

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Globalisasi telah mendorong perkembangan teknologi informasi dan komunikasi secara pesat, yang memungkinkan masyarakat mengakses informasi secara instan hanya dengan menggunakan perangkat digital. Hal ini telah membuka jalan untuk munculnya media baru yang dapat menyebarkan informasi dengan cepat [1]. Salah satu sektor yang diuntungkan dari perkembangan teknologi adalah sektor perdagangan. Dengan adanya teknologi tersebut, pedagang dapat berdagang secara online tanpa harus membuka toko fisik sehingga pedagang dapat mencapai target pembeli dengan mudah. Teknologi tersebut dikenal dengan sebutan *e-commerce*.

*E-commerce* adalah platform yang diciptakan untuk membantu pedagang menjual barang jualan secara online[2]. Platform ini memungkinkan pedagang memasarkan dagangannya tidak hanya dalam jangkauan lokal, tetapi juga secara global[2]. Dengan begitu pedagang dapat meningkatkan keuntungan usaha dan visibilitas barang tanpa harusnya mengeluarkan modal usaha lebih[3]. Pedagang dapat berdagang secara online melalui *platform e-commerce* yang sudah ada ataupun dengan membangun sendiri.

Salah satu perusahaan yang memanfaatkan keuntungan dari berdagang dengan *platform e-commerce* adalah PT Omni Digitama Internusa. Ruparupa adalah *platform e-commerce* yang dibangun sendiri untuk meningkatkan transaksi jual beli bagi unit-unit bisnis Kawan Lama Group, seperti Toys Kingdom, Krisbow, dan Informa. Walaupun sistem Ruparupa sudah beroperasi dengan baik, masih ditemukan beberapa masalah yang harus diatasi.

Ditemukan masalah pada fitur *batch add promo* yang mengakibatkan sering terjadi gagal *add promo* barang ke Tokopedia dikarenakan terjadi *timeout*, terkena *rate limit* dan *error-error* lainnya dari Tokopedia yang mengakibatkan penurunan potensial penjualan barang. Penurunan ini dapat mengakibatkan tidak tercapainya target pendapatan bulanan dan bahkan tahunan. Oleh karena itu dilaksanakan pengembangan fitur *batch auto retry add promo* barang Tokopedia. Dengan dibangunnya fitur *batch auto retry add promo*, proses *add promo* yang gagal akan secara otomatis melakukan pengiriman *promo* ulang.

Selain itu terdapat beberapa *service* pada sistem Ruparupa yang tidak

menggunakan *clean architecture*. Hal ini menyebabkan rentannya terjadi bug dan di lain sisi juga menyebabkan *developer* sulit untuk membaca dan melakukan pengembangan *service* lebih lanjut. Maka diperlukan pemindahan sebagian *service* yang ada di repository V1 ke V2 dengan menerapkan konsep *clean architecture*. Dengan ini *developer* dapat lebih mudah untuk membaca kode, melakukan pengembangan dan pemeliharaan kode serta dapat meningkatkan skalabilitas.

Pada sistem Ruparupa terdapat fitur notifikasi yang digunakan untuk *monitoring* oleh tim Merchandise. Namun sistem *monitoring* tersebut masih belum optimal, hal ini dikarenakan media *monitoring* yang digunakan adalah Slack. Slack yang digunakan memiliki batas notifikasi harian yang menyebabkan notifikasi yang harusnya terkirim tidak dapat terbaca. Berbeda dengan Slack, Discord tidak memiliki batas notifikasi harian. Maka dari itu diberikan tugas untuk membuat fitur kirim notifikasi ke Discord.

Ditemukan inefisiensi pada alur penambahan gudang dan penggantian gudang. Pada mulanya proses penambahan gudang dan penggantian gudang dilakukan secara manual. Alur penambahan gudang dan penggantian gudang dimulai dari tim Merchandise menginfokan adanya penambahan atau penggantian gudang ke tim shoped, lalu tim shoped akan menyiapkan *query* untuk *shop* dan gudang apa saja yang ingin ditambahkan atau diganti. Kemudian *query* tersebut akan diteruskan ke tim *infrastructure* yang akan mengeksekusi *query* tersebut. Oleh karena itu dikembangkan fitur *add and switch multilocation* yang berguna untuk mengotomatisasi proses penambahan atau penggantian gudang. Dengan demikian penambahan fitur automasi *Add and Switch Multilocation* berguna untuk menghindari proses manual yang memakan waktu.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari kerja magang ini, yaitu sebagai berikut.

1. Menerapkan ilmu yang sudah diajarkan di kampus ke dunia kerja.
2. Memperoleh ilmu-ilmu baru mengenai *Back-End development* terutama di sektor perdagangan dan retail.

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

1. Membuat Fitur *Add and Switch Multilocation*.

2. Memindahkan sebagian *service* dari repositori V1 ke V2.
3. Membuat fitur notifikasi ke discord.
4. Membuat fitur *batch auto retry promo* barang di Tokopedia.

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Praktik kerja magang sebagai *Backend Developer Intern* di PT Omni Digitama Internusa berjalan selama satu tahun. Di mulai dari tanggal 8 Januari 2024 dan berakhir di tanggal 7 Januari 2025. Periode magang kedua berlangsung dari 19 Agustus 2024 sampai 7 Januari 2025. Hari kerja magang dimulai dari hari Senin sampai Jumat, dengan jam kerja dari pukul 08.00 - 09.00 hingga 17.00 - 18.00. Minimal waktu kerja magang yang ditetapkan adalah 8 jam per hari. Kegiatan magang dilakukan secara *hybrid*, dengan WFO(*Work From Office*) pada hari Rabu dan WFH(*Work From Home*) pada hari Senin, Selasa, Kamis, dan Jumat. Jika ada acara atau keperluan khusus yang mengharuskan datang ke kantor di hari WFH maka kerja magang dapat dilakukan secara WFO.

