

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kehidupan bermasyarakat yang terjadi saat ini telah beralih dengan cepat ke ekosistem yang sangat terdigitalisasi, hal ini didukung oleh teknologi yang setiap harinya terus berkembang hingga hampir mempengaruhi setiap aspek kehidupan [1]. Sebagian besar inovasi yang diciptakan untuk kemajuan teknologi, menimbulkan dampak positif bagi kehidupan manusia, dan juga memberikan banyak sekali kemudahan serta hal baru yang memudahkan manusia dalam beraktivitas [2]. Sejalan dengan itu, sebuah penelitian menyatakan bahwa masyarakat tidak memerlukan keterampilan teknologi khusus untuk dapat beradaptasi dan mengadopsi teknologi yang terus berkembang [3]. Oleh karena itu, penerapan teknologi dalam kehidupan saat ini sangat membantu masyarakat dan negara dalam mengelola kemungkinan masalah perekonomian melalui digitalisasi Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) [4] [5].

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) merupakan bagian dari kelompok usaha yang menjadi penopang perekonomian bangsa, UMKM dapat membantu menekan angka pengangguran dengan menyediakan lapangan pekerjaan untuk masyarakat dan juga mengurangi angka kemiskinan [6]. UMKM menjadi usaha yang dapat diandalkan pada masa stabil maupun krisis ekonomi [7]. Dilansir oleh Sirclo, berdasarkan data yang tercatat pada Badan Koordinasi Penanaman Modal pada 2020 lalu, peran UMKM terhadap PDB yaitu 61,97% dari keseluruhan total PDB nasional atau sebanding dengan 8.500 triliun Meskipun saat ini ekonomi global sedang dihadapkan oleh ancaman resesi, tetapi UMKM tetap dijadikan solusi utama untuk ancaman tersebut karena UMKM tidak terpengaruh oleh naik-turunnya nilai dolar dan selalu menjadi garda terdepan ekonomi nasional pada masa-masa sulit [8]. Komposisi

UMKM saat ini didominasi oleh usaha Mikro dan Kecil yaitu 64,13 juta dari 64,19 juta, salah satunya adalah Toko Kelontong [9]. Toko Kelontong menjadi salah satu yang paling dicari oleh berbagai macam konsumen karena umumnya penjual menawarkan barang-barang yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari [10]. Namun, sering kali Toko Kelontong tidak dapat bersaing dengan Toko Modern dikarenakan Toko Modern kerap mengadakan program Potongan Harga yang mengakibatkan penurunan omset pada Toko Kelontong. Oleh karena itu, Toko Kelontong perlu menemukan pemasok yang tepat agar bisa mendapatkan harga yang bersaing dengan Toko Modern [11]. Perkembangan teknologi yang terjadi saat ini sangat membantu para pemilik toko kelontong untuk memudahkan pembelian barang grosir. Hal tersebut dapat dibuktikan pada sebuah survey mengenai minat *Online Groceries Shopping* yang terdapat pada *Nielsen Global E-commerce and New Retail Report* pada tahun 2017 meningkat sebanyak 30%, lalu kembali meningkat menjadi 52% pada tahun 2019 [12]. Saat ini, banyak sekali E-Commerce yang menjual kebutuhan pokok secara grosir dengan harga yang bersaing. Bersamaan dengan itu, PT. Sumber Alfaria Trijaya (Alfamart) melihat potensi yang sangat besar pada dunia UMKM, sehingga PT. Sumber Alfaria Trijaya (Alfamart) mulai berinovasi dengan membangun perusahaan baru dibawah naungannya bernama PT Sumber Trijaya Lestari.

PT Sumber Trijaya Lestari membuat aplikasi bernama Aksesmu sebagai sebuah aplikasi yang dapat mendukung dan mempermudah UMKM dalam memenuhi keperluan stok usaha toko kelontong [13]. PT Sumber Trijaya Lestari selalu berusaha memberikan yang terbaik bagi para penggunanya, setiap saat mereka selalu mengembangkan fitur-fitur pada aplikasinya agar dapat meningkatkan pengalaman penggunanya. Namun, PT Sumber Trijaya Lestari tidak hanya berfokus dengan pengembangan aplikasi Aksesmu saja, tetapi PT Sumber Trijaya Lestari juga berfokus pada pengembangan fitur pada *Back Office* atau biasa disebut sebagai *Aksesmu Management System*. Pengembangan fitur yang dikembangkan diantaranya, proyek promo bulan ramadhan untuk

meningkatkan penjualan melalui paket *bundling*, proyek *Multiseller* untuk bekerja sama dengan *supplier* bahan segar, proyek pengembangan sistem kunjungan tim internal, dan lain sebagainya. Pada kesempatan kali ini, mahasiswa peserta magang diberikan dua proyek yang cukup penting yaitu Proyek kunjungan AC/AM dan *Multiseller*. Kedua proyek ini dikembangkan tentunya bukan tanpa alasan, melainkan Tim Aksesmu yang menemukan permasalahan sekaligus kesempatan yang dapat mempengaruhi pemasukan perusahaan. Sebuah wawancara singkat dilakukan pada tanggal 6 April 2023 di Alfa Tower oleh Adam Saputra (*Product Analyst*) dan Damar Wijaya (*UI UX Designer*) selaku pegawai Aksesmu, keduanya mengatakan bahwa adanya permasalahan penting pada sistem kunjungan AC/AM sehingga memerlukan pengembangan fitur kunjungan AC/AM pada aplikasi *Aksesmu Management System*. Permasalahan tersebut berupa pencatatan kunjungan yang masih konvensional sehingga sulit bagi atasan untuk melakukan monitoring. Oleh karena itu, *Product Analyst* Aksesmu memberikan sebuah solusi untuk memperbaiki permasalahan yang terjadi dengan merencanakan sebuah sistem kunjungan AC/AM seperti membuat perencanaan kunjungan dan realisasi kegiatan yang didokumentasikan secara digital, membuat sop yang lebih jelas, dan menyediakan sistem monitoring yang terintegrasi dengan realisasi kunjungan para AC dan AM. Lalu, pengembangan proyek *Multiseller* dilakukan karena tim bisnis Aksesmu menemukan potensi yang sangat baik untuk mengembangkan lebih lanjut proses bisnis Aksesmu. Tim bisnis Aksesmu menemukan bahwa barang yang umumnya dicari di toko kelontong adalah bahan sembako, terutama telur, air galon, dan bahan sembako lainnya yang bersifat *fresh* [14]. Namun, hingga saat ini Aksesmu belum bisa menyediakan bahan-bahan tersebut dikarenakan bahan tersebut memiliki daya tahan yang rendah serta perputaran barang singkat, dan jika Aksesmu tetap memaksakan menyimpan barang-barang tersebut di *stock point* Aksesmu, maka risiko terjadinya kerusakan barang lebih tinggi. Dengan latar belakang tersebutlah proyek *Multiseller* mulai dikembangkan. Untuk mengembangkan seluruh

proyek tersebut, PT Sumber Trijaya Lestari menerapkan metode *Design Thinking* karena dinilai lebih efisien dalam menyelesaikan segala permasalahan yang kemungkinan terjadi dalam pengembangan fitur aplikasi [15]. Oleh karena itu, dibutuhkan peran seorang *UI/UX Designer* agar dapat dengan mudah menyesuaikan kebutuhan pengguna melalui *prototype* desain UI/UX. Pengguna akan diminta untuk melakukan uji coba menggunakan *prototype* desain UI/UX yang sudah dibuat berdasarkan flow bisnis, setelah itu akan akan dilihat *experience* dari pengguna ketika menggunakan *prototype* aplikasi [16]. Selain membuat *prototype* aplikasi dari pengembangan setiap fitur, terdapat peran lain yaitu sebagai *Front-End Developer*. *Front-End Developer* bertugas untuk merancang dan menganalisa kode agar bisa menghasilkan tampilan *website* dan *mobile* yang sesuai dengan tampilan desain oleh *UI/UX Designer* [17]. Dengan adanya *UI/UX Designer* dan *Front-End Developer*, pengguna akhir serta *Mobile-App Developer* akan sangat terbantu dalam proses pengembangan aplikasi.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program Magang Merdeka adalah salah satu kegiatan yang wajib dilakukan untuk memenuhi syarat kelulusan mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, Jurusan Sistem Informasi. Hal tersebut dimaksudkan agar mahasiswa memiliki pengalaman bekerja langsung ke dalam dunia industri. Maksud serta Tujuan dari pelaksanaan Program magang yang dilakukan di PT Sumber Trijaya Lestari – Aksesmu adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan wawasan serta kemampuan dalam perancangan, pembuatan, dan pengimplementasian *User Interface* aplikasi berbasis web maupun *mobile*.
- 2) Meningkatkan wawasan serta kemampuan dalam melakukan riset *users* sebagai pedoman dalam pengembangan *website/aplikasi*.
- 3) Meningkatkan kemampuan *hard skill* atau penggunaan software seperti Sketch, Visual Studio Code, Materi.io, dan JQuery.

