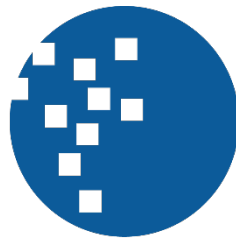


**PERANCANGAN *SOFT CONTENT* PADA MEDIA SOSIAL
ALFAGIFT DI GLOBAL LOYALTY INDONESIA**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Tan Jonathan Ananda Wijaya

0000042283

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

PERANCANGAN SOFT CONTENT PADA MEDIA SOSIAL

ALFAGIFT DI GLOBAL LOYALTY INDONESIA



Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Tan Jonathan Ananda Wijaya

00000042283

UMMN

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Tan Jonathan Ananda Wijaya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000042283

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Magang dengan judul:

PERANCANGAN SOFT CONTENT PADA MEDIA SOSIAL

ALFAGIFT DI GLOBAL LOYALTY INDONESIA

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 16 Oktober 2023



(Tan Jonathan Ananda Wijaya)

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN SOFT CONTENT PADA MEDIA SOSIAL
ALFAGIFT DI GLOBAL LOYALTY INDONESIA**

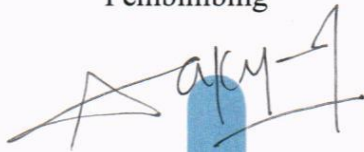
Oleh

Nama : Tan Jonathan Ananda Wijaya
NIM : 00000042283
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 18 Desember 2023
Pukul 15.30 s.d 16.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Ardiles Akyuwen, M.Sn.
0323067804/E067811

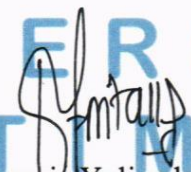
Penguji



Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn
0313039003/E083672

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tan Jonathan Ananda Wijaya

NIM : 00000042283

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Laporan Magang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas laporan magang saya yang berjudul.

PERANCANGAN *SOFT CONTENT* PADA MEDIA SOSIAL

ALFAGIFT DI GLOBAL LOYALTY INDONESIA

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tangerang, 16 Oktober 2023
Yang menyatakan,

Jonathan

(Tan Jonathan Ananda Wijaya)

KATA PENGANTAR

Aktifitas magang adalah suatu kesempatan yang harus dinikmati dan dipelajari dengan baik, karena magang adalah suatu cara untuk mencicipi hidup karir di dini hari terutama bagi para mahasiswa yang kelak terjun kedalam divisi yang bersangkutan dengan jurusan masing-masing. Bagi banyak orang mungkin magang adalah hal yang kurang penting, tetapi aktifitas magang selalu penulis katakana sebagai, *"a nice change of pace"*. Dalam kata lain, kita bisa lihat magang bukan sebagai halangan, namun sebuah perubahan dari keseharian di kampus, ambil lah apa yang bisa diambil dari perbedaan kehidupan dari kampus itu dan hargailah apa yang didapat.

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Perusahaan tempat kerja magang. PT. GLI
4. Denny Noveriandi, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Bagus Tanoto, sebagai teman sehoobi dan mentor di Global Loyalty Indonesia.
6. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
7. Ardiles Akyuwen, M.Sn., sebagai Koordinator Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual, serta dosen pembimbing yang telah

memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi untuk menyelesaikan laporan magang ini.

8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.
9. Para Rekan *intern* lain yang senantiasa menemani dan saling menyemangati
10. Semua Rekan Kerja saya di tim *digital marketing* yang membantu saya merasa nyaman dalam perusahaan dan dalam mengerjakan tugas.

Semoga karya ilmiah ini dapat berguna dalam menjadi referensi kedepannya bagi para mahasiswa yang sedang menempuhi magang. Selain sebagai referensi semoga karya ilmiah ini dapat menjadi dorongan bagi pembaca untuk melamar ke perusahaan PT. Global Loyalty Indonesia untuk menjalani magang, karena penulis merekomendasikan perusahaan tersebut sebab kenyamanan serta kelengkapan fasilitas kantor yang sangat sepadan.

Tangerang, 16 Oktober 2023

UMIN


Jonathan
(Tan Jonathan Ananda Wijaya)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *SOFT CONTENT* PADA MEDIA SOSIAL

ALFAGIFT DI GLOBAL LOYALTY INDONESIA

(Tan Jonathan Ananda Wijaya)

ABSTRAK

Laporan magang ini membahas pengalaman magang sebagai desainer grafis dalam tim *Digital Marketing* untuk PT. Global Loyalty Indonesia (GLI), sebuah anak perusahaan dari PT. Sumber Alfaria Trijaya (Alfamart). Laporan ini mencakup rangkuman singkat mengenai tugas, proyek, pembelajaran, serta kontribusi yang telah saya lakukan selama periode magang ini dalam bentuk proyek maupun pekerjaan diluar desain seperti menjadi talent untuk content. PT. Global Loyalty Indonesia adalah perusahaan yang mengurus Aplikasi e-commerce Alfamart yang bernama Alfagift serta sistem membership Alfamart, Alfamidi, Dan+Dan, dan juga Lawson. PT. Global Loyalty Indonesia bermain peran penting dalam pergerakan digitalisasi Alfamart sebagai *Minimarket* yang mendominasi dalam industri. Penulis memilih untuk magang sebagai desainer *digital marketing* dengan tujuan untuk memahami dan mengembangkan keterampilan penulis dalam desain grafis, mengenal berbagai cara memasarkan secara visual, program loyalty yang dapat meningkatkan sales, pekerjaan desain yang dilakukan oleh perusahaan, serta berkontribusi pada proyek-proyek yang diberikan.

Kata kunci: pembelajaran, keterampilan, berkontribusi, pemasaran

UMMN

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

CONSTRUCTION OF SOFT CONTENT FOR GLOBAL LOYALTY INDONESIA'S SOCIAL MEDIA

(Tan Jonathan Ananda Wijaya)

ABSTRACT (English)

This internship report discusses my internship experience as a graphic designer in the Digital Marketing team for PT. Global Loyalty Indonesia (GLI), a subsidiary of PT. Sumber Alfaria Trijaya (Alfamart). This report includes a brief summary of the tasks, projects, learning experiences, and contributions I have made during this internship period, both in the form of design projects and non-design tasks such as content talent. PT. Global Loyalty Indonesia is a company responsible for the Alfamart e-commerce application called Alfagift and the membership systems of Alfamart, Alfamidi, Dan+Dan, and Lawson. PT. Global Loyalty Indonesia plays a significant role in the digitalization of Alfamart, a dominant player in the industry. The author chose to intern as a digital marketing designer with the goal of understanding and developing graphic design skills, getting to know various visual marketing techniques, loyalty programs that can boost sales, the design work performed by the company, and contributing to assigned projects.

Keywords: Learning Experiences, Skills, Contributions, Marketing

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang	3
1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	6
2.1 Deskripsi Perusahaan	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	7
2.3 Portfolio Perusahaan	7
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	11
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	11
3.2 Tugas yang Dilakukan	13
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	15
3.3.1 Proses Pelaksanaan	15
3.3.2 Kendala yang ditemukan	30
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	31
BAB IV PENUTUP	32
4.1 Kesimpulan	32
4.2 Saran	33
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xv

DAFTAR TABEL

Table 3,1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

15



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo PT. <i>Global Loyalty</i> Indonesia	6
Gambar 2.2 Logo punta	7
Gambar 2.3 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	7
Gambar 2.4 Bagan Struktur Organisasi Digital Marketing	8
Gambar 2.5 Piagam CNBC Indonesia <i>Awards</i> 2021	9
Gambar 2.6 Penghargaan <i>Top Mobile Applicaion</i> 2021	10
Gambar 2.7 <i>Market Ranking Apps by Shopping Category</i> 2022	11
Gambar 2.8 Penghargaan yang diraih Global Loyalty Indonesia pada 2022	11
Gambar 2.9 Penghargaan yang diraih Global Loyalty Indonesia pada 2022	11
Gambar 2.10 Penghargaan yang diraih Global Loyalty Indonesia pada 2022	11
Gambar 2.11 Penghargaan moengage <i>Customer Engagement Excellence</i>	12
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi	14
Gambar 3.2 Sketsa awal layout background whiskas & pedigree	19
Gambar 3.3 Packshot pedigree & Whiskas yang sudah dikerjakan	20
Gambar 3.4 Penambahan elemen background dan packshot yang sudah dimasukkan	20
Gambar 3.5 Contoh output akhir key visual promo whiskas & pedigree	21
Gambar 3.6 Contoh output akhir key visual promo whiskas & pedigree	21
Gambar 3.7 Cover <i>Carousel</i> lama promo yang berakhir	22
Gambar 3.8 Progress asistensi setengah jadi dari Soft Content <i>Cover Carousel</i> Shalma	24
Gambar 3.9 Hasil akhir dari Soft Content <i>Cover Carousel</i> Shalma	25
Gambar 3.10 Sketsa aset soft content ‘Shalma menyanyi’ dalam Adobe Photoshop	26
Gambar 3.11 Instagram <i>feed soft content</i> Shalma menyanyi	27
Gambar 3.12 Instagram <i>feed soft content</i> bebas ongkir sepuasnyaaa	28
Gambar 3.13 <i>Post Instagram feed soft content</i> bebas ongkir sepuasnyaaa	30
Gambar 3.14 <i>File</i> Ihh Cyerammm dari ep.1 sampai ep.5	31
Gambar 3.15 <i>Tag</i> judul ‘Ihh Cyerammm’	32
Gambar 3.16 Hasil akhir telah di <i>post</i> seri komik ‘Ihh Cyerammm’ ep.5	33

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01	xv
Lampiran B Kartu MBKM 02	xvi
Lampiran C Daily Task MBKM 03	xvii
Lampiran D Surat penerimaan magang	xxxi
Lampiran E Hasil Karya tugas yang dilakukan selama kerja magang	xxxii
Lampiran F Lembar Verifikasi MBKM 04	xxxvii
Lampiran G Hasil Turnitin	xxxviii



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA