



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

Meski baru berumur 2 tahun, PT W3O Indo Scientia sudah memiliki banyak sekali pengalaman yang mumpuni dalam bidang Teknologi Informasi yang berfokus pada pengembangan aplikasi ERP (Enterprise Resource Planning). Saat ini, PT W3O Indo Scientia sedang melakukan pelebaran sayapnya melalui pembangunan dan pengembangan sebuah aplikasi web yang ditujukan untuk publik. Dalam hal ini, PT W3O Indo Scientia sedang mengembangkan aplikasi dalam bidang *e-commerce*, yang dinamakan dengan Fly N Gain.

Fly N Gain adalah sebuah *e-commerce* dengan konsep dimana *user* (*Buyer*) dapat *me-request* (menitip) sejenis barang dari luar negeri ke *user* lain (*Traveller*) yang akan pergi ke negara tersebut.

Karena Fly N Gain adalah sebuah *e-commerce* yang akan dipakai oleh publik, maka banyak hal yang harus dipersiapkan agar Fly N Gain dapat digunakan dengan baik. Salah satunya adalah notifikasi, yang merupakan hal penting dalam sebuah *e-commerce* agar terjadinya sebuah komunikasi dua arah antara *user* dengan sistem. Notifikasi dapat membantu *user* dalam mengelola akun *e-commerce*. Dengan adanya notifikasi pada Fly N Gain, *user* dapat memantau apakah yang terjadi pada *request* yang dibuat ketika *user* menjadi *Traveller*, *offer* yang dibuat ketika *user* menjadi *Buyer*, dan lain - lain. Selain dengan menggunakan notifikasi di dalam *website*, ada pula penggunaan *email* pada sistem *feedback* terhadap *user*. Salah satu contohnya adalah *email confirmation* saat *user* pertama kali mendaftarkan dirinya sebagai pengguna dalam *e-commerce* tersebut. Dengan

adanya fitur *email confirmation*, sistem dapat memastikan bahwa benar *user* tersebut telah mendaftarkan dirinya dengan *email* yang benar. Dalam *e-commerce* Fly N Gain, tampilan antarmuka untuk modul notifikasi dan *email confirmation* masih dibutuhkan pengembangan lebih lanjut agar siap dipakai oleh publik.

Oleh karena itu, dalam proses kerja magang akan dikembangkan tampilan antarmuka modul notifikasi dan *email confirmation* pada *e-commerce* Fly N Gain.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan kerja magang di W3O Indo Scientia adalah:

1. mendapatkan pengalaman di dunia kerja yang sesungguhnya,
2. melatih *softskill* dan *hardskill* yang dibutuhkan di dunia kerja,
3. menerapkan mata kuliah yang telah didapatkan ke dunia kerja,
4. membuat tampilan antarmuka modul notifikasi dan *email confirmation* Fly N Gain, dan
5. membuat tampilan antarmuka modul notifikasi dan *email confirmation* yang dapat menyesuaikan (*responsif*) dengan layar perangkat yang digunakan dalam mengakses aplikasi web Fly N Gain.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dilaksanakan selama 54 hari kerja terhitung dari tanggal 29 Juli 2017 sampai dengan 29 September 2017 di kantor PT W3O Indo Scientia, Scientia Residence RSR/039 Jalan Scientia Square Utara, Curug Sangereng, Kelapa Dua, Tangerang.

Prosedur pelaksanaan kerja magang di PT W3O Indo Scientia adalah sebagai berikut.

1. Kerja magang dilakukan di kantor PT W3O Indo Scientia, Scientia Residence RSR/039.
2. Waktu kerja dimulai pada pukul 08.30 WIB dengan toleransi keterlambatan 30 menit, sampai pukul 18.00 WIB. Untuk waktu istirahat, dimulai dari pukul 12.00 WIB hingga 13.00 WIB. Hari kerja dimulai dari hari Senin sampai Jumat.
3. Saat pelaksanaan kerja magang, terdapat beberapa hari libur nasional yaitu tanggal 17 Agustus 2017, 1 September 2017, dan 21 September 2017.
4. Kerja magang dilakukan di bawah bimbingan dan pengawasan pembimbing dan supervisor. Rekan kerja lainnya juga ikut membimbing dalam pengerjaan proyek.
5. Terdapat waktu pengenalan lingkungan proyek kerja selama 3 hari pertama seperti pemasangan dan pengaturan awal lingkungan kerja, pengajaran serta bimbingan mengenai proyek yang akan dikerjakan.
6. Wajib mengisi *hourly-records* setiap hari, yang berisi nama proyek yang dikerjakan setiap jam.
7. Wajib mengisi *progress-report* ketika hendak melakukan atau menyelesaikan pekerjaan dalam sebuah proyek.