- 4) Mendapatkan pengalaman kerja secara langsung dengan turut serta dalam mengerjakan proyek-proyek nyata di dunia kerja.
- 5) Dapat mengasah dan memperdalam kemampuan dalam bekerja sama dalam tim dan berkomunikasi dengan rekan tim.
- 6) Menerapkan ilmu pengetahuan yang didapatkan selama masa perkuliahan di dunia kerja
- 7) Memperluas relasi dengan bertemu dan berkenalan dengan individu di lingkungan baru.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Adapun waktu serta prosedur yang perlu diperhatikan dan dilaksanakan bagi seluruh peserta magang di PT Sumber Trijaya Lestari,.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Program magang dilakukan di PT Sumber Trijaya Lestari – Aksesmu yang berlokasi di Alfa Tower Lt. 21, Jalan Jalur Sutera Barat Kavling 9, Alam Sutera, Kota Tangerang 15143, Banten-Indonesia. Program magang ini dimulai sejak tanggal 16 Februari 2023 sampai dengan 16 Juli 2023 selama 79 Hari. PT Sumber Trijaya Lestari memiliki jadwal hari kerja 5 hari dalam satu minggu dimulai dari Senin hingga Jumat, pukul 09.00 – 17.00 atau dengan durasi 8 jam kerja tidak termasuk Istirahat Sholat dan Makan (ISHOMA). Namun, guna memenuhi syarat program magang merdeka, maka durasi jam kerja diperpanjang menjadi 10 Jam dalam satu hari. Dikarenakan pandemi covid-19 yang sudah mereda, Program magang ini dilakukan secara full onsite atau *work from office*. Para peserta magang akan mendapatkan libur dihari sabtu, minggu, dan libur nasional. Selama masa magang berlangsung, sudah terdapat beberapa proyek magang yang difokuskan, diantaranya:

- 1) 16 Februari 2023 – 20 Maret 2023: Proyek pembuatan UI/UX dan HTML *form* kunjungan AC/AM - AMS.

- 2) 21 Maret 2023 - 25 April 2023: Proyek *Multiseller* Aksesmu
- 3) 26 April 2023 – 17 Juni 2023: Proyek Migrasi UI

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur Pelaksanaan magang yang ada pada PT Sumber Trijaya Lestari berupa pra-magang, magang, dan post-magang. Berikut ini adalah penjelasan dari masing-masing prosedur pelaksanaan magang.

1) Pra-magang

- a) Mahasiswa melamar ke perusahaan untuk menjadi peserta magang dengan mengajukan CV (*Curriculum Vitae*), *Cover letter*, dan Portofolio melalui email recruitment.training@aksesmu.id.
- b) *Human Recruitment* PT Sumber Trijaya Lestari akan mengundang calon peserta magang untuk melakukan *interview* bersama dengan HR dan *User*, yaitu Mba Riska Utami dan Pak Bimo Setyawan.
- c) Mahasiswa sebagai calon peserta magang yang sudah melamar akan melakukan pengisian *form* KM-01 untuk mengajukan surat rekomendasi dari kampus yang nantinya akan diproses menjadi *form* KM-02.
- d) Setelah melalui masa *Interview* peserta magang akan menerima test sesuai dengan *role* yang dilamar, untuk *role* UI/UX dan *Front-End* diberikan test berupa *redesign* salah satu page aplikasi Aksesmu.
- e) Jika calon peserta magang dinyatakan lolos, calon peserta magang akan menerima *offering letter* dan *letter of agreement* (LoA) yang berisikan *job desc* dari perusahaan, lalu calon peserta magang akan mengajukan LoA ke kampus untuk mendapatkan *approval* supaya bisa di konversi menjadi magang merdeka. Lalu, mahasiswa sebagai peserta magang akan

mendaftarkan diri ke *website* merdeka umn untuk keperluan konversi sks.

2) Magang

- a) Mahasiswa yang sudah diterima oleh perusahaan, akan melaksanakan program magang pada bagian *UI/UX Designer* dan *Front-End Developer* yang merupakan divisi *IT-Tech Product*.
- b) Mahasiswa akan melaporkan pekerjaannya melalui *website* merdeka umn pada menu *daily task*. Sejalan dengan itu, mahasiswa akan meminta *supervisor* akan melakukan *approval daily task* untuk membuktikan bahwa yang dikerjakan mahasiswa sesuai dengan realita.
- c) Mahasiswa melakukan bimbingan rutin selama 8 kali dengan pembimbing magang agar bisa memenuhi persyaratan magang merdeka.

3) Post-magang

Mahasiswa membuat laporan kerja magang sesuai dengan seluruh pekerjaan yang dilakukan pada saat program berlangsung. Laporan dikerjakan sesuai dengan format yang disediakan oleh program studi Sistem Informasi.