

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagai salah satu negara dengan pertumbuhan *e-commerce* yang cukup besar, Indonesia menjadi ladang yang subur bagi perusahaan-perusahaan ritel untuk berinovasi dan beradaptasi dengan perubahan tren konsumen. Salah satu perusahaan ritel *minimarket* terkemuka yang telah hadir memberikan kemudahan dan kenyamanan berbelanja selama puluhan tahun bagi masyarakat Indonesia adalah Alfamart [1].

Alfamart telah mengamati perkembangan zaman dan teknologi yang pesat, termasuk meningkatnya penggunaan internet di Indonesia. Dalam upaya untuk terus memenuhi kebutuhan dan tuntutan pelanggan setianya, Alfamart memutuskan untuk meluncurkan Alfagift, sebuah toko online yang menawarkan puluhan ribu pilihan produk kebutuhan sehari-hari dengan kategori yang beragam [2].

Alfagift bukan hanya sebuah toko online biasa, namun merupakan salah satu inisiatif Alfamart untuk memperluas saluran penjualannya menjadi lebih luas dan mencakup segmen *e-commerce* yang berkembang. Sebagai *minimarket* dengan banyak gerai di seluruh Indonesia, Alfamart memahami pentingnya memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi konsumennya dalam berbelanja, baik secara fisik maupun melalui *platform* online.

Untuk mendukung perkembangan Alfagift dan upaya perusahaan dalam menghadirkan pengalaman belanja online yang terbaik, PT Global Loyalty Indonesia (GLI), anak perusahaan dari PT Sumber Alfaria Trijaya, telah menginisiasi program magang yang dikenal sebagai "GLI Academy". Program magang ini dirancang khusus untuk melatih dan mengembangkan bakat-bakat di bidang pengembangan aplikasi, baik untuk *platform* mobile maupun web.

Dengan komitmen yang kuat untuk terus berkembang dan memberikan layanan terbaik bagi pelanggan setianya, Alfamart melalui Alfagift tidak hanya fokus pada pengembangan produk dan layanan, tetapi juga pada peningkatan kualitas sumber daya manusia. Setiap minggunya, peserta GLI Academy diberikan tugas yang menantang dan relevan untuk mengembangkan keterampilan mereka dalam bidang pengembangan aplikasi. Salah satu proyek yang diinisiasi oleh divisi E-Commerce Application Development adalah pengembangan aplikasi "The Movie

App”.

Aplikasi ini dirancang dengan tiga fitur utama yang bertujuan untuk memberikan pengalaman yang menarik dan interaktif bagi pengguna. Fitur pertama adalah daftar film populer, yang memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menemukan film-film yang sedang *trending* di kalangan masyarakat secara global. Fitur kedua adalah fitur *like*, di mana pengguna dapat menyukai film-film favorit mereka dan menyimpannya ke daftar film yang mereka sukai. Fitur yang terakhir adalah fitur pencarian film, yang memungkinkan pengguna untuk mencari film berdasarkan judul.

Dengan diberikannya tugas pengembangan ”The Movie App” ini, diharapkan para peserta GLI Academy dapat memiliki bekal awal yang kuat dalam menciptakan aplikasi yang inovatif dan bermanfaat. Pengalaman ini juga diharapkan dapat membekali peserta GLI Academy dengan pemahaman yang mendalam tentang pentingnya memberikan pelayanan terbaik kepada para pelanggan setia Alfagift, baik di lingkungan toko konvensional maupun di platform daring.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

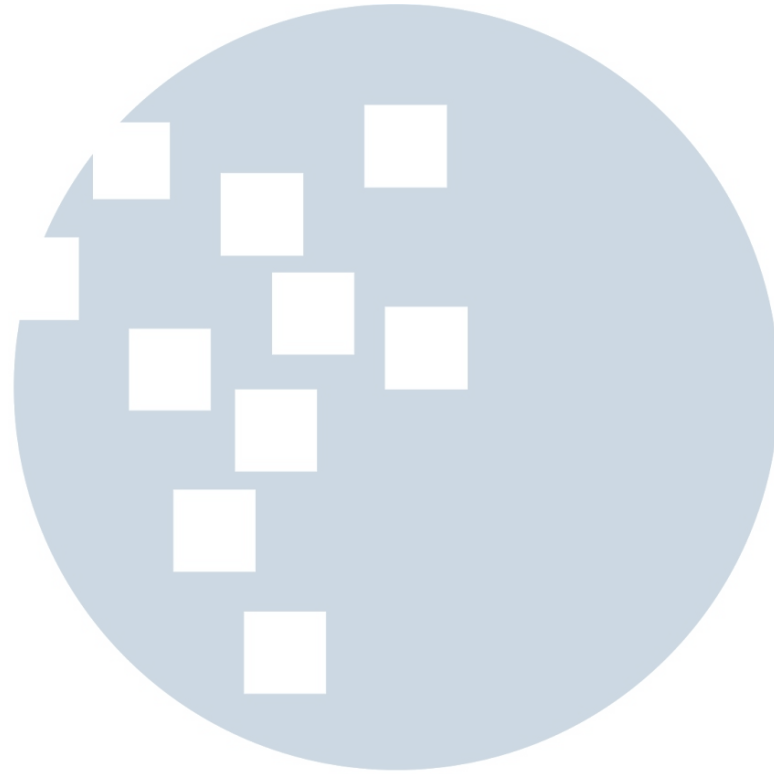
Program magang ini dilaksanakan dengan maksud untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan aplikasi Alfagift melalui ide-ide inovatif dan kreatif untuk menciptakan solusi yang menarik saat berbelanja secara *online*. Tujuan dari kerja magang ini adalah untuk merancang aplikasi ”The Movie App” dengan fitur yang dapat memperkaya pengalaman berbelanja *online* ketika diintegrasikan ke dalam aplikasi Alfagift.

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

Pelaksanaan kerja magang GLI Academy di PT Global Loyalty Indonesia dimulai sejak tanggal 19 Februari 2024 hingga 19 Agustus 2024. Prosedur pelaksanaan program magang yang diadakan selama periode magang berlangsung adalah sebagai berikut:

1. Pukul 08.00 WIB hingga 19.00 WIB pada hari Senin hingga Kamis secara Work From Office (WFO)
2. Pukul 08.00 WIB hingga 19.30 WIB pada hari Jumat secara Work From Office (WFO)

3. Pukul 08.00 WIB hingga 19.00 WIB pada hari Sabtu secara Work From Home (WFH).



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA