

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada abad ke 21 ini merupakan jaman modernisasi dimana terjadi proses perkembangan teknologi dan sistem informasi secara masif yang memicu terjadinya globalisasi diseluruh dunia. Teknologi yang berkembang hingga saat ini merupakan hasil dari proses perkembangan teknologi yang begitu Panjang dari mulainya revolusi industri, peristiwa bersejarah dunia, perang, hingga penemuan baik itu disengaja maupun tidak disengaja. Pada hakikatnya, Teknologi ini pada dasarnya dikembangkan untuk kepentingan umat manusia sehingga kualitas hidup manusia akan meningkat. Teknologi telah mempermudah kehidupan manusia sehingga memicu perubahan tatanan kehidupan Masyarakat dengan mengandalkan teknologi yang telah terintegrasi. Untuk itu, banyak Perusahaan yang berinvestasi serta melakukan proses *research and development* pada salah satu teknologi mereka untuk menarik minat pengguna dan juga merebut pasar teknologi yang akhir-akhir ini sudah tersebar luas. Banyak kegiatan sehari-hari Masyarakat yang bergantung pada teknologi untuk mempermudah hidup mereka. Salah satunya adalah teknologi *e-commerce*. *E-commerce* menurut Mariza Arfina dan Robert Marpuang adalah suatu cara berbelanja atau berdagang secara *online* atau *direct selling* yang memanfaatkan fasilitas internet di mana terdapat website yang dapat menyediakan layanan *get and deliver*. [1].

E-commerce merupakan salah satu evolusi teknologi yang memiliki pengaruh sangat besar di era modern ini. Penemuan *E-commerce* ini mengakibatkan proses transisi teknologi yang begitu besar di kalangan Masyarakat hingga mengubah kebiasaan Masyarakat sehari-hari. Proses transisi ini dilakukan pada awalnya melalui teknologi konvensional yaitu berdagang secara tatap muka langsung dengan konsumen hingga berubah dengan sistem belanja *online* sehingga konsumen tidak perlu datang ke tempat penjualan melainkan hanya melalui

smartphone atau *PC*. Semua proses itu dapat dilakukan melalui *website* atau aplikasi.

Kebutuhan dalam transisi teknologi terbaru tidak hanya membawa dampak bagi Masyarakat tetapi juga membawa dampak terhadap Perusahaan. Implementasi *website e-commerce* terhadap Perusahaan membawa dampak yang positif terhadap suatu Perusahaan dibandingkan dengan media *offline* yang sering menghadapi masalah seperti media promosi hanya menggunakan spanduk, penjualan masih sebatas *offline*, penyimpanan data dan pencetakan laporan masih berupa pencatatan dalam bentuk arsip [2]. Salah satu manfaat *e-commerce* adalah meningkatkan daya saing bagi Perusahaan karena jumlah pembelian yang meningkat disebabkan oleh kepraktisan dalam pembelian barang dan kemudahan dalam belanja seperti proses pembelian, pembayaran, hingga pengiriman sehingga lebih menarik klien dalam berbelanja. Selain itu, efisiensi pembelian menjadi lebih baik karena penjual dan pembeli tidak perlu bertemu karena sistem pembelian telah diatur oleh sistem dan pengiriman dilakukan melalui kurir. *Website e-commerce* juga menjamin keamanan kliennya karena terdapat sistem pelacakan barang dan jaminan retur barang dan uang dalam bentuk saldo bila barang tersebut rusak atau tidak sesuai. *Website e-commerce* juga menjamin keamanan pembelian karena terdapat sistem enkripsi melalui *password* dan proteksi dari *browser* sehingga *user* tidak perlu khawatir dengan adanya gangguan keamanan pada saat berbelanja melalui *website*. Pencatatan stok barang juga menjadi lebih mudah karena sistem telah mencatatnya secara otomatis tanpa perlu mengorbankan keamanan seperti tidak akuratnya data barang yang tercatat dengan kondisi aktualnya, serta terdapat risiko kehilangan barang akibat kesalahan manusia dalam pencatatan [3]. Dari sisi Perusahaan, dengan adanya *website e-commerce* ini dapat membantu proses promosi barang dengan lebih mudah dan cepat tanpa perlu membutuhkan tenaga tambahan. Dengan itu, Perusahaan dapat memperluas *market* dan mengurangi biaya tambahan yang tidak perlu sehingga keuntungan yang didapat lebih besar dengan modal yang lebih sedikit dibandingkan dengan metode konvensional.

Melihat perkembangan dan potensi kebutuhan akan *e-commerce* yang begitu besar di Indonesia ini membuat permintaan klien terhadap website *e-commerce* sebagai media berbelanja semakin besar sehingga banyak permintaan klien untuk membuat *website e-commerce* yang dapat digunakan oleh klien. PT Ritzproject Sinergi Visitama mengambil peluang tersebut untuk memenuhi kebutuhan klien mengenai *IT* dengan membuat Perusahaan *IT Consultant* pada masa *startup booming* di Indonesia pada tahun 2017. Klien mempunyai peran yang penting bagi keberlangsungan sebuah Perusahaan Ritzproject, karena jika perusahaan tidak mengenal *customer* beserta keinginannya, dengan mudah dikatakan perusahaan tidak dapat mempertahankan loyalitas klien-nya [4]. PT Ritzproject Sinergi Visitama juga melayani pembuatan *website* sesuai dengan permintaan klien mereka. Nama dari *website* yang dibuat pada laporan ini adalah RitzApp yang merupakan sebuah *website e-commerce* yang menjual barang secara privat. Artinya *e-commerce* ini hanya bisa diakses oleh pemilik toko dan *user* yang telah mendaftar pada *website* tersebut untuk melayani konsumen pada masing-masing toko tersebut.

Projek ini sepenuhnya dilakukan oleh mahasiswa magang sehingga PT Ritzproject melakukan pembukaan lowongan magang bagi mahasiswa yang mau ikut serta dalam projek *website* Ritzapp ini. Ritzapp membuka lowongan sebagai *System Analyst* dan *developer*. Karena projek tersebut sesuai dengan jurusan dan *passion*, maka keputusan untuk melamar dan melakukan kerja magang di PT Ritzproject Sinergi Visitama semakin kuat dan akhirnya dilakukan. Peran sebagai *System Analyst* adalah merancang cara kerja sistem dan *database*, menulis dokumen SP sebagai cara kerja dari *website* tersebut, serta merancang *prototype* setiap fitur baru yang ditambahkan. Peran sebagai *Front-end developer* adalah membuat *mockup* untuk tampilan dan merancang *UI* menggunakan *HTML*. Proses magang ini berlangsung selama 640 jam untuk memenuhi syarat yang diberikan oleh Universitas Multimedia Nusantara.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan utama yang mendasari keputusan untuk magang di Perusahaan PT Ritzproject Sinergi Visitama yaitu

1. Mencari pengalaman kerja serta ilmu yang didapat selama proses magang berlangsung
2. Menerapkan ilmu mengenai *HTML*, *CSS*, *Visual Studio*, *SQL*, perancangan *database* dengan *dbweaver* yang sudah didapatkan dari prodi sistem informasi Universitas Multimedia Nusantara ke dalam dunia kerja
3. Melatih *soft skill* seperti *problem solving*, *public speaking* dan komunikasi antar tim
4. Mengetahui cara kerja dari *System Analyst* dan *Front End developer* dalam sebuah Perusahaan
5. Memperoleh ilmu proses penerapan *System Development Life Cycle* (SDLC) dalam dunia kerja

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang pada PT Ritzproject Sinergi Visitama ini dimulai dari tanggal 26 Juni 2023 dan selesai pada tanggal 25 November 2023. Setiap Minggunya, pelaksanaan kerja magang ini berlangsung selama 8 jam perhari dimulai dari pukul 08.00 WIB sampai pukul 17.00 WIB pada hari Senin sampai hari Sabtu. Kerja magang ini memiliki hari libur yaitu pada hari Minggu dan hari raya nasional seperti hari idul Adha, Tahun baru 1445 Islam 1445 H, hari Kemerdekaan, dan hari Maulid Nabi Muhammad SAW. Kerja magang ini dilakukan dengan sistem *Work From Home* (WFH). Untuk sistem komunikasi Ketika WFH, *website* Bernama Gather dan Google Meet digunakan untuk *monitoring* magang, berbicara dengan team, serta untuk melakukan rapat mingguan dengan PMO PT Ritzproject Sinergi

Visitama yaitu Pak Farid Ananda. Berikut ini adalah *Timeline* dari kegiatan magang secara keseluruhan di PT Ritzproject Sinergi Visitama.

No	Task	June				
		Week 1				
		26	27	28	29	30
1	Briefing Project					
2	Analyst Requirement					
3	Document Spesification Program (SP)					
3	Design Database					
4	Design Mock Up					
5	Design Scenario Testing					
6	1. Menu Master Toko, Register Admin					
7	2. Menu Event					
	2.1. Discount Event					
	2.2. Transaction Event					
8	3. Menu BirthdayCard					
	4. Discount Coupon					
9	5. Development Member					
	5.1. PoinMember					
	5.2. Saldo					
10	6. Menu Payterm					
	6.1. List Payterm					
	6.2. Discount Event					
11	7. Development Detail User/Profile					
12	8. Development History Transaction Order, Delivery status					
13	9. Development Retur					
	9.1 Transaction Retur					
14	10. Development Master Operational Hour, Master Holiday					
15	11. Development List Buyer					
16	12. Development Sales Admin					
	12.1. Target Sales					
17	13. Development Report					
19	QAT Module 1					
20	QAT Module 2					
21	QAT Module 3					
22	QAT Module 4					
23	QAT Module 5					
24	Bug Fixing					
25	Installation Application, Integration Database, Configuration DB					
26	Installation network, connection, configuration server					
27	User Accept Test (UAT)					
28	Training User					

