



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman modern seperti ini, semua manusia melakukan transaksi, baik secara langsung maupun tidak langsung. Awalnya untuk memiliki bukti transaksi, setiap transaksi di catat secara manual, namun seiring perkembangan zaman dimana teknologi berkembang dengan pesat, setiap bukti transaksi di catat secara *online* dan *real-time*.

Salah satu bentuk transaksi online sekarang ini yaitu dengan menggunakan *Virtual Entity Card*. *Virtual Entity Card* merupakan salah satu cara yang praktis untuk berbelanja dimana orang tidak perlu membawa banyak kartu belanja di dompet. Seringkali ditemukan penggunaan *virtual entity card* fisik untuk berbelanja produk, bisa berupa *value*, *gift voucher*, diskon yang disediakan oleh para *merchants* untuk *customer* gunakan pada saat proses berbelanja.

Sistem yang sedang dirancang oleh Moonlay Technologies adalah sebuah sistem komputer yang mengelola *virtual entity card* yang tersedia dari tiap *merchant*. Sistem ini terdiri dari sebuah *server* yang terhubung dengan aplikasi *website*, bertugas untuk mendistribusikan *virtual entity card* kepada *customer* yang telah berlangganan.

PT. Moonlay Technologies adalah perusahaan *software house*. PT. Moonlay Technologies melihat hal tersebut sebagai suatu langkah yang baik dan saat ini sedang mengembangkan sebuah proyek baru yang ingin memberikan suatu sistem dimana memudahkan *user* dalam berbelanja. Tentu tampilan yang menarik akan mengundang minat *user*. Salah satu yang di usung dalam proyek ini dengan menggunakan *coverflow slider* andalan iTunes yang dimiliki Apple, yang biasa menunjukkan album/lagu yang terdapat di iTunes. Selain *coverflow slider* juga

terdapat *infinite scroll* dimana jika discroll halamannya ke bawah maka tampilan tersebut akan otomatis ada di halaman dibawahnya.

1.2 Tujuan Magang

Tujuan kerja magang dibedakan menjadi dua yaitu tujuan khusus dan tujuan umum.

Tujuan Khusus: Kerja magang dilaksanakan dengan tujuan membantu pembangunan dan pengembangan produk yang sedang dijalankan PT. Moonlay Technologies. Ide *coverslider* dan *infinite scroll* ini ditujukan untuk menunjang *virtual entity card* sehingga tampilan lebih menarik sehingga meningkatkan minat *user* yang menggunakan produk ini.

Tujuan Umum: Kerja magang dilaksanakan dengan tujuan agar penulis memiliki kemampuan profesional untuk:

1. Menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi di dunia kerja dengan bekal ilmu yang telah didapat di kampus.
2. Mendapat pengalaman bekerja di dalam suatu perusahaan.
3. Memahami secara mendalam pembangunan situs web yang benar.

1.3 Waktu dan Prosedur Kerja Magang

Kerja magang dilakukan selama dua bulan di mulai dari tanggal 01 Juli 2013 sampai dengan 30 Agustus 2013. Bertempat di kantor cabang PT. Moonlay Technologies, Ruko Bolsena Blok D No. 29 Gading Serpong, Tangerang. Waktu pelaksanaan kerja magang di mulai dari Senin sampai Jumat mulai pukul 09.00 hingga pukul 18.00 WIB. Peserta kerja magang di bimbing langsung oleh Bapak Johannes Jerrico Wijaya selaku *Head of Product and Service* dan sebagai pembimbing lapangan di tempat bekerja.

Selama kerja magang, peserta magang mendapatkan *job desk* dan *requirement* produk yang diinginkan dari Bapak Johannes Jerrico. Spesifikasi yang diberikan dikerjakan langsung oleh peserta magang dan harus diselesaikan sesuai dengan *deadline* yang ditentukan. Apabila sudah selesai, peserta magang melaporkan dan menunjukkan hasil akhir dari pengerjaan tugas tersebut. Jika belum sesuai dengan *requirement* yang di minta, maka peserta magang akan di minta untuk memperbaiki dan mengumpulkan kembali. Jika *requirement* dari atasan sudah terpenuhi dengan baik pada program yang telah jadi, peserta magang akan mendapatkan spesifikasi tugas dan *requirement* yang baru untuk dikerjakan.

