

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan dunia IT dan globalisasi telah mengubah proses bisnis yang dimiliki oleh mayoritas perusahaan. Hampir semua perusahaan mengeluarkan banyak dana untuk investasi terhadap struktur IT yang terintegrasi dan terimplementasi di perusahaan mereka. Pengembangan *e-commerce* menjadi cara untuk mengeksekusi transaksi-transaksi yang terjadi dalam sebuah perusahaan sehingga belakangan ini menjadi prioritas utama untuk perusahaan [1]. Menurut Khan (2016), *e-commerce* adalah proses jual beli barang atau jasa melalui internet sehingga *e-commerce* sangat bergantung dengan kemajuan teknologi [2]. Dengan *e-commerce*, proses bisnis akan berjalan lebih cepat karena integrasi pengadaan barang dengan transaksi yang dilakukan pembeli berlangsung secara *real-time*. *E-commerce* berfungsi untuk mengautomasi transaksi dan alur kerja proses bisnis dengan memanfaatkan implementasi teknologi [1].

Perusahaan bisa tetap kompetitif dengan terus mengadopsi teknologi terbaru, seperti *e-commerce*. Transisi dari ekonomi konvensional menuju ekonomi digital membuat penggunaan *e-commerce* menjadi sebuah kebutuhan bagi perusahaan untuk meningkatkan daya saingnya. Namun, untuk membuat implementasi *e-commerce* sukses, perusahaan harus mampu membuat *platform e-commerce* yang berkualitas sehingga dapat menarik minat pengguna untuk menggunakan *platform e-commerce* mereka. Hal ini disebabkan karena prospek *e-commerce* berorientasi pada perilaku penggunanya [3]. Penggunaan *resources* yang cukup besar dalam proses pembuatan *e-commerce* berbanding lurus dengan manfaat yang diperoleh perusahaan. Penurunan biaya operasional dan pemeliharaan, penurunan biaya pembelian dan *procurement*, peningkatan loyalitas pengguna, penurunan biaya pengiriman, mempermudah *customer relationship management*, mempercepat proses penjualan, dan sebagai *platform* promosi perusahaan atau *brand*. Perusahaan

yang mengimplementasikan *e-commerce* dalam bisnis mereka secara langsung akan meningkat daya saingnya di pasar industri. [1].

Pembuatan *website* yang mendukung *e-commerce* menjadi salah satu jawaban perusahaan terhadap perkembangan teknologi saat ini. Banyak industri yang masih mengandalkan penjualan *onsite* dimana pembeli datang langsung ke toko untuk melihat dan memilih produk yang mereka inginkan tidak berhasil menyampaikan informasi dan promosi terbaik mereka kepada para pengunjung. *Website e-commerce* dapat membantu mengatasi solusi ini karena seluruh informasi detail produk akan tercantum di *website e-commerce* perusahaan tersebut. *Website e-commerce* juga akan mengotomasi catatan transaksi pembelian dan penjualan yang dilakukan oleh perusahaan tersebut. Dengan demikian, implementasi *e-commerce* berbasis *website* ini akan membuat proses bisnis lebih efektif dan efisien [4].

*Website e-commerce* juga bisa dimanfaatkan sebagai sistem informasi terpusat sebuah perusahaan. Sistem komputerisasi terpusat ini tidak hanya membantu petinggi perusahaan tetapi juga karyawan perusahaan yang akan menggunakannya [5]. Karyawan perusahaan bisa melakukan promosi dan memproses transaksi jual beli dengan lebih cepat. Implementasi *website e-commerce* diharapkan bisa meningkatkan omset perusahaan dan memperluas jangkauan pasar. Penjualan produk menggunakan teknologi internet yang sangat luas memungkinkan ekspansi sampai ke penjualan internasional. Pembuatan sistem *e-commerce* berbasis *web* ini dilakukan dengan menganalisa kebutuhan perusahaan kemudian solusinya dijadikan sebuah *website* yang mengatasi permasalahan perusahaan tersebut. *Website e-commerce* yang dibuat harus bisa berinteraksi dengan *hardware* dan *database* yang dimiliki oleh perusahaan tersebut [6].

Melihat potensi dari perkembangan internet dan *e-commerce*, terutama di Indonesia, PT Ritzproject Sinergi Visitama sebagai salah satu perusahaan *IT Consultant* ingin membuat *e-commerce* sebagai salah satu produk mereka. PT Ritzproject Sinergi Visitama sudah membuat berbagai macam sistem untuk klien mereka. Pengembangan *e-commerce* ini akan menjadi produk Ritzproject berikutnya. Tujuan pengembangan produk *e-commerce* adalah menjawab

kebutuhan pasar akan *e-commerce*. Pembuatan *e-commerce* secara universal sebagai produk akan memudahkan perusahaan untuk melakukan kustomisasi terhadap *e-commerce* yang dibuat oleh PT Ritzproject Sinergi Visitama. PT Ritzproject Sinergi Visitama akan membuat sebuah *template e-commerce* yang bisa digunakan oleh banyak perusahaan, baik skala kecil maupun besar. Di tengah pengerjaan *project*, produk *web e-commerce* ini berhasil mendapatkan klien yang ingin membelinya. Namun, pada periode magang ini tidak mencakup kustomisasi sesuai permintaan klien. Kustomisasi sesuai preferensi klien akan dikerjakan langsung oleh karyawan tetap PT Ritzproject Sinergi Visitama setelah periode magang ini berakhir.

