

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi telah membawa transformasi signifikan dalam berbagai sektor industri, termasuk dalam ekosistem pembayaran digital. Digitalisasi sistem pembayaran menjadi langkah strategis yang ditempuh oleh perusahaan dan lembaga keuangan untuk meningkatkan efisiensi transaksi, mempercepat proses pembayaran, serta meminimalisasi potensi kesalahan manusia. Salah satu implementasi nyata dari digitalisasi tersebut adalah pemanfaatan *biller aggregator* sebagai alat bantu dalam mengelola berbagai layanan pembayaran secara terpadu dan *real-time*. *Biller aggregator* memungkinkan konsumen untuk melakukan transaksi pembayaran tagihan, pembelian produk digital, dan transaksi lainnya melalui satu platform terintegrasi. Menurut Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI), penggunaan *biller aggregator* dalam transaksi digital di Indonesia telah meningkat secara signifikan, mencerminkan tingginya kebutuhan akan sistem pembayaran yang lebih efisien dan mudah diakses oleh berbagai sektor bisnis [1].

Seiring dengan pesatnya adopsi teknologi digital, kebutuhan akan sistem pembayaran yang lebih adaptif dan inovatif terus meningkat. Data dari Bank Indonesia menunjukkan bahwa nilai transaksi perbankan digital di Indonesia mencapai Rp5.340,92 triliun pada April 2024, tumbuh 19,08% dibandingkan tahun sebelumnya [2]. Angka ini menggambarkan pentingnya pembaruan sistem, terutama dalam sektor *biller aggregator*, untuk mendukung operasional bisnis yang semakin kompleks dan dinamis. Tidak hanya dari sisi pengguna, pelaku bisnis juga dituntut untuk terus berinovasi dan melakukan pembaruan sistem guna menjaga daya saing serta meningkatkan efisiensi layanan.

Sejalan dengan tren digitalisasi di industri finansial, PT Inovasi Daya Solusi (IDS) berupaya untuk meningkatkan efisiensi operasional melalui pengembangan solusi berbasis teknologi. IDS merupakan perusahaan teknologi finansial yang berdiri sejak tahun 2014 dengan fokus pada penyediaan solusi transaksi elektronik serta pengembangan aplikasi digital bagi mitra bisnis seperti pasar modern dan industri *multifinance*. Sebagai *biller aggregator*, IDS memiliki sejumlah produk, seperti Ototrans, PPOB, Setorku, Solusipay, dan Merchant Onboarding [3]. Salah

satu platform internal yang dikembangkan oleh IDS adalah Dashboard Single On Boarding (SOB), sebuah sistem yang dirancang untuk memudahkan pengelolaan data mitra dan produk-produk IDS dalam satu *platform* terintegrasi.

Dalam upaya untuk terus meningkatkan efisiensi dan menyesuaikan diri dengan kebutuhan bisnis yang berkembang, IDS mengembangkan modul Digital Goods Management System (DGMS) dalam Dashboard SOB. Modul ini berfungsi untuk mengelola data produk digital, khususnya produk-produk *Payment Point Online Bank* (PPOB). Seiring dengan meningkatnya kompleksitas operasional, pengelolaan proses *supplier* dalam modul DGMS menjadi salah satu aspek yang memerlukan pembaruan sistem. Sebelumnya, fitur pergantian *supplier* pada produk DGMS masih dilakukan secara manual dan terbatas pada dashboard lama, yang tidak lagi efisien, terutama ketika proses *switching* mencakup lebih dari satu *partner* atau kategori *Stock Keeping Unit* (SKU).

Pengembangan fitur Switch Supplier ini didasari oleh kebutuhan akan sistem *switching* yang mampu mengakomodasi skala besar. Melalui sistem ini, proses penggantian tidak lagi terbatas pada satu atau dua SKU saja, melainkan melibatkan seluruh kategori produk digital. Dengan adanya fitur ini, IDS berharap dapat meningkatkan efisiensi operasional, menjaga kelancaran transaksi bisnis, dan memberikan fleksibilitas yang lebih tinggi bagi pengguna internal dalam mengelola hubungan dengan *supplier* sesuai dengan dinamika kebutuhan bisnis.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari kegiatan magang ini adalah sebagai berikut.

1. Menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan untuk berkontribusi langsung dalam pengembangan sistem di lingkungan kerja profesional.
2. Mengembangkan wawasan di bidang teknologi informasi serta meningkatkan pemahaman tentang aspek bisnis.
3. Menambah pengalaman dalam mengerjakan proyek berskala besar dan bekerja sama dalam tim secara efektif.
4. Beradaptasi dengan dunia kerja melalui keterlibatan aktif dalam proyek pengembangan sistem.

5. Mengimplementasikan pengetahuan teknis dalam pengembangan sistem nyata melalui menu Switch Supplier pada Dashboard SOB di PT Inovasi Daya Solusi.

Adapun tujuan dari kegiatan magang ini adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan menu Switch Supplier pada modul DGMS di dalam Dashboard SOB PT Inovasi Daya Solusi untuk mendukung efisiensi pengelolaan *supplier* produk digital.
2. Meningkatkan kemampuan teknis dalam mengembangkan menu Switch Supplier.
3. Memperluas pengetahuan tentang penerapan teknologi informasi dalam proses bisnis pengelolaan supplier produk digital di PT Inovasi Daya Solusi.
4. Mengasah keterampilan kerja tim, komunikasi, dan manajemen proyek dalam lingkungan profesional selama pengembangan menu Switch Supplier.
5. Meningkatkan kesiapan adaptasi terhadap dinamika kerja di dunia industri melalui keterlibatan langsung dalam proyek pengembangan menu Switch Supplier.

### **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Periode pelaksanaan magang adalah satu tahun, dimulai pada 3 Februari 2025 hingga 3 Februari 2026 yang berlokasi di Menara Tendean Lantai 26, Mampang, Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, sesuai dengan kontrak yang telah disepakati. Waktu dan prosedur pelaksanaan kegiatan magang mengikuti ketentuan sebagai berikut.

1. Pelaksanaan kerja magang dilakukan secara *Work From Office* (WFO).
2. Jadwal kerja magang dilakukan setiap hari Senin hingga Jumat, mulai pukul 08:30 WIB hingga pukul 17:30 WIB.
3. Jam istirahat dilaksanakan setiap hari kerja dari pukul 11:30 WIB hingga pukul 12:30 WIB.
4. Presensi kehadiran saat masuk dan pulang kerja dilakukan dengan menggunakan aplikasi Great Day.

5. Setiap dua minggu sekali, dilakukan *sprint planning* untuk menetapkan prioritas tugas dan merencanakan tugas-tugas yang akan dilakukan pada *sprint* berikutnya.
6. Setiap pukul 13:30 WIB dilakukan *daily stand up* untuk mengetahui *progress* tugas yang dikerjakan pada *sprint* yang berjalan.
7. Komunikasi tim dilakukan secara langsung di kantor dan secara daring melalui aplikasi Google Chat.

