

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bestari Aditama Persada (Bestada) merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang teknologi digital yang berfokus pada pengembangan solusi digital untuk memenuhi kebutuhan bisnis klien. Salah satu proyek strategis yang diterima Bestada adalah dari perusahaan XYZ, sebuah usaha di bidang penjahitan dan pembuatan pakaian. Di tengah semakin banyaknya platform e-commerce yang menawarkan berbagai kemudahan dan pengalaman berbelanja digital, perusahaan XYZ merasa perlu bertransformasi agar tetap relevan dan tidak tertinggal oleh perubahan zaman. Salah satu hal yang dipertimbangkan oleh Perusahaan XYZ adalah menjual produknya di marketplace online seperti shopee, tokopedia dan tiktok shop namun marketplace tersebut tidak sesuai dengan kebutuhan dari Perusahaan XYZ yang lebih berfokus pada bidang penjahitan dan kustomisasi pakaian, sebab itu Perusahaan XYZ memilih untuk membuat web-app *e-commerce* sendiri demi memenuhi kebutuhan bisnis tersebut.

Sebagai respons terhadap kebutuhan tersebut, perusahaan XYZ mempercayakan pengembangan platform e-commerce mereka kepada Bestada. Proyek ini bertujuan untuk menciptakan sebuah platform e-commerce interaktif yang tidak hanya menyediakan fitur pembelian, tetapi juga memungkinkan pelanggan untuk melakukan kustomisasi pakaian sesuai preferensi pribadi mereka. Fitur-fitur utama yang dirancang meliputi pemilihan bahan, warna, ukuran, serta desain pakaian, dengan harapan mampu memberikan pengalaman berbelanja yang lebih menarik dan personal dibandingkan kompetitor.

Melalui pengembangan ini, Bestada mendemonstrasikan keahliannya sebagai penyedia solusi digital yang inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan spesifik klien. platform ini diharapkan tidak hanya membantu perusahaan XYZ memperluas jangkauan pasar, tetapi juga meningkatkan daya tarik layanan mereka di era digital. Dengan pendekatan ini, Bestada berperan penting dalam mendorong pertumbuhan bisnis perusahaan XYZ sekaligus memperkuat posisinya sebagai mitra terpercaya dalam pengembangan teknologi modern.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang ini memiliki maksud dan tujuan, adapun maksud dari kerja magang ini adalah sebagai berikut:

1.2.1 Maksud

Magang ini bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata bagi perusahaan Bestada dan kliennya, perusahaan XYZ, melalui pengembangan solusi teknologi informasi yang inovatif. Dengan memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh, diharapkan dapat membantu Bestada dalam meningkatkan kualitas layanan dan memberikan nilai tambah bagi perusahaan XYZ.

1.2.2 Tujuan

Sedangkan, tujuan dilakukannya kerja magang adalah untuk mengembangkan *website* e-commerce bagi perusahaan XYZ dengan fitur kustomisasi pakaian, dengan pendekatan Metodologi Kanban, dengan rincian sebagai berikut:

1. Melakukan analisis kebutuhan pengguna untuk fitur kustomisasi pakaian.
2. Mengembangkan antarmuka pengguna atau *frontend* yang intuitif untuk pengalaman berbelanja yang lebih baik.
3. Mengimplementasikan sistem *backend* untuk mendukung fitur kustomisasi, termasuk pengelolaan data produk dan pesanan.
4. Melakukan pengujian untuk memastikan semua fitur berfungsi dengan baik dan bebas dari *bug*.
5. Mengumpulkan umpan balik dari pengguna untuk perbaikan berkelanjutan dan penyesuaian fitur.

Dengan tujuan tersebut, diharapkan magang ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi pengembangan perusahaan XYZ serta meningkatkan keterampilan dan pengalaman saya di bidang pengembangan web.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Program dilaksanakan mulai 1 Juli 2024 hingga 3 Maret 2025, magang dilaksanakan dengan dengan jadwal kerja dari hari Senin sampai Jumat, mulai pukul 09:00 hingga 17:00, dengan metode kerja Work From Home (WFH). Namun, pada hari Selasa, diwajibkan untuk hadir di kantor Bestada yang berlokasi di Jl. Bambu Kuning Utara No. 212, Bambu Apus - Cipayung, Jakarta Timur 13890.

