

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam beberapa tahun terakhir, digitalisasi dan kemajuan teknologi telah memberikan banyak kemudahan bagi pengguna untuk menikmati gaya hidup yang lebih personal melalui penggunaan ponsel pintar, media sosial, dan layanan permintaan. [1]. Untuk menunjang kegiatan tersebut, salah satunya dapat dilakukan dengan situs web, situs web digunakan untuk membantu menyampaikan segala informasi yang ingin disebarluaskan kepada seluruh orang di dunia [2]. Dalam menunjang itu, perusahaan dapat menggunakan situs web untuk menggapai konsumennya, situs web dapat digunakan sebagai tempat marketing, bisnis, transaksi jual beli, dan masih banyak lagi [3]. Transaksi jual beli secara daring sangat populer sekarang ini, hal ini dikarenakan metode ini lebih hemat waktu, biaya, dan kualitas produknya yang tidak beda dengan melakukan transaksi di tempat [4].

Dalam perkembangan industri 4.0, ini membuat semakin populer transaksi jual beli secara daring, hal ini juga dipengaruhi oleh aksesibilitasnya yang sangat mudah [5]. Dengan menggunakan situs web, akan memudahkan hubungan antara penyedia dan konsumernya dalam berinteraksi [6]. Fenomena ini memunculkan istilah perdagangan elektronik (*e-commerce*), *e-commerce* adalah seluruh aktivitas pemasaran, pembelian, penjualan, pembaruan, dan segala aktivitas yang berhubungan dengan proses penjualan produk yang dilakukan secara daring [7].

PT Indobest Artha Kreasi merupakan salah satu perusahaan yang memanfaatkan teknologi dan kesempatan ini sebagai wadah yang memberikan masyarakat untuk melaksanakan transaksi jual beli secara daring [8]. Layanan yang diberikan salah satunya produk digital berupa pulsa, token PLN, dan voucher permainan [9]. Produk - produk tersebut ada yang prabayar dan pascabayar. Produk prabayar adalah ketika konsumen membayar terlebih dahulu sebelum menggunakan produk yang ingin dipakai [10]. Produk pascabayar adalah ketika konsumen memakai produk terlebih dahulu selama satu bulan kemudian akan dibayar setelah bulan itu berlalu [11].

Dalam bisnis PT Indobest Artha Kreasi, transaksi adalah salah satu hal

utama yang dilakukan. Sehingga, transaksi yang efisien dan lancar akan membantu bisnis untuk berjalan dengan baik. Untuk saat ini belum ada fitur yang mengatur basis data mengenai *queue priority*, penghapusan *cache* masih belum di *project* yang benar, *update report* yang bermasalah, belum ada validasi nomor seri pada transaksi, belum ada *alert* untuk mengetahui supplier yang mengalami gangguan, dan belum ada tabel yang memperlihatkan data transaksi pasca yang telah di *switch*. Maka dari itu ada *requirement* dan permintaan pihak perusahaan untuk menambahkan fitur-fitur, seperti membuat CRUD *queue priority*, pemindahan penghapusan *cache* ke H2H, penambahan validasi nomor seri dari respons supplier, penambahan *alert* masalah supplier gangguan, dan pembuatan tabel data transaksi pasca yang di *switch*. Selain itu, ada permintaan juga terkait pengembangan fitur *update report*.

Untuk mengatasi masalah tersebut, proses kerja magang yang dilakukan berfokus pada pengembangan transaksi jual beli produk prabayar dan pascabayar. Proses yang terjadi ketika prabayar adalah transaksi dilakukan langsung, sedangkan pascabayar didahului dengan proses *inquiry*. Proses transaksi ini dilakukan dengan menggunakan *Application Programming Interface*. Pengembangan tersebut, dapat dilakukan dengan memperbaiki fitur yang ada atau bahkan menambahkan fitur yang baru.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari kegiatan magang ini adalah mengimplementasikan hal-hal yang telah dipelajari dari Universitas Multimedia Nusantara, baik *soft skill*, maupun *hard skill* dalam dunia pekerjaan. Dan juga untuk menambah pengalaman dan wawasan terkait pengembangan situs web dan kerja. Tujuan dari kegiatan magang ini adalah mengembangkan fitur transaksi prabayar dan pascabayar pada API Postpaid dan H2H-v2 yang digunakan oleh PT Indobest Artha Kreasi.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kegiatan kerja magang dilakukan dari 4 Juli 2023 sampai 29 Desember 2023. Adapun waktu pelaksanaan kerja magang sebagai berikut.

1. Kerja Magang dilakukan secara *hybrid*, dengan dua hari kerja di kantor yang dilakukan pada hari senin dan kamis dan tiga hari kerja dari rumah.

2. Jam kerja yang dilakukan dilaksanakan dari hari senin hingga jumat setiap minggunya dari pukul 10:00 hingga 18:00, dengan jam istirahat pukul 12:00 hingga maksimal 13:00.

Prosedur pelaksanaan kerja magang yang dilakukan sebagai berikut.

1. Presensi masuk dan pulang kerja magang dilaksanakan dengan aplikasi Talenta.
2. Mengikuti aktivitas *on boarding* pada minggu pertama kerja.
3. Mengisi pekerjaan yang dilakukan setiap harinya dan pekerjaan yang akan dilakukan pada minggu tersebut pada situs web Basecamp.
4. Mengikuti rapat pada tim yang diduduki pada akhir *cycle* untuk membahas pekerjaan yang akan dilakukan pada *cycle* selanjutnya.
5. Mengikuti rapat mingguan dengan tim untuk membahas pekerjaan yang telah dilakukan dan yang akan dilakukan.
6. Komunikasi dengan rekan kerja dilakukan dengan menggunakan aplikasi Telegram.

