



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Orami merupakan perusahaan yang bergerak di bidang *parenting*. Orami mempunyai visi yaitu menyederhanakan pola asuh anak (*simplifying parenting*). Langkah yang diambil Orami untuk menyederhanakan pola asuh anak adalah *all in one parenting app*. Perkembangan teknologi di era modern meningkat pesat. Perkembangan teknologi diciptakan dan berkembang setiap saat untuk memudahkan aktivitas kehidupan manusia. Salah satu pengaplikasian kemudahan tersebut adalah aplikasi digital. Aplikasi digital kini telah digunakan dalam berbagai fungsi yang berbeda-beda di kehidupan manusia seperti berbelanja kebutuhan sehari-hari. Proses pengembangan aplikasi digital ini berkaitan dengan interaktivitas berupa hubungan timbal balik antarmuka media dengan pengguna. Hubungan timbal balik dalam media yang menjalankan fungsi pada media. Hubungan timbal balik yang dibahas merupakan *User Interface/User Experience (UI/UX)* mengenai fungsi, alur kerja serta tampilan media mempengaruhi pengalaman pengguna. Perkembangan bisnis ekonomi digital pesat inilah yang membuat profesi *UI/UX designer* menjadi sangat dibutuhkan.

Indonesia merupakan salah satu negara dengan perkembangan ekonomi digital tertinggi di dunia dalam bidang *e-commerce* (beritasatu.com, 2019). Dari perkembangan pesat ini, mulailah banyak persaingan dalam ekonomi digital serta meningkatnya minat rekrut pada *UI/UX designer*. Oleh karena meningkatnya minat rekrut ini, dibutuhkan kompetensi serta pengalaman yang lebih mendalam agar dapat bersaing di industri ini. Orami merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di *parenting* dengan bisnis unit utama *e-commerce*.

Penulis memilih Orami sebagai tempat pelaksanaan magang karena melihat perusahaan Orami bergerak di bidang *e-commerce* serta merupakan

calon *unicorn* di Indonesia. Penulis tertarik dengan potensi perkembangan yang dimiliki oleh Orami serta ingin mempelajari implementasi UI/UX dalam bidang *e-commerce*.

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

Maksud dan tujuan proses kerja magang yang dilakukan penulis di Orami adalah

1. Maksud penulis melakukan proses pelaksanaan magang di Orami adalah melaksanakan program sebagai mata kuliah yang wajib diambil sebagai syarat kelulusan Sarjana Desain.
2. Tujuan penulis melakukan proses pelaksanaan magang di Orami adalah mempelajari UI/UX dalam lebih dalam. Selain itu Orami merupakan *startup* perusahaan yang memperluas lebih banyak pengalaman penulis melalui kontribusi, kerja tim, dan inisiatif penulis dalam menyalurkan ide dan pendapat. Selain itu, penulis ingin mempelajari penerapan kemampuan UI/UX dalam aplikasi serta pengembangan aplikasi yang disesuaikan dengan *user* dan kebutuhan bisnis. Penulis ingin mendapatkan pengalaman bekerjasama dengan departemen yang berkaitan, menambah rekan koneksi dan melihat sudut pandang departemen lain dalam pengembangan produk.

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

Proses pelaksanaan magang di Orami diawali oleh penulis bertemu Ritchie Permadi selaku Head of UI/UX dan Creative Director di seminar Talk Purwadhika BSD, berkenalan dan saling menukar kontak pada tanggal 5 November 2019. Pada tanggal 15 November 2019, penulis dikontak oleh Ritchie Permadi untuk diajak melakukan *interview* untuk kerja magang pada tanggal 18 November 2019. Sebelum melakukan *interview*, penulis mempersiapkan CV, *portfolio*, dan surat pengantar magang dari UMN untuk diserahkan ke Orami pada pukul 14.00. Proses *interview* dilakukan oleh dua pihak yaitu Head of UI/UX

yaitu Ritchie Permadi dan Human Resource yaitu Maria Christina Yasinta Sukmana Sari.

*Interview* dengan Head of UI/UX mengenai kemampuan penulis dalam bidang UI/UX, pengalaman penulis dalam kerja tim bidang UI/UX, dan memberitahukan sedikit informasi mengenai pekerjaan UI/UX yang dilakukan di Orami. *Interview* kedua dilakukan oleh Human Resource adalah mengenai kontrak magang, waktu mulai pelaksanaan kerja magang yang dapat dilakukan oleh penulis, jam kerja kantor Orami, upah, dan hal lainnya. Penulis sepakat terhadap ketentuan yang diberikan oleh Human Resource.

Pada tanggal 22 November 2019, penulis mendapatkan balasan telepon dari kantor Orami dan mendapatkan kabar bahwa pada tanggal 25 November 2019 sudah dapat melakukan proses pelaksanaan magang dan terdapat ketentuan berkas yang wajib dilengkapi dan dikumpulkan pada tanggal 25 November 2019 hari magang pertama. Pada tanggal 25 November 2019 sebelum menjalani proses pelaksanaan magang secara nyata, penulis menandatangani kontrak kerja yang dilakukan dari tanggal 25 November hingga 25 Mei 2020. Pada hari magang pertama, penulis mendapatkan surat pernyataan magang yang merupakan persyaratan dari UMN. Penulis mendapatkan fasilitas kerja berupa iMac. iMac tersebut dilengkapi oleh *software* Sketch untuk desain aplikasi, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop. Terakhir penulis mendapatkan akun email resmi Orami yang sudah terintegrasi dengan Google G Suites berupa Google Hangout untuk komunikasi antar tim.