



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

Teknologi di dunia berkembang dengan sangat pesat. Teknologi yang semakin maju ini mendorong manusia untuk terus berkembang dan berinovasi dengan cepat. Teknologi telah mempengaruhi masyarakat dan lingkungan dalam berbagai hal dan di kalangan masyarakat, teknologi telah membantu mengembangkan segala aspek kehidupan. Salah satu bukti nyata dari perkembangan teknologi yang sangat pesat adalah internet. Banyak hal yang dapat dilakukan dengan menggunakan internet. Mulai dari menjadi sumber informasi, komunikasi, sampai dengan berbisnis. Salah satu penerapan dari *e-business* adalah *e-commerce*.

E-commerce merupakan aktivitas yang berkaitan dengan penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang ataupun jasa dengan memanfaatkan sistem elektronik seperti internet ataupun jaringan komputer. Diharapkan dengan metode *e-commerce* dapat meningkatkan penjualan dan juga menjadi sarana penyampaian informasi kepada para konsumennya. Jumlah pengguna internet yang tinggi di Indonesia menjadi salah satu potensi utama dan peluang yang bisa dimanfaatkan untuk memaksimalkan dan juga mengoptimalkan penggunaan *e-commerce* (Pratisti, 2016).

Pada kesempatan kerja magang kali ini, didapatkan kesempatan untuk menambahkan fitur yang dibutuhkan pada *website e-commerce*, seperti implementasi API Quickbooks pada *website demo Tentera* (<http://quickbook.ngcdemo.com>), implementasi API BNI E-Collection dan

Kredivo pada *website* Fixcomart (<https://fixcomart.com>), guna mempermudah *user* yang ingin melakukan transaksi pada situs tersebut, sehingga *user* dapat melakukan pembayaran dengan menggunakan BNI E-Collection dan Kredivo. Fitur Quickbooks digunakan admin untuk melakukan pendataan transaksi yang terjadi.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari kerja magang ini adalah untuk mengetahui kondisi dan lingkungan kerja yang sebenarnya, serta untuk mengimplementasikan ilmu-ilmu yang didapatkan selama masa perkuliahan. Sedangkan, tujuan dari kerja magang ini yaitu implementasi API Quickbooks pada *website* Tentera, serta implementasi API BNI E-Collection dan Kredivo pada *website* Fixcomart.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Adapun waktu dan prosedur kerja magang adalah sebagai berikut.

1.3.1 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut merupakan waktu pelaksanaan kerja magang yang dilakukan di CV Nukegraphic Indonesia.

Periode : 3 Juli 2017 sampai dengan 28 Agustus 2017

Hari Kerja : Senin sampai dengan Jumat

Jam Kerja : Pukul 08.30 WIB sampai dengan 17.30 WIB

Posisi : *Web Programmer*

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Selama proses pelaksanaan kerja magang, Bapak Adrianus Susilo selaku *Account Executive* CV Nukegraphic Indonesia menjadi pembimbing sekaligus *supervisor* yang bertugas untuk memberikan proyek. Sedangkan, Bapak Andre Rusli selaku dosen tetap Universitas Multimedia Nusantara, menjadi pembimbing dalam penulisan laporan magang.

Kerja magang diawali dengan pelatihan dan pengenalan *framework* Laravel, pelatihan disampaikan secara langsung oleh Bapak Hans Hendrady selaku Direktur CV Nukegraphic Indonesia. Kemudian, proses kerja magang dilanjutkan dengan pemberian pekerjaan oleh Bapak Adrianus Susilo kepada peserta magang dengan batas waktu yang telah ditentukan. Proses pengujian dan *debugging* dilakukan setelah peserta magang menyelesaikan pekerjaan yang telah ditentukan. Proses revisi akan dilakukan apabila program yang dikerjakan memiliki kekurangan seperti *bugs*, ketidakcocokan dengan permintaan klien, dan sebagainya. Apabila proses revisi telah selesai, program akan disebarakan kepada para *user*, yang nantinya akan memberikan *feedback*. *Feedback* akan digunakan untuk memperbaiki program agar sesuai dengan keinginan klien.

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA