BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi terus berkembang seiring kemajuan industri dalam berbagai sektor, khusus nya pada sektor teknologi dan informasi. *Website* merupakan salah satu hal dari bidang teknologi dan informasi yang berkembang sangat pesat di karenakan pelaku bidang industri menggunakan *website* untuk mempromosikan bisnis nya dan juga jual – beli secara online. Pembatasan sosial akibat pandemi virus corona telah membuat toko *online* di gemari oleh masyarakat di Indonesia, karena cukup dengan dirumah kita bisa membeli dan menjual barang yang kita inginkan, mulai dari kebutuhan primer, kebutuhan sekunder dan kebutuhan tersier.

Menurut e-Marketer [1] pertumbuhan *e-commerce* di Asia Tenggara mencapai 14,3% pada 2021. Penjualan lewat *e-commerce* juga meningkat dan perkirakan mencapai 45,07 Milliar USD. Dari jumlah tersebut 20,21 miliar USD berasal dari Indonesia. Dengan meningkatnya pertumbuhan *e-commerce* maka sangat menguntungkan pelaku industri untuk terjun ke dunia jual – beli *online*. Seiring dengan meningkat nya penggunakan *e-commerce*, maka otomatis peningkatan pembayaran dengan *e-wallet* juga meningkat. Berdasarkan data yang di kumpulkan oleh iPrice 26% dari 1000 responden menyebutkan bahwa mereka memilih *e-wallet* sebagai metode pembayaran saat melakukan belanja online di *e-commerce*.

Menurut jason thompson [2], CEO OVO menyampaikan bahwa transaksi non tunai mendapatkan daya tarik di karenakan pandemi, karena memudahkan pengguna dalam berbelanja *online* di rumah. Fenomena meningkat nya penggunaan *e-commerce* dan e-*wallet* mau tidak mau memaksa pelaku industri di Indonesia untuk terus berinovasi dan beralih membuka *e-commerce* sendiri. Sehingga membuat mereka berlomba – lomba untuk membuka toko *online* baik dengan bentuk situs web atau *mobile apps*. Toko *online* juga memberikan banyak keuntungan baik dari sisi pelaku industri maupun konsumen. Para pelaku industri dengan mudah memasarkan produk nya keseluruh wilayah di Indonesia dan memungkinkan melebarkan sayap bisnis nya sampai ke luar Indonesia. Untuk sisi konsumen, hanya dengan *gadget* dan koneksi internet mereka dapat mencari barang yang mereka inginkan.

Kegiatan berbelanja *online* ini tidak jauh berbeda dengan belanja secara *offline* atau langsung ke toko, sehingga banyak konsumen cepat beradaptasi menggunakan toko *online*. Jika di toko *offline* terdapat penjaga toko dan pelayan nya, kalau di toko *online* konsumen akan di layani oleh sistem situs web tersebut. Proses transaksi di toko *online* cukup mudah, dengan hanya mengisi *form* dan klik tombol yang tersedia maka konsumen dapat membeli suatu barang di toko *online*.

Karena toko *online* mudah digunakan dan banyak memberikan keuntungan baik dari segi konsumen maupun dari segi pelaku industri, maka ruscomart.com ini di buat. Tujuan nya untuk memudahkan konsumen dalam membeli barang yang di inginkan dan juga sebagai wadah jual – beli karena di ruscomart.com ini konsumen dapat

membuka toko *online* dan menjual barang – barang yang mereka jual yang di harapkan dapat meningkatkan pendapatan toko mereka saat pandemi Covid 19 seperti sekarang.

Fitur – fitur di toko *online* adalah sebagai berikut :

1. *Form registrasi User* dan *Vendor*
2. *Form Login User* dan *Vendor*
3. *Dashboard* admin
4. *Dashboard Vendor*
5. Halaman *detail product* dan *List* Produk
6. Fungsi *Checkout* dan *Add to Cart*
7. Fungsi pembayaran melalui *payment gateway*

Alasan memilih PT Satu Resolusi Optima (Onero Solutions) sebagai tempat magang adalah karena Onero Solutions merupakan perusahaan yang bergerak di bidang IT yang merupakan bidang yang terus maju dari tahun ke tahun dan juga cocok dengan fenomena marak nya belanja *online* pada tahun 2021 ini. Perusahaan tersebut juga telah membuat banyak situs web dan *mobile apps* untuk client – client terkenal sehingga kinerja perusahaan tersebut sudah terbukti kualitas produk nya. Dengan begitu penulis dapat menyerap ilmu – ilmu yang ada dan dapat di implementasikan untuk kedepan nya agar ketika membuat situs web penulis dapat membuat nya dengan baik dan benar.

1.2 Tujuan Magang

Tujuan dari kerja magang yang di lakukan penulis adalah untuk mendapatkan pengalaman dalam lingkungan kerja nyata dan membantu perusahaan Onero Solutions untuk mengerjakan proyek-proyek *client*, salah satu nya pembuatan *e-commerce* Ruscomart.com sebagai media jual-beli *online* dengan menggunakan cms WordPress. Situs *e-commerce* tersebut bertujuan untuk melakukan transaksi jual – beli antara pembeli dan vendor. Situs *e-commerce* ini dapat memudahkan konsumen karena mempunyai fitur *form* registrasi dan *login* yang di gunakan oleh konsumen untuk mendaftar sebagai pembeli dan sebagai vendor, kategori produk, *list* produk, *dashboard admin* dan vendor, *checkout, add to cart* dan *payment gateway*.

Dikarenakan Indonesia sedang dilanda pandemi Covid-19 yang menyebabkan masyarakat beralih belanja melalui toko online . *E-commerce* tersebut di harapkan dapat memperluas area lingkup jual – beli *online* di berbagai daerah di Indonesia agar vendor yang membuka toko di *e-commerce* tersebut dan perusahaan ruscomart.com dapat meningkatkan penjualan produk nya dan juga mempermudah masyarakat untuk membeli barang yang mereka inginkan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis melaksanakan program kerja magang di PT Satu Resolusi Optima (Onero Solutions) yang beralamat di 16th Floor , T9 APL Tower Podomoro City. Jl. Let Jend S. Parman Kav. 28 Jakarta 11470 secara *full work from home*.

Penulis berperan sebagai WordPress Developer bersama 8 orang lain nya sebagai tim pembuatan situs WordPress. Kerja magang yang di lakukan berdurasi 6 bulan sejak 21 juni 2021 sampai 21 Desember 2021. Jam kerja penulis saat melakukan magang di mulai pada pukul 09.00 WIB sampai dengan 18.05 WIB dengan sistem lima hari kerja yang di mulai dari hari Senin hingga Jumat.