

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berkembangnya dunia IT di zaman sekarang telah mengalami perubahan kearah yang lebih maju. Globalisasi juga telah mengubah persepsi tentang proses bisnis yang dimiliki oleh kebanyakan perusahaan. Hampir semua perusahaan menyiapkan banyak dana untuk melakukan riset terhadap struktur IT yang terintegrasi dan terimplementasi di perusahaan mereka. Bersamaan dengan perkembangan IT, e-commerce muncul sebagai salah satu inovasi yang hadir guna mempermudah transaksi jual-beli menggunakan alat elektronik. Menurut [1], e-commerce berdampak pada akselerasi pertumbuhan direct marketing yang secara tradisional berbasis mail order (katalog) dan telemarketing.

E-commerce adalah suatu jenis mekanisme bisnis secara elektronik yang memfokuskan diri pada transaksi bisnis berbasis individu dengan menggunakan internet sebagai medium pertukaran barang atau jasa baik antara dua buah institusi (business to business) dan konsumen langsung (business to consumer), melewati kendala ruang dan waktu yang selama ini merupakan hal-hal yang dominan [2]. Pengembangan e-commerce menjadi cara untuk mengeksekusi transaksi-transaksi yang terjadi dalam sebuah perusahaan sehingga belakangan ini menjadi prioritas utama untuk perusahaan [3]. Dengan media transaksi seperti e-commerce tentunya memberikan keuntungan yang memudahkan proses transaksi dengan menggunakan internet, prosesnya dapat dilakukan dengan efisien dalam bentuk penghematan biaya, waktu dan juga tenaga [4]. Salah satu manfaat E-commerce ini adalah dengan menekan biaya-biaya untuk penjualan, karena perusahaan atau pedagang tidak perlu lagi memajang barang dagangan di etalase atau di toko, sedangkan di sisi pembeli, mereka tidak perlu keluar rumah untuk membeli barang yang di inginkan, hanya cukup membuka perangkat yang terhubung di internet dan mulai memilih-milih barang yang di inginkan [5].

Perusahaan dapat tetap kompetitif dengan terus menggunakan teknologi terbaru seperti penggunaan e-commerce. Transisi dari ekonomi tradisional ke ekonomi digital menjadikan penggunaan e-commerce penting bagi bisnis untuk meningkatkan daya saing mereka. Namun, agar implementasi e-commerce berhasil, perusahaan harus mampu menciptakan platform e-commerce yang berkualitas sehingga menarik pengguna untuk menggunakan platform e-commerce tersebut. Namun dalam sebuah website e-commerce, dibutuhkan minimal tiga kategori fitur yang harus ada untuk mendukung perubahan website e-commerce tersebut menjadi website social commerce, yaitu adanya fitur transaksional, fitur relasional, dan fitur social [6]. Dengan memenuhi kategori yang mendukung perancangan website, diharapkan implementasi e-commerce menjadi solusi dari berbagai kendala yang dialami oleh toko rapillo seperti filling penjualan produk yang masih manual, tidak berkembangnya penjualan dikarenakan tidak adanya media informasi terkait produk yang bisa diakses langsung lewat internet oleh pelanggan, informasi produk hanya bisa didapatkan pelanggan, pada saat pelanggan datang ke toko [7].

Pengembangan aplikasi website yang dapat mendukung *e-commerce* menjadi salah satu solusi yang perusahaan dapatkan dalam melalui perkembangan teknologi pada zaman ini. Situs web e-commerce dapat membantu dengan solusi ini, karena semua informasi produk terperinci tercantum di situs web e-commerce perusahaan. Belanja online juga mengotomatiskan catatan transaksi penjualan dan pembelian yang dibuat oleh perusahaan. Dengan demikian, proses bisnis menjadi lebih efisien melalui penerapan e-commerce berbasis web [8]. 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 [9].

Dengan potensi yang hadir dari perkembangan internet dan *e-commerce*, maka Ritzproject sebagai perusahaan penyedia layanan jasa pembuatan perangkat lunak atau bisa dikatakan sebagai *IT Consultant*, ingin mengembangkan produk berupa e-

commerce sebagai salah satu produk mereka. Dengan adanya pengembangan produk *e-commerce* yang ada pada lini produk Ritzproject, maka perusahaan ingin memberitahu bahwa hal ini merupakan jawaban atas kebutuhan pasar mengenai *e-commerce*.

Kebutuhan akan pengembangan produk dalam *e-commerce* mendorong Ritzproject untuk membuka lowongan magang dengan posisi sebagai Software Developer. Karena *e-commerce* sedang populer, mahasiswa tertarik untuk berpartisipasi langsung dalam proses pengembangan. Karena itu, mahasiswa memutuskan untuk melamar ke perusahaan Ritzproject ini dan bekerja magang. Sebagai Software Developer. Untuk tugas yang didapatkan mahasiswa adalah mengembangkan back-end dari berbagai modul yang disepakati oleh System Analyis menggunakan PHP, Framework Laravel, API, Payment Gateway, dan Mailing untuk website *e-commerce* yang ingin dibangun. Penggunaan Laravel menjadi salah satu framework yang dapat membantu developer untuk memaksimalkan penggunaan PHP didalam proses pengembangan website. Selain itu, Laravel juga memiliki beberapa fitur unggulan, seperti template engine, routing, dan modularity [10].

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Keputusan untuk melakukan rangkaian magang di PT.Ritzproject Sinergi Visitama terbagi menjadi dua tujuan, yaitu:

A. Tujuan Umum:

1. Dapat memenuhi syarat yudisium program studi Sistem Informasi Universitas Multimedia Nusantara.
2. Menerapkan ilmu pengetahuan yang diterima di program studi Sistem Informasi Universitas Multimedia Nusantara di realita dunia kerja.
3. Memperoleh wawasan dan pengalaman dalam dunia kerja sebagai bekal untuk dapat berkarir di masa depan.

4. Melatih komunikasi, membentuk mental yang kuat saat terjun didunia kerja, dan dapat memecahkan masalah saat mengerjakan suatu projek yang diamanakan.

B. Tujuan Khusus:

1. Memperoleh gambaran umum mengenai metode System Development Life Cycle (SDLC), terutama model *waterfall* dengan alternatif yang diberikan yaitu Rapid Application Development (RAD). dan Prototyping yang dapat diimplementasikan ke dalam dunia kerja.
2. Dapat Mengetahui jabatan dan peran Software Development dalam sebuah projek di dunia kerja.
3. Menerapkan ilmu mengenai HTML, Bootstrap, Framework Laravel, API, Payment Gateway, Mailing Service dan bagaimana cara melakukan pengembangan yang tepat terhadap sebuah produk teknologi.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang selama 833 jam atau kurang lebih 96 hari, 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.

1	Analisa Kebutuhan web
3	Design Database web
9	Development Menu Login + Regist BE (Admin/Staf/User)
11	Development Menu Forgot Password + Change Profile BE
15	Development Account Management BE (M1.7)
18	Development CRUD Account Management BE (M1.7)
21	Development Add Item BE (M2.1)
24	Development Product Detail BE (M2.2) - tabel
27	Development Product Edit BE (M2.3) - form
30	Development Product Delete BE (M2.4)
33	Development CRUD Master Category BE (M2.4)
36	Development Produk Teratas, Paling Banyak Dicari BE
39	Development Detail Product User BE
42	Development Wishlist BE
45	Development Cart BE
48	Development CheckOut BE
51	Development Transaction Management - tabel BE
54	Development Edit Transaction BE
57	Development Detail Tracking Transaction BE

Gambar 1. 1 List Kerja Magang di perusahaan Ritzproject bagian back-end

4	1	Analisa Kebutuhan web
19	16	Bug Fixing Account Management BE FE
22	19	Bug Fixing CRUD Account Managemen BE FE
25	22	Bug Fixing Add Item BE FE
28	25	Bug Fixing Product Detai BE FE
31	28	Bug Fixing Product Edit BE FE
34	31	Bug Fixing Product Delete BE FE
37	34	Bug Fixing CRUD Master Category BE FE
40	37	Bug Fixing Produk Teratas, Paling Banyak Dicari BE FE
43	40	Bug Fixing Detail Product BE FE
46	43	Bug Fixing Wishlist BE FE
49	46	Bug Fixing Cart BE FE
52	49	Bug Fixing CheckOut BE FE
55	52	Bug Fixing Transaction Management - tabel BE FE
58	55	Bug Fixing Edit Transaction BE FE
61	58	Bug Fixing Detail Tracking Transaction BE FE

Gambar 1. 2 List Kerja Magang di perusahaan Ritzproject bagian bug-fixing

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan Kerja Magang yang dilakukan 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.
3. Melakukan wawancara kerja magang secara offline di kantor Ritzproject IT Consultant sebagai keputusan akhir penerimaan kerja magang.
4. Mengisi form penerimaan magang dan mengumpulkan Surat Penerimaan Kerja Magang sebagai bentuk konfirmasi keikutsertaan dalam Magang MBKM Track 01.
5. Mengirim email kepada Bapak Samuel Ady yang berisikan detail pekerjaan magang di Ritzproject IT Consultant 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.