Gambar 1. 1 Timeline Kegiatan Kerja Magang

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

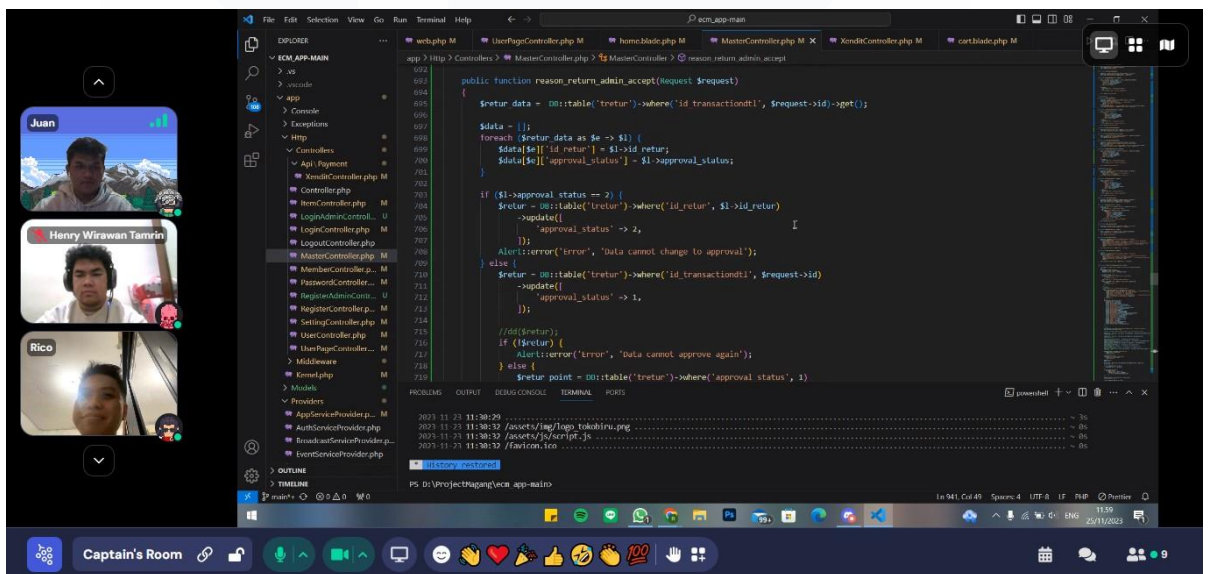
Untuk prosedur pelaksanaan kerja magang ini mengikuti prosedur yang telah disepakati Bersama oleh Universitas Multimedia Nusantara dan PT Ritzproject Sinergi Visitama. Prosedur yang dilakukan adalah

1. Meminta *form* surat rekomendasi MBKM melalui FTI UMN dan mengisi *form* data diri.
2. *Apply* magang di Perusahaan dengan mengirimkan CV dan keahlian pelamar ke email Perusahaan ritzproject@gmail.com
3. Melakukan prosedur *interview* melalui Google Meet sebagai tahap akhir dalam penerimaan magang di Ritzproject.
4. Mengisi form untuk mendapatkan *Letter of Acceptance* dan surat *jobdesk* sebagai bukti penerimaan magang oleh Perusahaan yang bersangkutan.
5. Mengirimkan *Letter of Acceptance* dan Surat *Jobdesk* kepada bapak Samuel Ady sebagai persyaratan magang terakhir
6. Registrasi di *website* UMN Kampus Merdeka agar bisa mengisi *daily task*, input meeting, dan exam.
7. Melakukan Kerja magang dari tanggal 26 Juni hingga 25 November 2023

Setelah melakukan kerja magang, maka mahasiswa diwajibkan untuk membuat laporan magang yang nantinya akan diuji Ketika sidang oleh dosen penguji. Laporan magang tersebut berisi kegiatan magang dan hasil yang telah dibuat selama dilakukannya kerja magang. Laporan magang tersebut dilakukan dengan arahan dosen pembimbing yang aktivitasnya dicatat pada *website* Kampus Merdeka UMN. Pada *website* Kampus Merdeka tersebut terdapat 2 jenis pencatatan yaitu pencatatan *daily task* dan *Counseling meeting*. *Daily task* digunakan untuk merekam jejak aktivitas magang dan penulisan laporan sementara *counseling meeting* digunakan untuk pengajuan jadwal bimbingan.



Gambar 1. 2 Meeting Menggunakan Website Gather



Gambar 1. 3 Screen Share Hasil Codingan Pada Website Gather