

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman modern seperti saat ini, teknologi berkembang sangat pesat, terutama pada penjualan barang apapun melalui *internet*. Dengan adanya *internet*, banyak perusahaan yang bersaing untuk menjual produknya melalui platform yang beredar di *internet* seperti melalui aplikasi *instagram*, *facebook*, dan lain sebagainya. Bahkan, terdapat beberapa perusahaan yang menjadi penghubung antara penjual dan pembeli melalui sebuah *marketplace* yang berbasis *website*, maupun *mobile*.

PT. Inovasi Dunia Gim hadir dengan membawa inovasi mengenai dunia permainan. PT. Inovasi Dunia Gim merupakan sebuah perusahaan yang menyediakan jasa titip jual dan beli *gaming* melalui *platform* sosial media yang bernama *instagram*. Inovasi tersebut tentunya dibutuhkan untuk masyarakat di era teknologi seperti saat ini, mengingat meningkatnya perkembangan dunia *game* saat ini di dunia. Namun, jasa jual titip *game* yang ditawarkan oleh PT. Inovasi Dunia Gim baru hanya tersedia melalui *platform* sosial media yang bernama *instagram* dengan nama akun *luxgamelab*. Maka dari itu PT. Inovasi Dunia Gim menginginkan sebuah aplikasi berbasis *website* yang menjadi sebuah *marketplace* jual beli *gaming* dengan menghubungkan para penjual dan juga pembeli melalui aplikasi tersebut. *Marketplace* merupakan sebuah solusi yang tercipta dari cepatnya perkembangan teknologi dan informasi melalui *internet* yang menggempur industri perdagangan [1].

Dengan adanya *marketplace* tentunya dapat mempermudah pelaku usaha kecil dan menengah dalam melakukan sebuah operasional, dikarenakan para penjual hanya perlu memberikan sebuah informasi yang lengkap mengenai produk yang mereka jual di *marketplace* tersebut seperti harga, informasi produk, dan lain sebagainya [1]. Melalui aplikasi *marketplace* jual beli *gaming* tersebut diharapkan dapat memenuhi kebutuhan penggunaannya melalui fitur-fitur yang diberikan pada aplikasi *marketplace* jual beli *gaming* berbasis *website* tersebut.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari pelaksanaan kerja magang ini, yaitu :

1. Menerapkan pengetahuan yang didapatkan dari perkuliahan ke dalam dunia kerja.
2. Menambah ilmu, wawasan, dan juga pengalaman mengenai dunia kerja.
3. Melatih diri untuk bertanggung jawab dalam tugas yang diberikan selama periode pelaksanaan kerja magang.
4. Menambah ilmu mengenai desain proyek menggunakan aplikasi *Figma*, dan juga *web programming* menggunakan bahasa pemrograman *javascript* dengan *react framework*, dan *tailwind css* untuk *styling user interface*.

Kemudian terdapat juga tujuan dari pelaksanaan kerja magang ini, yaitu :

1. Merancang dan membangun situs Marketplace Jual Beli Gaming pada PT. Inovasi Dunia Gim.

Selain maksud dan tujuan, adapun manfaat dari pelaksanaan kerja magang ini, yaitu :

1. Manfaat bagi penulis yaitu untuk melatih diri untuk dapat bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, membiasakan diri untuk manajemen waktu dalam mengerjakan tugas, dan menerapkannya di dalam maupun di luar pelaksanaan kerja magang.
2. Manfaat bagi pihak perusahaan yaitu tentunya mereka dapat melihat hasil desain dan juga pengembangan situs yang sudah dikembangkan pada proyek Marketplace Jual Beli Gaming berbasis *website*.
3. Manfaat bagi masyarakat yaitu dapat menggunakan laporan pelaksanaan kerja magang ini sebagai referensi yang berkaitan dengan kerja magang dan pengembangan *website*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang di PT. Inovasi Dunia Gim dimulai dari tanggal 1 Agustus 2022 sampai dengan 03 Februari 2023 dengan total sekitar 135 hari kerja atau sekitar 6 bulan pelaksanaan kerja. Pelaksanaan kerja magang dilakukan secara *offline* atau *Work from Office* sesuai dengan kebijakan perusahaan. Waktu pelaksanaan kerja magang dilakukan setiap hari Senin sampai hari Jum'at

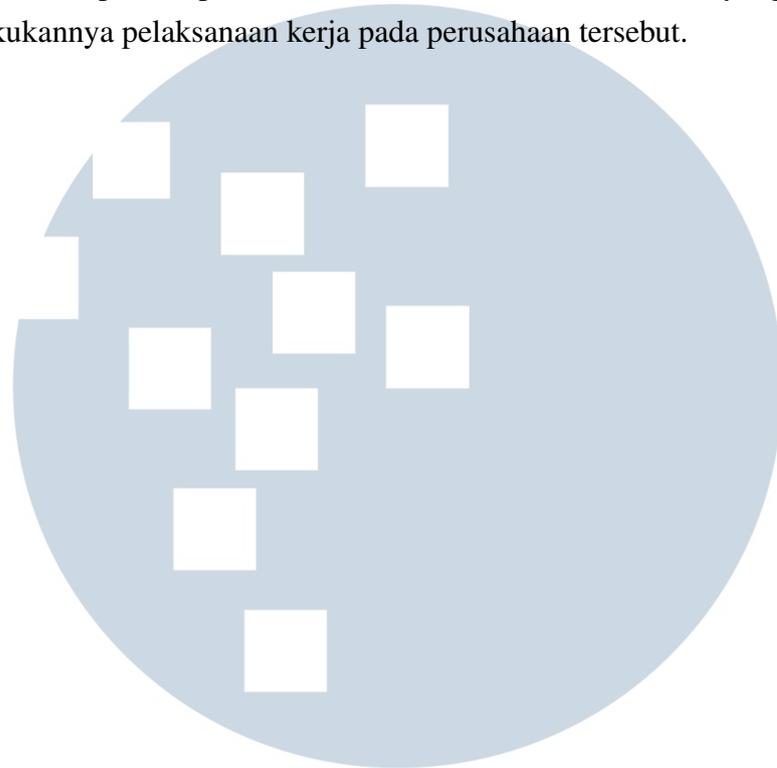
mulai pukul 08.00 WIB - 17.00 WIB. Terdapat meeting pada setiap minggunya untuk diskusi dan menyampaikan kegiatan yang dilakukan pada minggu tersebut. Pemberian tugas dituliskan melalui *trello* yang telah disediakan oleh PT. Inovasi Dunia Gim.

Pengerjaan tugas dapat dikerjakan secara individu. Kemudian untuk pengembangan kode dilakukan secara individu. Jika mengalami kendala dalam pengerjaan tugas, biasanya dapat langsung di diskusikan dan mencari solusi bersama dari masalah tersebut. Setiap *developer* diharapkan untuk menyelesaikan tugas yang sudah diberikan. *Progress* pengerjaan tugas dapat di update melalui *trello* yang telah disediakan.

1.4 Pergantian Perusahaan dalam Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang pada awalnya dilaksanakan di perusahaan PT. Multimedia Digital Nusantara yang mengatur mahasiswa magang dalam mengembangkan *source code* pada proyek UMN (Universitas Multimedia Nusantara) merdeka 2.0 berbasis *website*. Namun, ketika pada saat pengerjaan proyek, PT. Multimedia Digital Nusantara dinyatakan tidak lagi mempunyai tugas untuk mengembangkan *source code* untuk proyek UMN merdeka 2.0. Pengembangan *source code* pada proyek UMN merdeka 2.0 telah diambil alih oleh perusahaan lain yang juga mengatur mahasiswa magang lainnya. Karena pengembangan *source code* pada proyek UMN merdeka 2.0 telah diambil alih oleh perusahaan lain, maka PT. Multimedia Digital Nusantara memutuskan untuk memberikan tugas lain kepada para mahasiswa yang melaksanakan kerja magang di PT. Multimedia Digital Nusantara. Tugas yang diberikan yaitu membuat sebuah aplikasi berbasis *website* pada pembuatan proyek Platform Pengelola Administrasi untuk PT. Digital Multimedia Nusantara. Pembuatan desain, dan juga *prototype* dilakukan bersama tim pengembangan proyek Platform Pengelola Administrasi pada satu bulan pertama setelah diambil alihnya pengembangan *source code* pada proyek UMN merdeka 2.0 kepada perusahaan lain. Namun, pada saat satu bulan sebelum berakhirnya periode pelaksanaan kerja magang, bapak Andrew Willis yang merupakan *supervisor* dalam pelaksanaan kerja magang mengatakan bahwa proyek Platform Pengelola Administrasi tidak jadi dikembangkan oleh para mahasiswa magang, karena proyek tersebut hanya boleh dikembangkan oleh *internal team* saja. Dengan alur pelaksanaan kerja yang kurang jelas dan sudah dilakukannya diskusi dengan dosen pembimbing untuk melakukan perpindahan perusahaan

pada pelaksanaan kerja magang, dan juga telah disetujui oleh kaprodi, maka diputuskan untuk pindah perusahaan ke PT. Inovasi Dunia Gim yang kebetulan sudah dilakukannya pelaksanaan kerja pada perusahaan tersebut.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA