

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menjadi hal yang krusial untuk mengembangkan kualitas generasi bangsa. Dalam aksi nyata, Kemendikbudristek (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) telah memperbaharui dan mengeluarkan kurikulum perkuliahan dengan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Program MBKM memiliki program bervariasi seperti *Indonesian International Student Mobility Awards*, Magang, Studi Independen, Kampus Mengajar, Pertukaran Mahasiswa Merdeka, dan Wirausaha Merdeka yang diharapkan mampu memberikan mahasiswa kesempatan untuk berkembang dalam pengetahuan dan kemampuan di praktek dunia kerja nyata kemudian hari. Dengan pembelajaran di kampus sebagai fondasi, mahasiswa dapat secara aktif mengembangkan ilmu dan keterampilannya bersama dengan mitra yang bersedia menerima peserta serta membangun relasi dengan berbagai komunitas diluar kampus.

Salah satu dunia kerja nyata yang terus berkembang adalah bisnis perdagangan. Kegiatan perdagangan sangat erat hubungannya dengan transaksi jual beli maupun permintaan dan penawaran. Demi tetap eksis pada era globalisasi diperlukan penunjang inovasi agar bisnis terus berkembang, sehingga perkembangan teknologi juga merubah bagaimana sistem bisnis dapat bekerja. Hal ini terbukti dari data yang dipaparkan pada situs resmi Kominfo bahwa kegiatan perdagangan elektronik telah dimanfaatkan oleh para pelaku usaha sehingga pertumbuhan e-commerce telah mencapai 78% [1]. E-commerce adalah suatu kondisi yang terjadi dalam proses jual beli produk dan dilakukan secara elektronik oleh konsumen dari perusahaan ke perusahaan menggunakan computer sebagai penghubung transaksi bisnis [2].

E-commerce adalah platform yang menawarkan atau memungkinkan penyelesaian transaksi secara online[3]. Hal ini juga dapat menjadi metode perdagangan online atau penjualan langsung yang memanfaatkan infrastruktur internet dan ketersediaan situs web yang dapat menyediakan layanan "dapatkan dan kirim". E-commerce juga dapat mengurangi biaya pemasaran serta biaya operasional untuk perdagangan.

Dengan pertumbuhan bisnis digital yang signifikan, pelaku bisnis perlu mengadopsi sistem e-commerce, sehingga perusahaan dapat tetap eksis dan berkompetitif. Transisi dari bisnis secara konvensional hingga bisnis digital membuat pelaku bisnis dapat meningkatkan kelebihan dan daya saing pasar. Namun, pelaksanaan bisnis secara digital dapat dalam berbagai variasi bentuk digital. Perusahaan harus mampu memilih sistem yang efektif dan menarik sebagai platform yang mengatur supply chain dan menarik pembeli. Faktor utama yang dapat digunakan sebagai acuan adalah manfaat yang diperoleh perusahaan dari fungsional e-commerce yang berbanding lurus. Manfaat yang dimaksud seperti, peningkatan pembelian dan loyalitas pengguna, penurunan biaya operasional dan pemeliharaan, mempermudah customer relationship management, meningkatkan proses sistem penjualan, dan platform menarik untuk meningkatkan program marketing perusahaan atau merek. Pembuatan e-commerce berbasis website ini diharapkan mampu menagalisa kebutuhan perusahaan yang menghasilkan fitur yang dapat mempercepat proses bisnis yang dibutuhkan oleh perusahaan. Beberapa fitur yang krusial dan diperlukan dalam e-commerce seperti, fitur registrasi, fitur profile, fitur belanja, fitur keranjang belanja, fitur pembelian, fitur transaksi pembelian, fitur monitoring staff, fitur supply chain terkait produk, fitur manajemen produk, dan fitur membership.

Pengimplementasian e-commerce dalam bisnis, memerlukan pemilihan platform yang mudah diakses berbagai jenis pengguna sangat diperlukan. Salah satu platform yang diminati oleh pengguna adalah website.

Hal ini dikarenakan website dapat digunakan di berbagai jenis media seperti komputer hingga *smartphone* dalam satu kali pembuatan. Website adalah kumpulan halaman yang tugasnya berbagi informasi dengan mudah baik berupa teks, gambar, video, animasi atau tabel dan menggabungkannya menjadi sebuah sketsa di Internet [4]. Website dapat dibagi menjadi dua kategori yaitu website statis, yang kontennya jarang berubah/update, dan website dinamis, yang kontennya dapat diupdate setiap saat. Selain *website*, terdapat juga platform *mobile app* yang diminati oleh pengguna/pembeli. platform *mobile* hanya bisa digunakan dengan *smartphone/tablet*. Namun, sebagian masyarakat merasa lebih nyaman menggunakan aplikasi karena terdapat bentuk aplikasi yang terlihat beserta logonya dan mudah untuk di cari. Platform *mobile* sesuai bagi para UMKM ataupun pelaku bisnis yang ingin mengekspansi bisnisnya. Hal ini dikarenakan biaya pembuatan aplikasi *mobile* lebih mahal.

PT Ritzproject Sinergi Visitama adalah perusahaan konsultan teknologi informasi. PT Ritzproject Sinergi Visitama menawarkan berbagai solusi bisnis dan sistem terintegrasi untuk memenuhi kebutuhan pelanggannya. Tanpa diragukan lagi, setiap pengguna memiliki persyaratan unik. Maka dari itu perusahaan memiliki berbagai macam solusi yang diperlukan. Dalam kebutuhan saat ini masih diperlukan perancangan website dan platform *mobile*, namun platform yang dirancang agar produk dari sistem tersebut adalah platform aplikasi web yang dapat membuat sistem bisnis menjadi lebih efisien [5]. Karena perusahaan perlu membuat aplikasi web untuk toko online, PT Ritzproject Sinergi membuka peluang magang Visitama untuk posisi programmer dan analis sistem. Selama magang, siswa diawasi oleh programmer berpengalaman dan analis sistem. Siswa juga akan ditempatkan dalam tim yang akan menyelesaikan desain awal sistem hingga produk web yang sudah jadi berfungsi sesuai dengan fitur yang diminta klien. Tugas developer sendiri adalah membangun sistem aplikasi web toko online

sesuai dengan kebutuhan customer. Pada saat yang sama, tugas analisis sistem adalah membangun kerangka sistem aplikasi seluler toko online sesuai dengan kebutuhan pelanggan.

Tahap pemrograman *website e-commerce* perlu mempertimbangkan beberapa hal supaya kegunaan dan informasi yang tertera dapat digunakan dengan baik oleh pengguna. Terutama mengenai kemudahan akses dari dua pengguna yaitu administrasi maupun pengunjung situs. Terkait tampilan halaman *website*, dapat dibangun sesuai dengan fungsi utama, seperti bagi para pengguna yang ingin berbelanja tentu tampilan dan komponen konten menjadi faktor utama ketertarikan, sedangkan para admin atau pengelola lebih mementikan fungsional yang optimal dalam mendukung operasi bisnis sehari-hari.

Dengan kebutuhan e-commerce yang dibutuhkan oleh berbagai bisnis maupun UMKM dalam skala kecil maupun besar. Sistem E-commerce perlu dirancang dengan sustainability dan sistem yang dapat digunakan berbagai bisnis, sehingga sistem e-commerce website ini akan dirancang dan menjadi salah satu produk teknologi yang dimiliki oleh Ritzproject. E-commerce yang akan dibangun akan terbagi atas 3 peran, yaitu pengguna/pembeli, administrasi, dan staff pekerja. Dengan demikian, pembangunan dan perancangan produk e-commerce ini juga melibatkan peserta magang yang juga memiliki fitur manajemen stok dan supply chain management sebuah perusahaan. Kerja magang ini berlangsung selama 88 hari kerja yang dilakukan secara *work from home*.

1.2 Maksud dan Tujuan Pelaksanaan Kerja Magang

Tujuan dari program magang ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan mahasiswa agar dapat lulus dari program studi Sistem Informasi di Universitas Multimedia Nusantara. Tujuan utamanya adalah memberikan pengalaman kerja praktis dan keterampilan kepada mahasiswa untuk

persiapan karir di masa depan. Program magang ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan hard skill dan soft skill mahasiswa di bidangnya masing-masing, terutama dalam desain dan pengembangan website. Program magang juga memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bekerja dalam tim dan membangun jaringan profesional dengan mitra eksternal. Dengan mengikuti program magang ini, mahasiswa dapat menerapkan pengetahuan yang telah mereka dapatkan dalam lingkungan kerja nyata. Program ini juga bertujuan untuk mendorong pemikiran kreatif dan pemecahan masalah di perusahaan mitra dan perguruan tinggi, khususnya dalam pengembangan website e-commerce.

Sebagai seorang mahasiswa magang sebagai software engineer dan system analyst di PT Ritzproject Sinergi Visitama, magang ini bertujuan untuk memberikan pemahaman menyeluruh tentang alur kerja perusahaan dalam merancang kerangka sistem dan mengintegrasikan aplikasi mobile dengan aplikasi web. Peran sebagai software engineer melibatkan pengembangan aplikasi web e-commerce untuk perusahaan menggunakan bahasa pemrograman JavaScript untuk frontend, bahasa pemrograman PHP untuk backend, kerangka kerja Laravel, dan MySQL untuk database.



1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam Selama magang, terdapat prosedur dan waktu yang harus diikuti oleh perusahaan mitra, mahasiswa, dan universitas. Berikut adalah detail mengenai durasi dan prosedur magang:

1.3.1 Waktu Kerja Magang

Magang berlangsung mulai dari tanggal 16 Februari 2023 hingga tanggal 20 Juni 2023, dengan hari kerja dari Senin hingga Jumat, dan beberapa hari Sabtu untuk memenuhi jam kerja yang dibutuhkan. Total durasi magang adalah 88 hari.

Program magang akan dilakukan secara online, dengan kebijakan work-from-home. Selama bekerja dari rumah, mahasiswa diharapkan bekerja selama delapan jam dan melaporkan kemajuan pekerjaan kepada atasan dalam rapat harian yang dijadwalkan sesuai jadwal rapat mingguan. Jadwal kerja mencakup waktu istirahat makan siang dari pukul 12:00 hingga 13:00, dan mahasiswa akan melanjutkan pekerjaan harian dari pukul 13:00 hingga 17:00 atau 20:00.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Program magang terdiri dari tiga tahap: pra-magang, selama magang, dan pasca-magang. PT Ritzproject Sinergi Visitama, perusahaan mitra, akan terlibat dalam menyesuaikan prosedur magang dan komunikasi dari Universitas Multimedia Nusantara. Tahap pra-magang meliputi langkah-langkah berikut:

1. Mahasiswa perlu mendapatkan surat rekomendasi dari administrasi universitas sebelum tanggal 9 Januari 2023, untuk melamar magang.
2. Mereka harus mengirimkan aplikasi pekerjaan ke alamat email resmi, ritzproject@gmail.com, dan melampirkan contoh proyek yang pernah mereka kerjakan sebelumnya.
3. Interview akan dilakukan, dan kandidat yang berhasil akan menerima surat penerimaan.
4. Mahasiswa kemudian diharuskan mengisi formulir magang di website <https://merdeka.umn.ac.id/web/>, yang dapat diunduh dari website MyUMN.

Tahap selama magang adalah periode magang sebenarnya, di mana mahasiswa akan bekerja sebagai system analyst dan software engineer di bawah supervisi PT Ritzproject Sinergi Visitama. Jadwal dan detail tahap ini dapat ditemukan pada Gambar 1.1. Selama tahap ini, mahasiswa akan mengikuti masa orientasi, mencatat aktivitas harian secara digital, dan mengirimkan laporan berkala yang akan ditinjau oleh pembimbing magang yang ditugaskan.

Pada tahap terakhir, yaitu tahap pasca-magang, mahasiswa akan menyelesaikan program magang mereka. Tahap ini meliputi penyusunan laporan akhir magang yang merangkum pengalaman mereka, pengumpulan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan program magang di website Merdeka UMN, dan persiapan untuk evaluasi magang.

