

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini terjadi dengan sangat pesat, terutama pada saat pandemi Covid-19 dan pasca pandemi Covid-19. Teknologi digital yang diwakili oleh *computerized tomography machine*, platform komunikasi berbasis video, dan kecerdasan buatan sudah digunakan dengan sangat luas dalam bidang kesehatan, pendidikan, pekerjaan, dan kehidupan sehari-hari selama pandemi Covid-19 [1]. Pada saat pandemi hampir semua perusahaan menerapkan *work from home* atau (WFH). Setelah pandemi berlalu masih ada perusahaan-perusahaan yang mempertahankan sistem WFH tetapi tetap mewajibkan karyawannya untuk *work from office* atau (WFO) atau dengan kata lain menerapkan sistem *hybrid* [2].

Teknologi dan internet adalah dua hal yang berkembang dengan sangat cepat pada abad ke-21. Internet yang awalnya hanya bisa diakses melalui komputer dapat berkembang sampai ke tahap hampir semua perangkat dapat mengakses internet. Internet juga menjadi penyedia informasi yang lebih efektif dibandingkan dengan koran atau media elektronik seperti radio atau televisi untuk mendapatkan informasi dan juga berita terpercaya dengan cepat [3].

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) memberikan data pengguna internet di Indonesia mencapai 221.563.479 jiwa pada tahun 2024 dan survei penetrasi internet di Indonesia dan mendapatkan angka 79,5% dan ini meningkat sebanyak 1,4% [4]. Otoritas Jasa Keuangan (OJK) juga mencatat bahwa ada 88,1% dari pengguna internet di Indonesia sudah menggunakan layanan *e-commerce* untuk membeli suatu produk [5]. *Global Web Index* juga mencatat bahwa pengguna *e-commerce* di Indonesia memiliki peningkatan yang tertinggi. Laporan yang di rilis oleh *We Are Social* menunjukkan bahwa 96% dari pengguna internet di Indonesia setidaknya pernah mencari produk atau layanan secara *online* [6]. Data-data tersebut menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi pada internet juga mempengaruhi peningkatan pada pengguna *e-commerce* di Indonesia dan ditambah dengan adanya perkembangan teknologi, *website* menjadi semakin merakyat dan mudah dijangkau oleh setiap lapisan masyarakat di Indonesia [7].

FOFI memiliki *merch* yang merupakan produk yang diproduksi dalam beberapa jenis seperti baju, jaket, *hoodie* dan buku. Produk-produk tersebut dijual

dengan memanfaatkan sosial media sebagai sarana untuk melakukan pemasaran. Pada sosial media produk *merch* tersebut hanya dipasarkan sekali pada akun sosial media dan kebanyakan penjualan terjadi hanya melalui mulut ke mulut saja. Data-data dari penjualan juga menjadi tidak terpusat karena pembeli bisa saja membeli melalui WhatsApp, Instagram atau bertemu secara langsung. Berdasarkan masalah tersebut, FOFI ingin membangun sebuah *platform* yang dapat menjadi sarana penjualan dan pemasaran produk yang diproduksi agar dapat membangun *brand awareness* dikalangan calon pembeli. FOFI juga menginginkan *platform* tersebut dapat mencatat semua data-data penjualan agar data penjualan menjadi terpusat. Dengan data yang sudah dipaparkan FOFI ingin membangun sebuah *website* yang dapat menjadi sarana penjualan *merch* dan mencatat data-data penjualan agar data penjualan menjadi terpusat.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud kerja magang di *Focus On the Family* Indonesia adalah untuk membantu meningkatkan pemasaran dan penjualan *merch* dengan tujuan akhir membangun sebuah aplikasi berbasis *website* menggunakan *framework* Laravel 10 serta memberikan pemahaman kepada *staff* terkait *Content Management System* (CMS) dan *website* penjualan *merch* yang dibangun.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu dan prosedur pelaksanaan magang yang diterapkan di *Focus On the Family* Indonesia yaitu, magang dengan masa bakti selama 6 bulan dan terhitung mulai dari tanggal 8 Januari 2024 sampai dengan 30 Juni 2024. Kegiatan magang yang dilaksanakan yaitu dari hari senin sampai hari jumat dengan waktu pelaksanaan fleksibel tapi dengan total jam kerja 8 atau lebih setiap harinya. Kegiatan magang di *Focus On the Family* Indonesia dilakukan secara *hybrid*. Ketika ada kegiatan *workshop* atau seminar di sekolah-sekolah, maka pekerjaan dilakukan secara *offline*.