

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya e-commerce, hal ini telah menjadi isu yang sangat penting bagi perusahaan dan organisasi bisnis di seluruh dunia. Salah satu faktor kunci dalam bisnis e-commerce adalah harga. Harga biasanya digunakan untuk menarik pelanggan dan mendorong pengguna untuk terus menggunakan e-commerce. Hadiah/reward bertujuan untuk meningkatkan kualitas pelanggan melalui konversi. PT Global Loyalty Indonesia merupakan perusahaan yang berada di bawah induk perusahaan Alfamart atau unit ritel milik Alfamart, yaitu AlfaGift, dan perusahaan tersebut menjalin hubungan dengan pembeli dan penjual. Untuk meningkatkan kualitas hubungan perusahaan-pembeli, diperlukan dashboard website untuk melakukan pendataan harga/manfaat berbasis intranet yang mencakup nama permainan, tanggal mulai, tanggal akhir, harga harian, dan harga mingguan.

Dashboard merupakan aplikasi sistem informasi untuk menampilkan informasi terkait indikator utama dari aktivitas organisasi perusahaan secara sekilas dalam layar tunggal. [1] Dashboard digunakan oleh user dengan NIK tertentu untuk memantau gamifikasi dan *reward*. [2] Gamifikasi adalah suatu penggunaan elemen dari desain permainan (game) yang diterapkan dalam konteks non-permainan (non-game). [3] Pada hal ini juga terdapat mekanisme berbasis permainan (game), estetis, maupun pola pemikirannya dalam mengikat orang, memotivasi tindakan, sarana pembelajaran, maupun penyelesaian masalah. [4] Adanya kolaborasi sebagai aspek sosial menjadi hal utama dalam menerapkan mekanisme pada konteks non-permainan. [5]

Selain itu, implementasi gamifikasi dalam hubungan perusahaan-pembeli dapat menjadi kunci utama dalam meningkatkan interaksi dan loyalitas pelanggan. Dengan memanfaatkan elemen desain permainan, seperti reward dan hadiah, PT Global Loyalty Indonesia dapat menciptakan pengalaman berbelanja yang lebih menarik dan memotivasi bagi pelanggan. Hal ini tidak hanya memberikan insentif untuk pelanggan terus menggunakan e-commerce perusahaan, tetapi juga menciptakan suatu atmosfer positif yang dapat memperkuat keterlibatan pelanggan. Dengan demikian, implementasi dashboard dan strategi gamifikasi dapat menjadi

fondasi yang kuat dalam memperkuat posisi PT Global Loyalty Indonesia di pasar e-commerce yang semakin kompetitif.[6]

Dalam menghadapi persaingan di dunia e-commerce yang terus berkembang, penting bagi PT Global Loyalty Indonesia untuk tidak hanya fokus pada aspek harga dan gamifikasi semata. Perusahaan juga perlu mempertimbangkan aspek keamanan dan privasi data dalam pengembangan dashboard intranet. Dengan adanya peraturan dan kebijakan perlindungan data yang semakin ketat, memastikan keamanan informasi pelanggan menjadi krusial. Integrasi fitur keamanan yang canggih pada dashboard akan membantu menjaga integritas dan kepercayaan pelanggan terhadap platform e-commerce. Dengan demikian, PT Global Loyalty Indonesia dapat memberikan pengalaman berbelanja yang tidak hanya menarik secara gamifikasi tetapi juga aman dan dapat diandalkan bagi seluruh pelanggan.[7]

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program magang ini merupakan salah satu syarat gelar dan salah satu syarat kelulusan Universitas Multimedia Nusantara. Tujuan dari program magang ini adalah untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memperbaiki dan mempraktekkan teori-teori yang diajarkan dan diterapkan di dalam perusahaan, serta memperluas pengetahuannya mengenai kompetensi-kompetensi pribadi di dunia kerja, antara lain yaitu:

- Memperoleh pengalaman bekerja serta lingkungan pekerjaan.
- Mempelajari framework yang tidak didapat selama perkuliahan yaitu penggunaan *framework Vue 3 JS*.
- Membantu perusahaan dalam mengembangkan website intranet untuk melakukan pendataan mengenai permainan yang dijalankan.

Tujuan pelaksanaan program kerja magang ini untuk merancang dan membangun *website dashboard point game* menggunakan *framework Vue 3 JS*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Program Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Program Kerja Magang

Program kerja magang yang dilakukan di PT Global Loyalty Indonesia berlangsung selama 182 hari kerja yang bertempat di Alfa Tower 24th Floor Jl.

Jalur Sutera Barat. No. Kav. 7-9 Alam Sutera - Tangerang, Banten 15143.

1. Pelaksanaan program kerja magang ini dimulai pada tanggal 24 Juli 2023 yang berlangsung sampai dengan 23 Januari 2023.
2. Pelaksanaan program kerja magang ini dilakukan dari hari Senin sampai Jum'at.
3. Pelaksanaan program kerja magang ini memiliki jam kerja yaitu 11 jam dari pukul 08:00 sampai 19:30 atau pukul 09:00 sampai 19:30.
4. Pelaksanaan program kerja magang ini dilakukan secara *Work From Office (WFO)*.
5. Pelaksanaan program kerja magang ini memiliki kegiatan harian yaitu *Daily Brief HC*, untuk melakukan report harian setelah jam kerja selesai.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA