



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

Sektor Industri Consumer Goods merupakan sektor Industri yang sedang berkembang sangat pesat di Indonesia, dikarenakan sifat konsumtif masyarakat Indonesia yang semakin besar. Populasi Indonesia yang besar membuat perusahaan FMCG terjun ke lapangan untuk mengajak kerjasama ke berbagai *wholesaler* dan *retailer* (GBG Indonesia, 2013). Usaha *wholesaler/retailer* di Indonesia didominasi oleh *fragmented trade* atau warung / toko yang menyebabkan produk FMCG meluas ke pelosok-pelosok Indonesia. Namun, walaupun perusahaan FMCG berhasil mengekspan bisnis mereka, terdapat salah satu faktor masalah yang dapat memundurkan bisnis tersebut yaitu kurangnya pengetahuan digital pada setiap *wholesaler* dan *retailer* di Indonesia (Jakarta Post, 2018).

Para *wholesaler* masih menggunakan sistem tradisional dari pencatatan, pengecekan produk, dan menghitung hasil penjualan mereka, dan *retailer* perlu ke toko *wholesaler* dahulu untuk mengambil barang, di mana ini tidak seimbang dengan perusahaan FMCG yang membutuhkan data secara instan dan digital untuk mengetahui perkembangan produk mereka. Dari permasalahan tersebut, Hendry Lie (CEO Larisin) ingin membantu perusahaan FMCG, para *wholesaler* dan *retailer* dengan menciptakan kemudahan dengan menghadirkan 'Larisin' sebagai solusi.

Larisin atau PT Laris Intisari Nusantara adalah perusahaan start-up yang berkembang di bidang POS (*Point of Sale*) yang bertujuan untuk mempermudah akses pedagang grosir dan retailer untuk mengembangkan bisnis mereka di era digital ini. Terdapat 3 Teknologi yang dikembangkan oleh Larisin antara lain Larisin Kasir, Larisin Mobile dan Larisin Penjual. Target market dari perusahaan ini adalah orang tua yang memiliki umur 40 - 60 tahun yang tidak mengerti teknologi. Larisin sendiri berada di naungan Kompas Group sebagai salah satu anak perusahaan mereka.

Alasan Penulis melakukan magang di perusahaan Larisin karena Penulis yakin bahwa Larisin dapat memberi dampak yang sangat besar dari segi efisiensi yang diberikan oleh perusahaan ini untuk pedagang grosir dan retailer di Indonesia. Penulis memberikan kontribusi sebagai *UI/UX Intern* yang turut membantu dalam perkembangan teknologi yang diciptakan Larisin. Sebagai UI/UX Intern, penulis melakukan riset dalam pengembangan tampilan yang mudah dimengerti oleh target market, dengan cara terjun kelapangan menemui pedagang grosir dan retailer tersebut.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang merupakan salah satu syarat kelulusan Universitas Multimedia Nusantara untuk mendapatkan gelar S1. Kerja praktek diselenggarakan dengan tujuan agar Penulis memperoleh pengalaman dan antisipasi di dunia kerja setelah lulus dari perkuliahan. Beberapa hal yang dilakukan dan didapatkan oleh Penulis dari kegiatan kerja praktek yaitu sebagai berikut :

1. Penulis mengaplikasikan ilmu dan pengetahuan yang didapatkan dari perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara pada industri desain di perusahaan *start-up*. Penulis dapat mempelajari bagaimana cara menghadapi tantangan serta hambatan yang ada di dunia pekerjaan dan memperoleh ilmu pengetahuan baru di bidang desain yang mungkin tidak diperoleh melalui studi di universitas
2. Penulis mendapatkan ilmu seputar perusahaan *startup* dari cara kerja mereka yang ingin membantu UMKM Indonesia, dan mempelajari strategi yang berfokus pada pengguna (*retailer* dan *wholesaler*) yang menjadi *target audience* pada PT Laris Intisari Nusantara.
3. Penulis melakukan penelitian pada *target audience* untuk mengetahui cara berpikir dan pandangan mereka yang kemudian data yang didapatkan, dieksekusi ke desain tampilan pada aplikasi dan website.
4. Penulis menjalin relasi yang baik dengan rekan kerja *staff* dan *intern* di PT Laris Intisari Nusantara.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melakukan praktek kerja magang selama tiga bulan di PT Laris Intisari Nusantara yang dimulai sejak tanggal 9 Agustus 2019 hingga 8 November 2019 dengan jumlah 400 jam. Waktu kerja perusahaan setiap hari Senin hingga Jumat dari pukul 09.00 WIB sampai dengan 17.00 WIB. Hari Sabtu dan Minggu akan terhitung kerja apabila terdapat tugas yang perlu diselesaikan secepatnya dan tugas dapat dikerjakan dirumah.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pertama kali yang dilakukan Penulis sebelum memulai kerja praktek di PT Laris Intisari Nusantara adalah membuat *portfolio*, *CV* dan *resume* pada bulan Mei 2019 sampai Juni 2019 yang akan digunakan untuk melamar ke perusahaan. Kemudian pada bulan Juni hingga Agustus 2019, Penulis melamar ke beberapa *Graphic Studio* dan *In-house Company*. Penulis mendapatkan 2 panggilan *interview*, namun pada akhirnya memilih PT Laris Intisari Nusantara sebagai *UI/UX Designer Intern*.

Demi mengetes kemampuan *design* dan *research* penulis, PT Laris Intisari Nusantara memberikan assesment dimana mereka meminta untuk membuat tampilan *interface mobile application* untuk penjual yang ingin menyetok barang-barang di warungnya yang *low tech savvy*, umur 30 tahun, dan tidak bisa keluar warung. Pengerjaan *assesment* dilakukan selama 2 hari dan pada tanggal 8 Agustus 2019 dilakukan presentasi assesment beserta wawancara langsung bersama CEO Hendry Lie, *Product Manager* Timothy O.G. Siahaan dan HR Ratri Paramita.

Pada tanggal 9 Agustus saya diterima dan langsung disuruh bekerja. Jabatan Penulis sebagai *UI/UX Designer Intern*, dimana jenis pekerjaan yang dilakukan adalah membuat library POS Larisin Kasir, membuat tampilan ODT (*On-Demand Task*) bagi pengguna baru dan lama pada *mobile*, ODT dan *top-up verification* pada website untuk Admin dan BD/AM, membuat tampilan form pada web untuk admin, membuat ulang tampilan keranjang dan profil pada aplikasi mobile, riset terhadap pengguna Larisin *mobile*, membuat *coachmark* aplikasi, membuat *pop-up error*

message dan *top-up* isi saldo aplikasi mobile, membuat video testimoni pengguna Larisin, video tutorial penggunaan POS Larisin Kasir, dan Larisin *Mobile*, serta *website* penjual.