Kebutuhan pengembangan produk *e-commerce* ini membuat PT Ritzproject Sinergi Visitama membuka lowongan pekerja magang dengan posisi *software developer* dan *quality assurance*. Mengingat *e-commerce* saat ini sedang *trending*, penulis tertarik untuk terlibat langsung dalam proses pengembangannya. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk melamar dan bekerja sebagai karyawan magang di perusahaan PT Ritzproject Sinergi Visitama ini. Sebagai seorang *software developer*, penulis bertugas untuk mengembangkan bagian *front-end* menggunakan HTML dan *Bootstrap* untuk *website e-commerce* yang ingin dibuat. Sebagai seorang *quality assurance*, penulis diberi tanggung jawab untuk membuat skenario pengujian, melakukan pengujian, dan mengotomasi proses pengujian *website e-commerce* tersebut. Kerja magang ini akan dilaksanakan selama 800 jam kerja atau kurang lebih 6 bulan.

## **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Keputusan untuk melakukan kerja magang di perusahaan PT Ritzproject Sinergi Visitama ini terbagi atas dua tujuan, yaitu:

Tujuan umum:

1. Memenuhi syarat yudisium program studi Sistem Informasi Universitas Multimedia Nusantara.

2. Menerapkan ilmu pengetahuan yang *ditempa* di program studi Sistem Informasi Universitas Multimedia Nusantara di realita dunia kerja.
3. Mendapatkan wawasan dan pengalaman kerja baru sebagai bekal untuk berkarir di masa depan.
4. Melatih komunikasi, pemecahan masalah, dan mental kerja ketika mengerjakan suatu *project* di dunia kerja.

Tujuan khusus:

1. Memperoleh gambaran umum mengenai proses metode *System development life cycle* (SDLC) ketika diimplementasikan dalam dunia kerja.
2. Mengetahui peran *front-end developer* dan *quality assurance* dalam sebuah *project* di dunia kerja.
3. Menerapkan ilmu mengenai HTML, Bootstrap, Cypress, dan bagaimana cara melakukan pengujian yang tepat terhadap sebuah produk teknologi.

### **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

#### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

Penulis melaksanakan kerja magang selama 800 jam atau kurang lebih 6 bulan, dimulai dari tanggal 19 Januari 2023 hingga 14 Juni 2023. Pelaksanaan kerja magang berlangsung dari hari senin sampai jumat, pukul 08.00 WIB hingga 17.00 WIB. Kerja magang tidak dilakukan pada hari libur besar, seperti Nyepi (22-23 Maret 2023), Jumat Agung (7 April 2023), Idul Fitri (21-26 April 2023), Hari Buruh (1 May 2023), Kebangkitan Tuhan Yesus (18 Mei 2023), Pancasila (1 Juni 2023), dan Waisak (2 Juni 2023). Kerja magang dilakukan dengan sistem WFH (*work from home*). Sistem *monitoring* hasil kerja akan dilaksanakan setiap tenggat waktu tugas yang tertera pada *timeline spreadsheet* melalui Google Meet. Gambar 1.1 merupakan *ganttt chart* kegiatan kerja magang di PT Ritzproject

No	Task	January										
		Week 2										
		19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
1	Briefing Project, Instalasi Software, dan Perancangan Dokumen Spesification Program (SP).											
2	Design Mock Up Website Bersama System Analyst dan Software Developer											
3	Training DBEaver, Testing Database, dan Dokumentasi.											
4	Development Menu Login + Regist FE											
5	Development Menu Forgot Password + Change Profile FE											
6	Development Account Management FE (M1.7)											
7	Development CRUD Account Management FE (M1.7)											
8	Development Add Item FE (M2.1)											
9	Development Product Detail FE (M2.2) - tabel											
10	Development Product Edit FE (M2.3) - form											
11	Development Product Delete FE (M2.4)											
12	Development CRUD Master Category FE (M2.4)											
13	Development Home Page FE											
14	Development Detail Product User FE											
15	Development Wishlist FE											
16	Development Cart FE											
17	Development CheckOut FE											
18	Fixing Transaction FE + Testing Modul User											
19	Pembuatan Skenario Modul User dan Pengujian											
20	Automation Modul User Testing + Validasi Bug Fixing											
21	Pembuatan Skenario Modul Master dan Pengujian + Automasi											
22	Pembuatan Skenario Modul Transaction dan Pengujian + Automasi											
23	Finalisasi Dokumen Testing dan Mempelajari UAT											

Gambar 1.1 Gantt Chart Kegiatan Kerja Magang

### 1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan Kerja Magang yang dilakukan penulis mengikuti prosedur yang sudah ditetapkan oleh program studi Sistem Informasi Universitas Multimedia Nusantara, yaitu:

1. Mengisi *form* untuk mendapatkan Surat Rekomendasi MBKM dari CDC UMN.
2. Mengirim surat lamaran kerja magang dan beberapa *project* yang sudah pernah dikerjakan selama kuliah ke email [ritzproject@gmail.com](mailto:ritzproject@gmail.com).
3. Melakukan wawancara kerja magang secara offline di kantor PT Ritzproject Sinergi Visitama sebagai keputusan akhir penerimaan kerja magang.

4. Mengisi *form* penerimaan magang dan mengumpulkan Surat Penerimaan Kerja Magang sebagai bentuk konfirmasi keikutsertaan penulis dalam Magang MBKM Track 01.
5. Mengirim email kepada Bapak Samuel Ady yang berisikan detail pekerjaan magang di PT Ritzproject Sinergi Visitama untuk memperoleh *approval* program studi melaksanakan kegiatan Magang MBKM Track 01.
6. Melakukan registrasi di <https://merdeka.umn.ac.id/>.
7. Melaksanakan kerja magang dari 19 Januari 2023 hingga 14 Juni 2023.