

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

E-commerce adalah proses jual beli dan memasarkan barang serta jasa melalui sistem elektronik, seperti radio, televisi dan jaringan komputer atau internet (Wong, 2010). Metode jual beli barang maupun jasa melalui internet, belakangan ini sangat berkembang karena didukung dengan adanya perkembangan teknologi finansial (*fintech*), industri kreatif 4.0, dan globalisasi yang semakin pesat. Eksistensi metode ini meningkatkan kemajuan ekonomi individu karena meningkatkan efisiensi dalam perdagangan atau jual beli. Salah satu bentuk yang lebih mengerucut yaitu menjadi *Official Retailer* dari banyak merk-merk yang terkenal atau umum di masyarakat langsung dari pemilik *brand* ataupun distributor. *Official Retailer* sendiri adalah penjual yang telah memiliki izin menjual produk dari *brand* tertentu kepada konsumen langsung. Bisnis retail pada masa ini merupakan salah satu strategi yang menarik di dunia bisnis, karena penjual tidak perlu membuat produk sendiri namun memanfaatkan brand yang telah terkenal dan terjamin kualitasnya dan telah di kenal masyarakat umum dengan reputasi baik.

Kemudian dalam membangun bisnis *e-commerce*, dibutuhkan banyak sekali bidang ahli untuk meningkatkan pemasaran, tidak hanya dibidang komunikasi namun juga kreatif. *Creative Designer* merupakan salah satu peran penting dalam kemajuan bisnis ini, peran *Creative Designer* membantu perusahaan dalam meningkatkan tidak hanya kualitas visual, tapi juga ide dan konsep kreatif. Peran *Creative Designer* tidak hanya berhubungan dengan digital, tapi juga diskusi, penyelesaian masalah bersama *partner*, memberikan solusi secara teknis dan visual ke dalam konsep kreatif. Salah satu pekerjaan yang dilakukan oleh penulis sebagai *Creative Designer* adalah merancang visual untuk promosi secara digital untuk periklanan, tidak hanya *design* namun juga foto-foto editorial.

Wearinasia adalah sebuah perusahaan *e-commerce* yang menjual produk-produk yang dapat digunakan untuk keperluan *outdoor* dan *travelling*,

creating content, olahraga, dan *lifestyle*. Wearinasia pun juga dikenal sebagai *official retailer* tentunya karena telah memiliki izin menjual dari pemilik *brand* atau distributor *brand*. Kemudian, Wearinasia membuka program praktek kerja magang untuk peran *Creative Designer*. Mendengar kabar baik ini, penulis langsung mendaftarkan diri ke perusahaan tersebut dengan harapan akan diterima dan dapat mendapatkan pengalaman baru.

Penulis memilih perusahaan ini karena penulis merasa cocok dengan *visual style* yang penulis kuasai, kemudian juga tertarik dengan visi dan misi perusahaan ini. Penulis juga ingin mendapatkan pengalaman lebih di bidang *e-commerce*. Penulis ingin belajar tidak hanya di bidang *Creative Design*, tetapi juga ingin belajar mengenai strategi *marketing* di perusahaan *e-commerce*. Maka dari itu, pada laporan ini penulis membahas dan mengangkat judul mengenai “Perancangan Promosi Digital di PT. Andrew Albert James (Wearinasia)”.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dari kerja magang yang dilakukan penulis di perusahaan yang diajukan ialah:

1. Memenuhi syarat kelulusan mata kuliah *Internship*.
2. Mendapatkan pengalaman langsung dari tempat kerja magang mengenai bekerja di dunia nyata, terutama di bidang yang cocok dengan penulis yaitu di perusahaan *e-commerce*.
3. Meningkatkan dan mengimplementasikan *hardskill* desain penulis, tidak hanya dari yang sudah pernah di buat oleh penulis sampai dengan yang belum pernah dibuat (*project* baru).
4. Meningkatkan dan mengimplementasikan *softskill* penulis dalam bekerja sama bersama rekan, kedisiplinan, *flow* kerja, bagaimana cara berkomunikasi dengan klien, dan lain-lain.
5. Menambah *portfolio* penulis.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada semester 8 ini penulis mengambil mata kuliah *Internship* sebagai salah satu syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara. Pada saat penulis sudah memiliki kesempatan dari kampus untuk mendaftarkan kerja magang, penulis langsung menjalankan sesuai prosedur. Pada tanggal 13 Januari 2021, penulis mengirim lamaran kerja magang via email ke andrew@wearinasia.com, berisi CV & *Portfolio*, serta Surat Pengantar Magang dari kampus. Kemudian Email penulis dianggapi oleh perusahaan pada tanggal 15 Januari 2021 dengan keterangan di terima dan penulis dapat memulai kerja magang di tanggal 18 Januari 2021 – 18 April 2021. Jam kerja penulis yaitu setiap hari Senin sampai Jumat, pukul 09.00 WIB sampai dengan 18.00 WIB. Namun, sering kali penulis bekerja diluar jam kantor dikarenakan *briefing* dari pembimbing lapangan bahwa tim *Marketing* bekerja berdasarkan *deadline*. Penulis berada di divisi *Marketing* sebagai *Creative Designer* dan jalur koordinasi berada langsung dibawah pembimbing lapangan penulis, yaitu Andrew Jason Gunawan. Setelah diterima, penulis mengumpulkan email Surat Penerimaan Magang oleh Perusahaan.