

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Globalisasi telah membuka peluang bagi kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, kemajuan teknologi informasi memungkinkan masyarakat memperoleh informasi hanya dengan jangkauan jari, hal ini memungkinkan terbukanya media baru untuk menyebarkan informasi dengan cepat [1]. Salah satu aktivitas yang sangat membutuhkan teknologi informasi adalah kegiatan jual beli. Salah satu praktek jual beli yang sedang berkembang saat ini adalah *e-commerce*.

*E-commerce* adalah aktivitas jual beli yang dilakukan secara *online* [2]. Praktek ini memungkinkan penjual untuk memasarkan dagangannya tidak hanya sampai ke sekitar wilayahnya namun dapat menjangkau seluruh negara [2]. Oleh karena itu, dengan adanya praktek *e-commerce* pedagang dapat meningkatkan *exposure*, meminimalisir modal usaha dan meningkatkan *margin* atau pendapatan [3]. Praktek *e-commerce* dapat dilangsungkan pada *platform* jual beli *online* yang sudah ada atau dengan *platform* yang dibentuk sendiri.

Salah satu pelaku usaha atau perusahaan yang membangun sistem *e-commerce* untuk mendukung aktivitas jual beli adalah PT Omni Digitama Internusa. Nama *platform e-commerce* yang dimiliki oleh perusahaan tersebut disebut Rugarupa. Rugarupa adalah *platform e-commerce* yang mendukung aktivitas jual beli barang dari bisnis unit yang dimiliki oleh Kawan Lama Group seperti ACE Hardware, Krisbow, Informa, Toys Kingdom, Selma, Ataru, Eye Soul. Terwujudnya *platform* tersebut dibutuhkannya pengembangan yang membutuhkan banyak pihak. Salah satunya adalah pentingnya peran *Developer* dalam pengembangan sistem.

*Developer* dalam pengembangan sistem biasanya dibagi menjadi 2 yaitu *frontend developer* dan *backend developer*. *Frontend developer* bertanggung jawab mengimplementasikan *design* yang telah dibuat oleh tim desainer dan mengupayakan terwujudnya pengalaman yang baik bagi *client* atau *user* yang menggunakan sistem atau aplikasi tersebut. *Frontend developer* tentunya tidak dapat bekerja sendiri, dibutuhkannya *Backend developer* yang menyediakan pengolahan dan pengiriman data yang diperlukan agar aplikasi atau sistem tersebut berfungsi dengan baik. Contoh tanggung jawab yang dimiliki oleh

*Backend developer* adalah memastikan sistem memiliki efisiensi yang baik, *reliable*, teroptimisasi, menyimpan data secara terstruktur, memastikan kode yang dikembangkan bersih dan terstruktur (*clean code*).

Demi terwujudnya sistem tersebut, PT Omni Digitama Internusa yang berada di naungan Kawan Lama Group menggunakan *analytic tool* yang bernama New Relic. *Analytic tool* tersebut memungkinkan *developer* untuk memantau keadaan sistem *backend* dan dapat melakukan optimisasi pada layanan yang memiliki performa kurang baik.

Oleh karena itu, PT Omni Digitama Internusa memperkerjakan orang-orang untuk menjadi *Backend developer*. Didasari minat yang tinggi di bidang *backend* dan keinginan untuk membangun sistem *Backend* yang optimal diputuskan untuk bergabung dalam tim *Backend developer intern* di PT Omni Digitama Internusa. Pada kesempatan ini kegiatan magang dilakukan di salah satu 6 tim *Backend developer* yaitu tim shoped (*Shopee* dan *Tokopedia*). Tim tersebut bertanggung jawab pada proses jual beli produk dari Kawan Lama Group yang dijual di *Shopee* dan *Tokopedia*, seperti *sync stock*, menangani kejadian *race condition*, membangun sistem logika untuk *stock*, *order status*, *product*.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Maksud dan tujuan magang di PT Omni Digitama Internusa sebagai berikut.

### **1.2.1 Maksud Kerja Magang**

Selain menuntaskan kewajiban magang yang menjadi syarat kelulusan bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, praktik magang diharapkan dapat menerapkan ilmu yang sudah dipelajari selama perkuliahan dan meningkatkan ilmu agar dapat bersaing di dunia kerja profesional.

### **1.2.2 Tujuan Kerja Magang**

Tujuan dilakukannya praktik kerja magang sebagai *Backend developer intern* di PT Omni Digitama Internusa adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan efisien waktu dari *service show log bulk status*
2. Meningkatkan efisien waktu dari *service dashboard special price*

3. Meningkatkan *Key Performance Index* dengan melakukan *refaktor error status code*
4. Meningkatkan cakupan kode dalam *unit test* untuk repositori *wrapper*
5. Meningkatkan cakupan kode dalam *unit test* untuk repositori *product*
6. Meningkatkan cakupan kode dalam *unit test* untuk repositori *order*
7. Memindahkan fitur *resolve hold price* dari repositori V1 ke V2

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Praktik magang sebagai *Backend developer intern* di PT Omni Digitama Internusa berlangsung selama 1 tahun terhitung sejak 8 Januari 2024 sampai 7 Januari 2025. Kegiatan magang selama periode magang 1 dilakukan pada tanggal 8 Januari 2024 sampai 18 Maret 2025. Hari dan waktu pelaksanaan kerja magang pada PT Omni Digitama Internusa adalah dari hari Senin sampai Jumat dengan jam kerja dari pukul 08.00 - 09.00 sampai 17.00 - 18.00. Minimal jam kerja yang ditentukan adalah 8 jam kerja. Terdapat waktu istirahat yang dapat digunakan untuk makan siang, dimulai dari jam 12.00 sampai 13.00, jam istirahat tidak dihitung sebagai jam kerja.

Praktik kerja magang pada divisi *Backend developer* dilakukan secara *hybrid* dengan ketentuan *Work From Office* (WFO) dilakukan pada setiap hari Senin dan *Work From Home* (WFH) dilakukan pada setiap hari Selasa sampai Jumat. Jika terdapat kepentingan atau acara yang mengharuskan datang ke kantor maka praktik kerja dapat dilakukan secara WFO. Setiap hari kerja dilakukan *daily scrum* secara *online* bersama dengan tim *Quality Assurance* (QA), *Merchandise* dan *Project Manager* (PM). Pelaksanaan *Daily Scrum* dimulai dari jam 10.00 sampai selesai. Dalam *daily scrum* tim *merchandise* akan melaporkan segala permasalahan yang terjadi, selanjutnya tim QA dan *Backend developer* akan melaporkan permasalahan dan *progress* pekerjaan yang sedang dilakukan. Setiap karyawan wajib melakukan presensi waktu datang dan pulang. Ketika praktik kerja dilakukan secara WFO, presensi dilakukan dengan *scan* wajah dengan *face gate* pada pintu masuk *head office*. Ketika WFH karyawan dapat melakukan presensi dengan aplikasi *HCPlus Mobile*. Pada aplikasi tersebut terdapat 2 fitur yaitu *check in* dan *check out*, kedua fitur tersebut mengharuskan pengguna mengaktifkan layanan lokasi pada telepon genggam lalu melakukan *selfie* dan memberikan keterangan kerja.