

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang pesat menyebabkan dampak signifikan pada revolusi digital pada berbagai sektor bisnis. Salah satunya adalah peralihan sektor perdagangan yang menjadi pelopor dari munculnya istilah *e-commerce* atau perdagangan elektronik. *E-commerce* memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai aktivitas pembelian produk secara *virtual*, serta memungkinkan berbagai pihak terkait seperti *merchant* (pedagang) dan *supplier* (pemasok) untuk saling berinteraksi dalam melaksanakan proses bisnis. Perkembangan ini membuka peluang baru bagi para pelaku usaha, meningkatkan kemudahan pedagang dalam mengakomodasi kebutuhan konsumen, serta menyediakan kenyamanan bagi para pengguna dalam melaksanakan kegiatan perbelanjaan.

Indonesia merupakan salah satu negara dengan tingkat aktivitas *e-commerce* tertinggi di dunia. Pada tahun 2017, tercatat sekitar tiga puluh juta pengguna aplikasi *e-commerce* dengan jumlah transaksi kurang lebih delapan juta *dollar* USD [1]. Data statistik juga menunjukkan tingginya aktivitas penggunaan *e-commerce* berdasarkan tingkat *traffic* pada berbagai *platform e-commerce* ternama di Indonesia, yang didominasi oleh *platform* Tokopedia dengan 158,35 juta klik dan Shopee dengan 131,3 juta klik pada pertengahan tahun 2022 [2]. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas masyarakat Indonesia telah sadar dan mendapatkan keuntungan dengan memanfaatkan sistem perbelanjaan *online*.

Untuk menanggapi fenomena transformasi digital ini, Kawan Lama Group mengusung penerapan *e-commerce* melalui PT Omni Digitama Internusa yang dinamakan *ruparupa*. Platform ini tersedia dalam bentuk aplikasi *web* dan *mobile* dan memiliki fungsi sebagai penyedia berbagai jenis produk dari berbagai sektor industri, khususnya untuk kebutuhan rumah tangga yang tersedia pada berbagai unit bisnis di bawah naungan Kawan Lama Group.

Aktivitas perbelanjaan melalui *platform* digital memerlukan sistem yang dapat mengolah data terkait aktivitas seluruh pihak seperti konsumen atau pelanggan, *merchant* (pedagang), *supplier* (pemasok), *distribution center* (pusat distribusi produk), dan lain sebagainya. Sistem tersebut harus dapat mengolah dan memberikan data secara *reliable* dan akurat dengan memperhatikan ketersediaan

(*availability*) dan juga kecepatan atau performa (*performance*). Maka dari itu, tim teknologi dari PT Omni Digitama Internusa membentuk divisi *Backend* untuk mengelola dan mengembangkan sistem yang dapat memenuhi seluruh persyaratan tersebut agar dapat mendukung operasional keseluruhan dari berbagai fitur bisnis, salah satunya adalah menyediakan fitur pemesanan ulang (*reorder*) barang yang dapat menunjang distribusi produk yang sekaligus memberikan pengalaman dan kepuasan pelanggan.

Oleh karena itu, dengan latar belakang dan minat di bidang pengembangan *Backend*, maka diputuskan untuk melaksanakan program praktik kerja magang sebagai *Backend Developer Intern* pada PT Omni Digitama Internusa.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Selain untuk melaksanakan kewajiban yang terkait dengan program perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara, terdapat maksud dalam praktik kerja magang ini, yaitu untuk menerapkan ilmu yang dimiliki secara langsung pada kasus nyata, serta meningkatkan *soft-skill* dan *hard-skill* terkait bidang pekerjaan yang dilaksanakan untuk lebih memahami konsep dan situasi kerja pada skala industri. Selain itu, diharapkan juga untuk mendapatkan pengalaman bekerja di kancah profesional serta memperluas relasi dengan para rekan kerja.

Adapun tujuan praktik kerja magang ini adalah untuk melakukan dan menyelesaikan pengembangan serta improvisasi fitur pemesanan ulang pada sistem *back-end* dari aplikasi Ruparupa.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Periode praktik kerja magang sebagai *Backend Developer Intern* adalah selama satu tahun yang dimulai tanggal 8 Januari 2024 dan berakhir pada tanggal 7 Januari 2025. Pelaksanaan hari kerja adalah hari Senin - Jumat dengan jumlah jam kerja minimal sebanyak delapan jam kerja, dimulai antara pukul 08.00 - 09.00 WIB hingga 17.00-18.00 WIB dengan waktu istirahat selama satu jam pada pukul 12.00 - 13.00 WIB.

Pelaksanaan praktik kerja magang dilakukan secara *hybrid* dengan hari Rabu untuk WFO (*Work From Office*) di Head Office Kawan Lama Group, lalu hari Senin, Selasa, Kamis, dan Jumat untuk WFH (*Work From Home*). Apabila praktik kerja dilaksanakan secara WFH, maka akan diadakan *daily scrum* pada pukul 17.30 WIB

sesuai dengan instruksi *lead* dari tim. *Daily scrum* dilaksanakan dan diikuti oleh seluruh anggota tim terkait untuk memberikan laporan *progress* pekerjaan yang telah dilakukan pada hari tersebut serta menyampaikan apabila ada informasi atau isu penting.

Prosedur validasi kehadiran praktik kerja untuk skema WFO dilaksanakan melalui *face gate* pada pintu masuk *head office*. *Face gate* ini juga digunakan sekaligus untuk melakukan validasi selesai jam kerja. Waktu jam kerja dihitung selisih antara catatan waktu pertama kali melakukan presensi pada *face gate* dan catatan waktu terakhir karyawan meninggalkan area kantor melalui *face gate*. Untuk skema WFH, presensi dilakukan melalui aplikasi khusus milik Kawan lama Group yang bernama HCPlus *Mobile*. Aplikasi tersebut menyediakan fitur *check-in* dan *check-out* untuk presensi masuk dan keluar. Untuk setiap aktivitas *check-in* maupun *check-out*, karyawan wajib mengambil foto dan menyertakan keterangan WFH yang nantinya akan mendapat *approval* atau persetujuan dari atasan atau *lead*.

Apabila terdapat perizinan, maka karyawan wajib mengkonfirmasi perizinan pada *lead* yang bersangkutan dan memproses administrasi pada situs administrasi *human resource* pada <https://peoplepro.klgsys.com>.

