim *Orami Seller* dengan disupervisi oleh Miki Harian sebagai *Sr. Software Engineer*.
3. Turut serta berpartisipasi dalam proses *Software Development Life Cycle (SDLC)* pada tim *Orami Seller* yang mengimplementasikan metode *Scrum*.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA