



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:

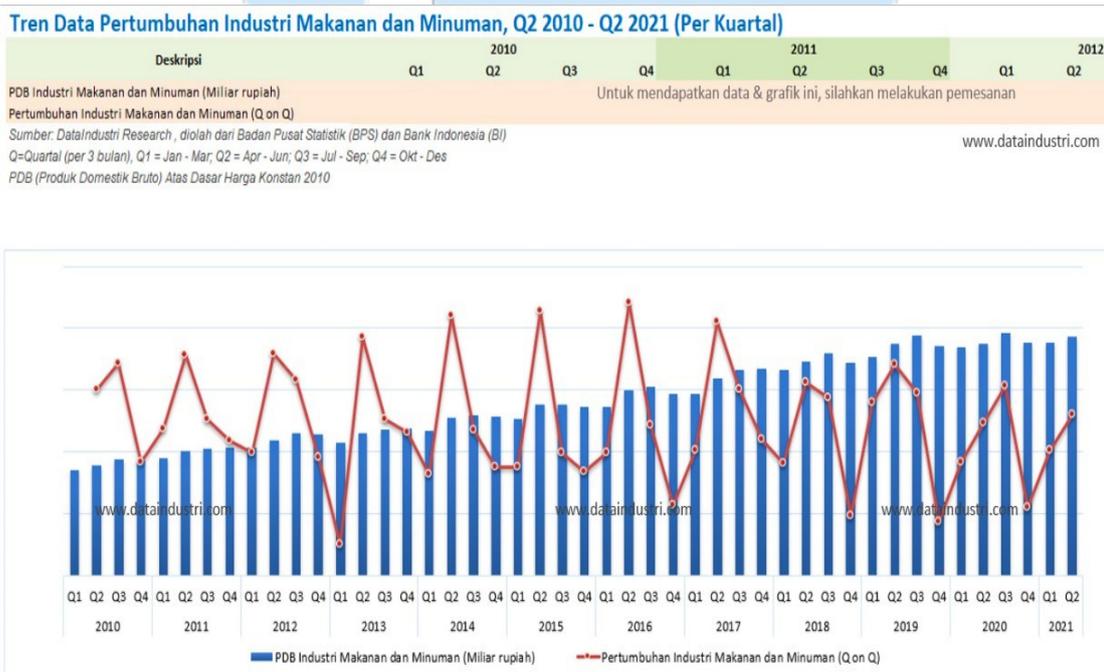
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Food & Beverages di Indonesia Selama tahun 2020, kinerja industri makanan dan minuman mengalami perkembangan yang positif sebesar 1,58 persen. Walaupun masih membuktikan kinerja yang positif serta lebih baik dari sebagian sektor industri lain yang mengalami kinerja negatif, tetapi perkembangan industri makanan dan minuman pada tahun 2020 masih lebih kecil dibandingkan pertumbuhan industri makanan dan minuman pada tahun 2019 serta sebelum-sebelumnya (Data Industri, 2021). Industri makanan dan minuman disaat ini jadi salah satu sektor andalan terhadap perkembangan ekonomi nasional (Kemenperin, 2019). Berikut merupakan grafik pertumbuhan industri makanan dan minuman 2011 sampai dengan 2021:



Sumber : Data industri (2021)

Gambar 1. 1 Pertumbuhan Industri Makan dan Minuman

Berdasarkan grafik pada Gambar 1.1 dapat disimpulkan bahwa pertumbuhan *F&B* di Indonesia pada tahun 2020, mengalami kenaikan yang positif sebesar 1,58 % dan industri pertumbuhan *F&B* di Indonesia masih dalam kategori kinerja yang positif karena lebih baik jika dibandingkan dengan beberapa sektor industri yang lainnya yang termasuk dalam kategori kinerja yang negatif.

Dalam pertumbuhan industri makanan dan minuman pada tahun 2020 masih terlihat lebih kecil jika dibandingkan dengan pertumbuhan industri makanan dan minuman pada tahun 2019 dan sebelumnya, Jika dilihat didalam grafik pada Pada tahun 2019 Q1 mengalami kenaikan jika dibandingkan dengan Q4 pada tahun 2018, lalu di Q2 tahun 2019 mengalami kenaikan yang signifikan lalu pada Q3 tahun 2019 mengalami penurunan sedikit tetapi tidak sampai di Q1 tahun 2019, setelah itu pada Q4 tahun 2019 terjadi penurunan yang sangat signifikan bahkan hingga sampai seperti di Q4 pada tahun 2018, lalu pada awal tahun 2020 di Q1 mengalami kenaikan, di Q2 tahun 2020 juga mengalami kenaikan secara perlahan, lalu di Q3 tahun 2020 masih mengalami kenaikan yang termasuk signifikan jika dibanding dengan penurunan pada Q4 tahun 2019 lalu sama seperti tahun 2019 , Q4 ditahun 2020 juga mengalami penurunan yang signifikan, setelah itu Q1 pada tahun 2021 mengalami kenaikan dan Q2 tahun 2021 juga masih mengalami kenaikan secara perlahan.

GAPMMI (Gabungan Produsen Makanan dan Minuman Indonesia) memproyeksikan industri makanan dan minuman dapat tumbuh 5 – 7 % pada tahun 2021 , dikarenakan industri makanan dan minuman tetap bertumbuh positif ditengah masa pandemi covid-19. Pada tahun 2020 yang lalu, industri tersebut tumbuh 1,58% dan diperkirakan bahwa tahun ini akan tetap tumbuh positif seperti terlihat pada kuartal pertama 2021 yang tumbuh 2,45%. Menurut Adhi S. Lukman Selaku Ketua Umum Gabungan Produsen Makanan dan Minuman Indonesia (GAPMMI) Industri makanan dan minuman memiliki potensi yang cukup besar, baik untuk memenuhi kebutuhan lokal dan ekspor. Dikarenakan pengeluaran penduduk perkapita di Indonesia mencapai 50% untuk makanan dan minuman, dimana pangan olahan menyumbang hamper 17%. Jadi ini merupakan potensi pasar yang cukup pasar yang perlu kita garap bersama apalagi penduduk Indonesia yang sangat besar dan juga memiliki visi 2045. Pada saat Indonesia 100 tahun, diperkirakan oleh pemerintah GDP perkapita Indonesia menjadi US\$ 23.000, yang pada saat ini sekitar US\$ 4000.

Salah satu yang dapat dilakukan oleh suatu perusahaan guna meningkatkan performa ke yang lebih baik yaitu dengan merekrut sumber daya manusia (SDM) dengan menetapkan standar yang tinggi dan memiliki kualifikasi yang sesuai dengan yang diperlukan oleh perusahaan (Konsultankarir, 2019). Sumber Daya Manusia (SDM) termasuk salah satu aspek terpenting dan bahkan tidak dapat dipisahkan dari suatu organisasi, selain itu juga SDM menjadi kunci yang dapat memastikan

perkembangan sebuah industri (Merry, 2020). Menurut Edukatama (2020), dengan merekrut sumber daya manusia (SDM) yang tepat merupakan salah satu aspek yang penting dalam mencapai kesuksesan disuatu organisasi karena sumber daya manusia (SDM) merupakan sebuah kunci untuk menentukan kesuksesan suatu organisasi.

Manajemen Sumber Daya Manusia merupakan salah satu fungsi dalam sebuah perusahaan yang berfokus dalam kegiatan rekrutmen, pengelolaan dan juga memberi arahan untuk orang-orang yang bekerja dalam suatu perusahaan (Karyaone, 2020). Manajemen Sumber Daya Manusia mencakup juga dengan pengembangan, pengadaan, melakukan perencanaan, pengembangan karir, penilaian prestasi, kompensasi (insentif, kesejahteraan dan juga gaji), kesehatan dan keselamatan pekerjaan serta juga pemutusan hubungan kerja (Panggabean, 2002).

PT. Bigit Republik Aplikasi (Wakuliner) merupakan *marketplace e-commerce* khusus kuliner pertama di Indonesia (Anthony,2017). Wakuliner adalah *one-stop all-in-one* platform kuliner & katering terlengkap di Indonesia. Kami fokus pada pelayanan katering *corporate* dan *government*. Dengan puluhan *cloud kitchen* tersebar di Jadedabek dan Surabaya, dengan lebih dari 15 ribu pilihan menu, kami melayani ribuan pesanan setiap harinya bagi perusahaan, pemerintahan, maupun masyarakat retail (Wakuliner,2017). Untuk dapat bersaing dengan para pesaing lainnya, Wakuliner tentu membutuhkan sumber daya manusia yang memiliki kualitas sebagai *competitive advatange* , yang khususnya yaitu penjual atau *sales*. Karena *sales* yang lansung berhadapan lansung dengan konsumen dan juga dengan memberikan *service* sebaik mungkin seperti memberikan promo-promo menarik serta juga dengan memberikan *product knowledge* (Wakuliner, 2017).

Alasan mengapa penulis memutuskan untuk memilih PT, Bigit Republik Aplikasi (Wakuliner) sebagai tempat pelaksanaan kerja magang yaitu karena penulis mengambil *Human Resource Management* sebagai penjurusan *major*-nya, serta juga penulis memiliki ketertarikan ingin mengetahui bagaimana cara industri perusahaan *e-commerce* bekerja dan juga mempelajari tentang cara perusahaan tersebut melakukan proses rekrutmen guna mendapatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk memilih topik “Proses Rekrutmen dan Seleksi di PT. BIGIT REPUBLIK APLIKASI (Wakuliner)” sebagai materi dalam membuat laporan kerja magang yang sudah dilaksanakan oleh penulis.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan Tujuan penulisan dalam melakukan kerja magang antara lain :

1. Untuk mengaplikasikan ilmu *Human Resource Management* yang telah dipelajari selama kuliah di UMN dalam dunia kerja.
2. Mendapatkan pengalaman baru mengenai bisnis di perusahaan *Start-up* melalui proses kerja di PT. Bigit Republik Aplikasi (Wakuliner).
3. Mengetahui bagaimana proses rekrutmen dan seleksi karyawan di Wakuliner.
4. Untuk mengetahui dunia pekerjaan itu melakukan apa, sehingga jika lulus nanti dan mendapatkan pekerjaan tidak mengalami *shock*.

1.3 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

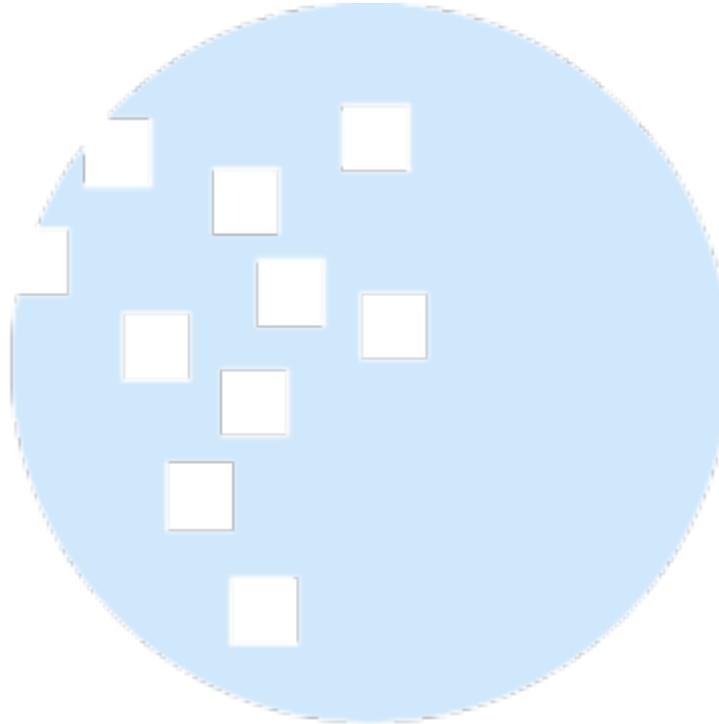
Pelaksanaan kerja magang dilakukan pada tanggal 19 Juli 2021 sampai dengan 22 oktober 2021. Total hari kerja magang 66 hari atau setara dengan 594 jam. Hari efektif kerja dari hari senin sampai hari jumat dengan total jam kerja selama 9 jam yaitu dari pukul 08:00 sampai dengan pukul 17:00. PT. Bigit Republik Aplikasi (Wakuliner) yang berlokasi di Brooklyn Alam Sutera W-8R, Jl. Alam Sutera Boulevard, Pakualam, Kec. Serpong Utara, Kota Tangerang Selatan, Banten. Selama menjalankan praktik kerja magang penulis ditempatkan di divisi *Human Resource Admin (HR-Admin)*.

1.4 Sistematika Penulisan Laporan Magang

Sistematika dari penulisan laporan kerja magang yaitu sebagai berikut:

- BAB I : Berisikan penjabaran tentang hal-hal yang mengenai latar belakang pelaksanaan kerja magang, maksud dan tujuan kerja magang, waktu dan prosedur kerja magang serta juga sistematika penulisan laporan kerja magang.
- BAB II : Berisikan tentang sejarah singkat PT. Bigit Republik Aplikasi (Wakuliner), struktur organisasi, landasan teori yang terkait dengan topik laporan kerja magang.
- BAB III : Berisikan pelaksanaan yang dilakukan saat melaksanakan kerja magang, jabatan dari penulis dan kendala-kendala yang di hadapi oleh penulis serta juga solusi-solusi dalam menghadapi kendala tersebut.
- BAB IV : Berisikan kesimpulan selama melakukan praktik kerja magang pada

perusahaan di PT. Bigit Republik Aplikasi (Wakuliner) dan saran yang berikan penulis kepada PT. Bigit Republik Aplikasi (Wakuliner) agar dapat berguna dan menjadi evaluasi didalam perusahaan tersebut.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA