



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

Perkembangan industri produk-produk *Fast Moving Consumer Goods* (FMCG) sangatlah pesat terutama di Indonesia. Bahkan pada tahun 2016 pertumbuhan industri FMCG di Indonesia sendiri sempat pada kuratal ketiga sebesar 4,8% mengalahkan pertumbuhan Asia yang sebesar 3% (Bisnis.com, 2016). Hal ini menunjukkan konsumen saat ini yang lebih selektif dalam memilih produk *Fast Moving Consumer Goods* (FMCG). Usaha-usaha seperti *wholesaler/retailer* yang ada di Indonesia didominasi warung atau tokoyang menyebabkan FMCG di Indonesia meluas tidak terkecuali *wholesaler* dan *retailer*.

Saat ini masih banyak *wholesaler* dan *retailer* yang masih menggunakan cara tradisional dalam bekerja dari pencatatan, cek produk, menghitung hasil penjualan, dan apabila ingin melakukan *restock* *retailer* masih harus perlu ke toko *wholesaler* dan antri untuk mengambil barang. Padahal hal tersebut sangatlah tidak sesuai dengan kepentingan data perusahaan FMCG yang membutuhkan data secara instan dan digital untuk mengetahui perkembangan produk. Melihat permasalahan ini, Hendry Lie (CEO Larisin) ingin membantu perusahaan FMCG, yaitu dengan memberikan kemudahan kepada *wholesaler* dan *retailer* dengan menghadirkan 'Larisin' sebagai solusi dari permasalahan yang ada.

PT Laris Intisari Nusantara merupakan perusahaan *startup* yang bergerak pada bidang *Point of Sale* dan *mobile application*. Untuk bidang usaha di Larisin terdiri dari Larisin POS dan Larisin *Mobile*. Larisin menargetkan orang tua dengan usia 40 tahun hingga 50 tahun. Target dengan rentang umur yang cukup jauh telah dibuktikan dengan hasil dari observasi tim Larisin, yang masih sangat banyak orang tua dengan umur demikian membuka toko. Larisin yang berfokus memberdayakan dan membantu *wholesaler* dan *retailer* membuat desain yang dirancang oleh Penulis bertujuan untuk kebutuhan promosi Larisin di *wholesaler* dan *retailer*.

Penulis memilih Larisin sebagai tempat kerja magang karena Larisin memiliki potensi dalam berkembang menjadi perusahaan besar yang dapat menyelesaikan permasalahan efisiensi yang kurang pada proses bekerja *wholesaler* dan *retailer* karena masih menggunakan cara tradisional. Ditambah lagi Penulis melihat kurangnya promosi pada Larisin membuat Penulis ingin ikut ambil bagian dalam pembuatan media promosi. Penulis selama kerja magang ini mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan profesi penulis sebagai desainer grafis, bertanggung jawab atas pembuatan konten dan desain keseluruhan media promosi dan media sosial.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja praktek atau magang ini merupakan salah satu syarat kelulusan Universitas Multimedia Nusantara untuk mendapatkan gelar S1. Kerja praktek atau magang ini juga bertujuan agar Penulis dapat menerapkan segala ilmu yang telah di dapatkan selama perkuliahan ke dalam dunia kerja. Dengan tujuan tersebut Penulis meyakini dapat memperoleh pengalaman kerja secara profesional yang berguna apabila lulus dari perkuliahan. Berikut merupakan beberapa hal yang dilakukan dan didapat oleh Penulis selama kegiatan kerja praktek atau magang:

1. Penulis mengaplikasikan ilmu dan pengetahuan yang telah didapat selama perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara di industri desain khususnya kali ini perusahaan *start-up*. Penulis mendapat pembelajaran dalam menyelesaikan permasalahan dan mengatur waktu dalam bekerja. Serta banyak memperoleh ilmu baru dan masukan mengenai bidang desain yang tidak bisa didapat melalui perkuliahan saja.
2. Penulis mendapatkan ilmu dalam menyesuaikan visual dari desain promosi terhadap karakteristik target pengguna (*wholesaler* dan *retailer*). Sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat dimengerti dengan baik dan membuat target juga ingin ikut ambil bagian.
3. Penulis mendapatkan ilmu seputar perusahaan *start-up* dari segi pekerjaan, *research*, penyusunan strategi yang berfokus pada pengguna (*wholesaler*

dan *retailer*). Yang kemudian hasil dari data yang didapat bisa dieksekusi melalui tampilan desain.

4. Penulis juga berhasil dalam menjalin relasi dengan rekan kerja di PT Laris Intisari Nusantara.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melakukan kegiatan praktek atau magang selama tiga bulan di PT Laris Intisari Nusantara yang dimulai pada tanggal 10 Februari 2020 hingga 10 Mei 2020. Waktu kerja perusahaan berlangsung dari hari Senin hingga Jum'at dari pukul 09.00 WIB hingga 17.00 WIB. Hari Sabtu dan Minggu dapat terhitung sebagai hari kerja apabila ada tugas yang harus segera diselesaikan di rumah.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum memulai kerja praktek atau magang di PT Laris Intisari Nusantara, penulis membuat sebuah CV dan portofolio yang nantinya digunakan untuk melamar ke perusahaan. Selain melamar ke PT Laris Intisari Nusantara, Penulis juga sempat melamar ke *advertising agency* yang berlokasi di Jakarta Selatan. Pada akhir bulan Januari Penulis mendapatkan balasan dari pihak HRD PT Laris Intisari Nusantara untuk melakukan wawancara dengan salah satu *C-Level* di tanggal 8 Februari 2020. Penulis diwawancara langsung oleh CXO & CCO Juanito Gunawan, setelah wawancara penulis langsung mendapatkan pengumuman diterima dan langsung dapat melakukan tanda tangan kontrak sebagai Desainer Grafis.

Di tanggal 10 Februari 2020 penulis menjalani hari pertama magang sebagai desainer grafis, mengurus pembuatan media promosi contohnya spanduk promosi, brosur panduan pengguna awal aplikasi Larisin, membuat desain *web-banner* dan *in-app notification* pada aplikasi *mobile* Larisin, desain feeds untuk promosi di *Instagram*, *Facebook*, dan *Whatsapp* disertai pembuatan *copywrite*.