



### **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

Penjualan FMCG di Indonesia secara garis besar masih dikuasai oleh pasar tradisional, hal ini dikarenakan karena Indonesia merupakan negara yang kaya akan sumber daya alamnya yang melimpah. Walaupun sekarang penjualan berbasis digital atau *e-commerce* di Indonesia sudah agak maju, tetapi masyarakat masih lebih memilih berbelanja di pasar tradisional dibandingkan supermarket atau swalayan, hal ini lah yang menjadi tantangan untuk mengenalkan sektor FMCG kepada masyarakat. Saat ini, diperkirakan ada sekitar 65 juta warga Indonesia yang aktif menggunakan media sosial, ini membuat Indonesia berada di peringkat kedua dengan penggunaan media sosial setelah China. Berbagai aplikasi dan teknologi terus masuk dan berkembang secara pesat dan memberikan produsen kesempatan bagi produsen untuk berinvestasi lebih pada bidang ini (OkeFinance, 2016).

Bergerak pada industri FMCG (*Fast Moving Consumer Goods*) memang akan mempunyai tantangannya masing-masing. Saat ini industry FMCG mempunyai tiga aspek penting yang harus diperhatikan agar dapat berkembang di masa depan, ketiga aspek tersebut adalah penjualan yang berbasis digital, struktur retail yang transformatif, dan yang terakhir adalah perilaku konsumen terhadap berbagai produk yang sedang ada di pasar. Meskipun pertumbuhan sektor FMCG di Indonesia masih kurang dari 1%, namun inilah yang menjadi tantangan bagi pekerja di sektor ini untuk lebih mengenalkan lebih luas lagi mengenai industry FMCG kepada masyarakat (Bisnis.com, 2016).

PT. Laris Intisari Nusantara atau biasa dikenal dengan sebutan Larisin, hadir untuk membantu dan menjadi solusi bagi masyarakat yang mempunyai usaha retail dan grosir untuk lebih mengembangkan usaha dan meningkatkan potensi bisnis mereka melalui aplikasi yang memudahkan para retail dan *wholesaler* mencatat barang, produk, sampai menghitung hasil penjualan mereka. Dengan Larisin, proses transaksi, jual beli dan pencatatan produk akan lebih

mudah dan praktis karena transaksi karena dilakukan serba *digital* melalui aplikasi.

Selain itu saat ini tiga produk Larisin yaitu aplikasi ‘Larisin’, Larisin POS, dan Larisin Penjual sudah *launching* dan sudah dapat digunakan oleh masyarakat secara luas terutama masyarakat yang berada dalam *C-section*. Berada didalam naungan keluarga besar Kompas Gramedia Group, Larisin selalu bergerak dari data yang diperoleh dari lapangan dan menempatkan konsumen sebagai prioritas pertama. Larisin menargetkan target konsumen mereka kepada orang tua yang mempunyai usia dari rentang 40 – 60 tahun yang masih belum fasih dalam bidang teknologi.

Penulis memilih Larisin sebagai tempat melaksananya kerja praktek magang sebagai sarana untuk menambah wawasan dan ilmu Penulis secara pribadi terhadap sektor ekonomi khususnya FMCG di Indonesia. Penulis percaya bahwa Larisin, walaupun masih tergolong sebagai perusahaan *start-up* dapat mendorong sektor ekonomi dan membantu pedagang grosir dan retailer agar lebih maju dan berkembang di Indonesia. Dalam prosesnya, Penulis yang melakukan kerja magang sebagai desainer *User Interface* turut serta membantu perusahaan dalam mewujudkan visi dan misinya dalam sektor FMCG melalui produk-produk digital Larisin.

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

### **1.1.1. Maksud Kerja Magang**

Mencicipi dunia kerja sebelum lulus kuliah merupakan pengalaman yang sangat berharga bagi Penulis, selain mempertajam kemampuan dalam mendesain, Penulis juga mendapatkan banyak ilmu-ilmu baru dan koneksi selama melakukan praktek kerja magang di PT. Laris Intisari Nusantara.

### **1.1.2. Tujuan Kerja Magang**

Melakukan kegiatan kerja magang juga merupakan salah satu kesempatan bagi Penulis untuk berkembang sekaligus sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan

gelar sarjana, oleh karena itu Penulis ingin menguraikan beberapa hal yang menjadi tujuan dan maksud melakukan kerja magang di PT. Laris Intisari Nusantara:

1. Selama praktek kerja magang berlangsung, Penulis menerapkan ilmu-ilmu yang sudah dipelajari selama kuliah pada desain yang penulis kerjakan di kantor, contohnya adalah seperti pada saat mengerjakan desain *website*, *Larisin mobile*, dan pada saat membuat *Larisin Mobile POS Version*. Bekerja dalam perusahaan *start-up* mengajarkan Penulis bahwa dalam bekerja, mengerjakan sesuatu secara individual adalah hal yang tidak mungkin.
2. Selama melakukan praktek kerja magang, Penulis memahami bahwa PT. Laris Intisari Nusantara adalah perusahaan *start-up* yang memfokuskan produk mereka untuk *retailer* dan *wholesaler*. Tujuan mereka adalah untuk membantu UMKM Indonesia dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat terutama yang berada dalam *C section*.
3. Penulis juga merasakan bagaimana hambatan dan tantangan yang dialami oleh perusahaan *start-up* dan bagaimana mengatasinya secara bersama-sama, bagaimana mereka menyusun strategi, memperoleh data, mengolah data yang didapatkan dari hasil riset ke *target user*.
4. Penulis juga menjalin relasi dan koneksi yang baik antar staff kantor selama melakukan praktek kerja magang di PT. Laris Intisari Nusantara.

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

#### **1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

Praktek kerja magang yang dilaksanakan di PT. Laris Intisari Nusantara ini telah ditempuh Penulis selama 581 jam dan 55 menit yang berlangsung selama kurang lebih 4 bulan terhitung mulai dari 10 Februari 2020 sampai dengan 10 Mei 2020 dengan jam kerja setiap harinya selama 8 jam mulai dari jam 09.00 sampai 17.00. Sedangkan, hari Sabtu dan Minggu akan terhitung kerja apabila memang terdapat pekerjaan yang sangat perlu diselesaikan secepatnya, biasanya untuk kepentingan *sprint planning* atau *grooming* yang akan di *develop* dalam waktu dekat.

### 1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pertama-tama, Penulis menyiapkan beberapa list perusahaan yang menjadi target tempat magang Penulis, selanjutnya Penulis menyeleksi beberapa karya-karya yang sudah dibuat oleh Penulis selama dua tahun berkarya di bidang desain grafis untuk dikumpulkan menjadi portfolio yang bisa ditunjukkan kepada perusahaan yang dituju. Pada akhir Januari 2020, Penulis mengirimkan *e-mail* ke beberapa perusahaan, salah satunya PT. Laris Intisari Nusantara.

Setelah menunggu waktu kira-kira selama 2 minggu, pada tanggal 7 Februari 2020 Penulis mendapat panggilan wawancara ke kantor PT. Laris Nusantara. Wawancara dilaksanakan langsung oleh Bapak Juanito Gunawan yang merupakan CXO sekaligus CCO perusahaan. Setelah melaksanakan wawancara, pada hari yang sama Pak Juan merekrut saya sebagai *UI Designer Intern*.

Kemudian, Penulis mulai bekerja sebagai *UI Designer Intern* yang terhitung efektif mulai dari tanggal 10 Februari sampai tenggang waktu yang telah ditentukan oleh perusahaan yaitu 10 Mei 2020. Pekerjaan yang diberikan perusahaan saat pertama kali Penulis melaksanakan praktek kerja adalah mengerjakan tampilan penjualan produk di website untuk *larisin.id*, dimana ada tambahan produk eksternal yang rencananya dijual melalui platform lain tetapi ditampilkan lewat *website* Larisin yang nantinya akan di *re-direct* ke laman penjualan seperti Shopee atau Tokopedia. Selain itu Penulis juga melakukan desain *voucher* untuk *backlog* ODT (*On Demand Task*) pada website Larisin untuk bagian *admin*, mendesain *backlog* untuk PPOB (*Payment Point Online Bank*) pada website Larisin bagian *admin*, membuat desain *empty state*, membuat desain *error notification*, membuat *coachmark* pada halaman awal serta membuat desain dan *journey* dari Larisin *POS Mobile* yang menjadi tabungan perusahaan untuk di *develop* mulai dari halaman awal yaitu register sampai fitur-fitur dan langkah-langkah yang ada di dalamnya.