

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perdagangan merupakan aktivitas pertukaran barang yang disepakati kedua belah pihak [1]. Pada zaman modern, uang sudah menjadi alat tukar yang dominan dan jarang sekali terjadi sistem barter. Kekuatan alat tukar uang menyebabkan orang berbondong-bondong mengumpulkan uang sebanyak-banyaknya untuk kehidupan yang sejahtera, terutama bagi para pebisnis.

Meski sudah ada alat tukar yang stabil dan kuat, kendala lokasi dan ruang penyimpanan dalam perdagangan barang masih dialami, terlebih lagi bagi yang bisnisnya sudah sangat besar. Ruang penyimpanan yang besar diperlukan untuk menampilkan keseluruhan barang yang dijual. Lokasi pun diharapkan oleh penjual bisa terjangkau oleh calon pembeli sebanyak-banyaknya.

*E-commerce*, yang merupakan salah satu pemanfaatan teknologi dalam bidang perdagangan hadir menjawab tantangan perdagangan di zaman modern ini. *E-commerce* merubah aktivitas perdagangan secara signifikan karena memungkinkan keberlangsungannya dilakukan secara *online*, bisa melalui *website* atau aplikasi *mobile*. Perdagangan secara *online* ini memungkinkan penjual untuk memasarkan dagangannya tanpa perlu memerlukan ruang fisik, serta jangkauannya pemasarannya hampir ke seluruh wilayah negara, atau bahkan luar negara.

PT Omni Digitama Internusa (ODI), salah satu unit bisnis dari Kawan Lama Group menjadi pelaku penerapan *e-commerce* ini sebagai penjual untuk meningkatkan bisnis perusahaan. Penjualan berbagai barang dari unit bisnis Kawan Lama Group lainnya disajikan secara *online* melalui *e-commerce* yang bernama ruparupa. Hal ini memudahkan masyarakat melihat barang-barang yang dijual secara mudah, cepat, kapan saja, dan di mana saja. Ruparupa berfokus pada penjualan barang-barang untuk isi rumah seperti meja, alat olahraga, hingga mainan anak-anak.

Kesuksesan *e-commerce* ruparupa datang ketika periode Covid-19. Berdasarkan *website* katadata, penjualan produk rumah tangga di ruparupa meningkat 300% [2]. Kebijakan bekerja dari rumah alias *work from home* (WFH) selama pandemi menyebabkan meningkatnya penjualan furnitur seperti kursi dan meja kerja, rak penyimpanan, dan alat penunjang olahraga. Hal tersebut

akan menambah tantangan pemeliharaan *website* yang kian berkembang untuk menyediakan pelayanan terbaik kepada para pelanggannya.

*E-commerce* bukanlah bukanlah sebuah proyek yang memiliki akhir. *E-commerce* merupakan sebuah produk yang memerlukan pemeliharaan, pengembangan, dan tidak akan memiliki akhir selama perusahaan masih berdiri. Oleh karena itu, peran *developer* sangat dibutuhkan dalam prosesnya untuk menjaga kestabilan, kelancaran, serta peningkatan *e-commerce* tersebut.

Salah satu sistem yang ada dalam *e-commerce* rupa-rupa adalah *management dashboard internal*. Sistem tersebut berperan untuk memudahkan modifikasi suatu tampilan *website* tanpa perlu melalui perubahan *code* secara langsung. Modifikasi yang dilakukan dapat berupa pergantian konten-konten yang ingin ditampilkan, contohnya: promo, *banner*, *highlight* produk, atau bahkan dapat memanipulasi satu halaman penuh. Pengguna dari sistem ini adalah tim *Marketing* dan *Content*.

Untuk memberikan kenyamanan dan pengalaman terbaik dalam mengoperasikan *management dashboard internal*, keluhan, *feedback*, serta kemauan pengguna penting untuk didengarkan. Perbaikan *bug*, peningkatan performa, serta keinginan pengguna merupakan bagian yang diperlukan untuk peningkatan kualitas sistem *management dashboard internal*. Peran *developer* sangat vital sebagai sarana pemenuhan peningkatan kualitas tersebut, terutama dari sisi *Front-End* yang berperan sebagai garda terdepan karena berinteraksi langsung dengan pengguna. *Front-End Website Developer* bukan hanya tentang menyajikan tampilan *website* dengan menarik dan kreatif, tetapi juga bagaimana menyajikan *website* yang responsif terhadap segala aktivitas pengguna dengan performa yang cepat, serta menyediakan fitur-fitur untuk mempermudah aktivitas pengguna dalam pengoperasian *website*.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan kerja magang ini adalah membantu *Front-End Developer* di PT Omni Digitama Internusa dalam hal pemeliharaan, peningkatan, dan kelancaran *website e-commerce* dan *management dashboard internal* rupa-rupa.

Maksud dari kerja magang ini, yaitu:

1. Menerapkan ilmu yang sudah didapatkan selama di kampus ke dunia kerja.
2. Memperoleh ilmu-ilmu baru mengenai *Front-End website development*.

3. Sebagai syarat lulus dari Universitas Multimedia Nusantara untuk mendapatkan gelar S.Kom.
4. Mengembangkan website *e-commerce* dan management dashboard internal sesuai permintaan user menggunakan *HTML*, *CSS*, bahasa pemrograman *JavaScript*.

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dilakukan selama 1 tahun, mulai dari 8 Januari 2024 hingga 7 Januari 2025 dengan bimbingan Kak Kurnia Sandi Pratama dan Kristian Handoko Wijaya sebagai supervisi. Kerja magang dilakukan secara *hybrid* dengan memberikan laporan progres setiap harinya melalui *online meeting*. Tiap tugas yang diterima akan disampaikan dan dijelaskan dahulu *via WhatsApp* atau *meeting* yang nantinya akan dibuatkan catatannya oleh *Project Manager*. Setiap tugas yang telah selesai dikerjakan, akan dilakukan *code review* oleh pembimbing dan supervisi untuk memastikan penulisan algoritma *code* yang baik, aman, efektif, dan efisien.

