

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam menjalani dan mempertahankan kehidupannya, manusia memiliki kebutuhan yang harus dipenuhi. Salah satu teori kebutuhan manusia yang paling terkenal adalah Teori Abraham Maslow dimana manusia memiliki hierarki kebutuhan dengan 5 tingkat kebutuhan dasar yaitu fisiologis (makan, minum, pakaian), kebutuhan akan keamanan, kebutuhan sosial (kebutuhan untuk memiliki dan kasih sayang), kebutuhan akan harga diri atau penghargaan, dan kebutuhan aktualisasi diri. Kebutuhan-kebutuhan dasar atau kebutuhan sehari-hari ini dapat dipenuhi atau dibeli di beberapa tempat seperti pasar, minimarket, maupun pedagang atau usaha retail. Bisnis *retail* adalah usaha atau bisnis menjual komoditas atau kebutuhan sehari-hari secara eceran. Penjualan yang dilakukan ini langsung berhubungan dan dikonsumsi oleh konsumen. Barry R. Berman dan Joel R. Evans (2001) menyebutkan *retail* adalah kegiatan bisnis yang berhubungan dengan produk *marketing* dan bertujuan untuk menjangkau konsumen secara langsung dalam menawarkan jasa atau produk dan kelak akan digunakan atau untuk memenuhi kebutuhannya. *Retail* biasa juga disebut sebagai pedagang eceran. Dilansir dari databoks dan berdasar pada data dari Euromonitor yang dikutip dari Laporan United States Department of Agriculture, secara keseluruhan nilai penjualan kebutuhan harian serta makanan dan minuman di Indonesia pada tahun 2022 meningkat sebesar 9% dari tahun sebelumnya, yakni diperkirakan mencapai USD 101,4 miliar. Di Indonesia, sudah terdapat berbagai *brand* perusahaan *retail* yang besar dan terkenal seperti Alfamart, Indomaret, Hypermart, Transmart, Carefour, Lotte Mart, Family Mart, dan beberapa perusahaan lainnya. Salah satu *retail modern* pertama di Indonesia khususnya di Jawa Barat adalah PT. Akur Pratama.

PT. Akur Pratama adalah salah satu perusahaan *retail modern* asli Indonesia yang berasal dari Bandung dengan berbentuk *Supermarket* dan *Departement Store*. PT. Akur Pratama ini didirikan oleh Bapak Boedi Siswanto dengan tujuan melayani kebutuhan masyarakat. Pada masa ini, PT. Akur Pratama telah memiliki 83 cabang toko yang tersebar di Jawa Barat, Jawa Tengah, dan DKI Jakarta. Selain itu, PT. Akur Pratama pun memiliki beberapa produk buatannya sendiri dan fasilitas- fasilitas lainnya dalam bidang lainnya. Kini, PT. Akur Pratama pun sedang mengembangkan dan memperluas usahanya pada bidang digital seperti *website* belanja *Online* maupun operasional lainnya yang berbasis digital.

Dalam usaha pengembangan ke arah yang lebih digital dan *modern*, PT. Akur Pratama membutuhkan seorang *UI/UX Designer* agar dapat membuat desain media digital yang lebih nyaman dan mudah untuk dilihat, dikenali, dan digunakan oleh pekerja maupun konsumen secara langsung. Setelah menjadi salah satu konsumen loyal dari PT Akur Pratama dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari di Bandung, penulis memiliki ketertarikan untuk dapat bekerja atau magang di perusahaan ini. Penulis ingin mencoba untuk membantu dan belajar dari perusahaan ini khususnya dari usaha pengembangan bisnis dalam dunia digital. Penulis ingin mencoba untuk mendesain *UI design* dari media yang berbeda. Selain membantu dan belajar dari perusahaan ini, penulis juga ingin menerapkan hal-hal yang sudah dipelajari selama di perkuliahan Desain Komunikasi Visual khususnya di bidang *UI/UX Design*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Dari pelaksanaan program kerja magang ini terdapat maksud dan tujuan yang ingin dicapai. Maksud dari dilaksanakannya dan berjalannya program magang ini yaitu sebagai salah satu syarat kelulusan dari UMN, dimana pada semester akhir mahasiswa/mahasiswi DKV diwajibkan untuk melakukan program magang. Program magang ini pun dilakukan dengan mengikuti Kurikulum

Merdeka yang mengharuskan untuk melaksanakan kerja magang sebanyak 20 SKS atau 640 jam kerja. Selain itu, maksud kerja magang dari penulis yaitu untuk menerapkan ilmu atau hal-hal yang dipelajari selama berada di perkuliahan, mendapatkan pengalaman dan pembelajaran mengenai bekerja, mendapatkan informasi mengenai hal-hal baru dalam hal desain ataupun pembelajaran umum, belajar mengenai budaya bekerja di kantornya, dan belajar meningkatkan *softskills* maupun *hardskills*. Dari kegiatan kerja magang ini, *softskills* yang banyak dipelajari yaitu menjadi orang yang lebih teliti, disiplin, solidaritas dalam bekerja, dapat bekerja dengan orang lain, kemampuan berbicara dan presentasi, dan beberapa *softskills* lainnya. Hal ini didapatkan ketika mengerjakan suatu proyek maupun dalam budaya dan lingkungan kerjanya itu sendiri sehingga membuat penulis beradaptasi dan meningkatkan *softskills* penulis. Dari program magang ini pun, penulis dapat menambah *portfolio* atau pengalaman membuat desain pada media-media lainnya.

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis yaitu dapat belajar untuk merancang desain UI/UX dari berbagai media yang berbeda seperti *Self Order Kiosk*, maupun *Point of Sales (POS)*. Dari perancangan ini pun, penulis ingin belajar membuat desain dan menerapkan prinsip atau hal yang sudah pernah dipelajari di perkuliahan, belajar untuk merancang desain untuk keperluan komersil bagi suatu perusahaan besar, dan mendapatkan informasi-informasi lainnya mengenai proses perancangan suatu produk aplikasi ataupun produk digital seperti *website*, *Self Kiosk Order*, *Point of Sales (POS)*.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam pelaksanaan program kerja magang ini, penulis harus mengikuti dan melaksanakan kerja magang sebagai UI/UX *Designer Intern* di PT. Akur Pratama dalam rincian waktu:

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Periode kerja magang disepakati dan dilakukan di PT. Akur Pratama yaitu dengan total waktu sebanyak 640 jam kerja. Kerja magang ini dimulai pada tanggal 4 Juli 2023 hingga 3 Desember 2023. Penulis ditempatkan pada bagian divisi IT sebagai *UI/UX Designer*. Program kerja magang ini dilakukan selama 5 hari dalam seminggu yakni dari Senin hingga Jumat dengan durasi waktu kerja 8 jam per harinya yaitu Pukul 08.00 – Pukul 17.00 WIB dan pada pukul 12.00 – 13.00 WIB merupakan waktu istirahat. Selain itu, magang ini dilaksanakan secara WFO (*Work From Office*) 100% setiap harinya.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada prosedur pelaksanaan kerja magang ini, proses dimulai dengan mengikuti kegiatan pembekalan magang yang diberikan dan diwajibkan oleh pihak kampus. Kegiatan ini dilaksanakan pada 9 Mei 2023 dengan tujuan untuk memberikan informasi mengenai apa hal yang harus dipersiapkan, alur pelaksanaan program kerja magang, dan beberapa informasi lainnya yang mendukung mengenai aplikasi lamaran magang seperti *CV* dan *portfolio*.

Setelah itu, proses yang dilakukan adalah mengajukan nama perusahaan dan posisi yang ingin dilamar pada *website* Merdeka UMN yang nantinya akan disetujui oleh koordinator magang DKV dan Kaprodi DKV. Dari proses pengajuan ini, kemudian akan diberikan persetujuan dan *cover letter* yang bisa digunakan dalam proses pengaplikasian. Proses pengajuan yang penulis lakukan untuk PT. Akur Pratama ini langsung disetujui oleh koordinator magang dan Kaprodi DKV. Setelah adanya persetujuan dan diberikan *cover letter*, penulis melakukan pengaplikasian ke pihak PT. Akur Pratama dengan mengirimkan *Cover Letter* dari UMN dan penulis, *CV*, serta *Portfolio*.

Pada 22 Juni 2023, penulis mendapatkan undangan wawancara dari bagian *Human Resources Departement (HRD)* yang akan dilaksanakan secara *onsite* pada 26 Juni 2023. Kemudian pada 26 Juni 2023, penulis melakukan wawancara dan diberikan informasi mengenai perkiraan *job desc* yang akan diberikan dan beberapa ketentuan lainnya ketika bekerja. Lalu pada tanggal 30 Juni 2023, penulis mendapat informasi penerimaan program magang dan akan bekerja pada divisi IT. Penulis mulai bekerja magang pada tanggal 4 Juli 2023 dengan penempatan pertama di divisi IT sebagai *UI/UX Designer Intern*. Penulis pun melakukan tanda tangan kontrak kerja magang dimana akan bekerja pada divisi IT dari tanggal 4 Juli 2023 — 1 Desember 2023. Penulis ditempatkan untuk bekerja di divisi IT pada kantor utama yang berada di Jalan Terusan Buah Batu Bandung. Kemudian setelah melakukan administrasi dengan pihak perusahaan, penulis melengkapi administrasi dengan pihak kampus dengan mengisi kartu magang (MBKM-02) dan membuat akun untuk *supervisor* agar dapat mengisi *daily task* (MBKM-03).

Selama berjalannya program magang ini, penulis juga melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing dengan minimal pertemuan bimbingan sebanyak 8 kali. Bimbingan diadakan setiap hari senin pada pukul 18.30 WIB. Bimbingan pertama diadakan pada 4 September 2023 dengan melakukan perkenalan, *overview* mengenai program magang setiap mahasiswa dan memberikan informasi mengenai laporan magang. Kemudian bimbingan kedua dilakukan pada 18 September 2023 dengan membahas dan mengasistensikan bab 1 yang sudah dibuat oleh para mahasiswa. Bimbingan pertama dan kedua ini dilakukan dengan menggunakan Google Meeting. Bimbingan ketiga dilakukan secara *online* pada tanggal 27 September 2023 dengan mengunggah *file* laporan ke OneDrive dan kemudian memberi informasi ke dosen pembimbing untuk

diperiksa dan diasistensikan. Setelah mendapatkan masukan revisi dari dosen pembimbing, penulis memperbaiki dan melanjutkan penulisan laporan. Bimbingan keempat dilakukan juga secara *online* pada tanggal 10 Oktober 2023. Pada bimbingan ini, penulis diberikan balasan dari dosen pembimbing mengenai perbaikan sebagai hasil asistensi. Bimbingan kelima dilakukan dengan pertemuan Google Meeting pada tanggal 16 Oktober 2023. Pada bimbingan ini, penulis bertanya mengenai format penulisan dan hal-hal seputar laporan yang harus dipersiapkan untuk pengumpulan pada evaluasi pertama.

Pada tanggal 16 — 24 Oktober 2023, pembimbing lapangan memberikan penilaian evaluasi pertama dari apa yang sudah dilakukan oleh penulis selama magang. Setelah melaksanakan evaluasi pertama, bimbingan selanjutnya yang dilakukan yaitu pada tanggal 18 Oktober 2023. Pada asistensi keenam ini dilakukan secara online dengan tujuan untuk melakukan asistensi *online* sebelum pengumpulan laporan ke *website* untuk evaluasi pertama.

Kemudian bimbingan ketujuh dilaksanakan pada tanggal 20 November 2023. Bimbingan ini dilakukan secara online menggunakan Google Meeting. Pada bimbingan ini, dosen pembimbing memberikan gambaran dan arahan untuk mengerjakan laporan di bab selanjutnya. Pada bimbingan ini, penulis belum melakukan kegiatan asistensi untuk progress pengerjaan laporan.

Pada bimbingan kedelapan dengan dosen pembimbing secara *onsite* di kampus. Penulis meminta izin untuk melakukan bimbingan secara *onsite* di kampus karena adanya kegiatan Pembekalan Tugas Akhir di kampus. Dalam bimbingan ini, penulis melakukan asistensi terhadap pengerjaan progress laporan di bab 3 bagian sub bab kedudukan, koordinasi, dan tabel tugas yang dikerjakan selama program magang. Dari

bimbingan ini, penulis mendapatkan informasi revisi dan penjelasan mengenai proyek-proyek yang harus dijelaskan. Ketika melakukan bimbingan, penulis juga sempat bertanya-tanya mengenai *timeline* magang secara keseluruhan, prosedur dan gambaran sidang, dan beberapa pertanyaan lainnya.

Bimbingan kesembilan dilaksanakan secara *online* dengan menggunakan Google Meeting. Dalam bimbingan ini, dosen pembimbing memberikan informasi mengenai sidang magang, pengumpulan laporan untuk Evaluasi ke-2, dan alur sebelum sesudah sidang magang. Dari bimbingan ini, diberikan informasi bahwa ketika sidang magang, akan diberikan durasi waktu selama 7 menit untuk menjelaskan presentasi. Ketika presentasi akan lebih baik jika menggunakan 15 *slides* presentasi yang sudah dihias sesuai dengan tema atau hal-hal yang berhubungan dengan tempat penulis melakukan kerja magang. Pada bimbingan ini, penulis belum melakukan asistensi laporan secara sepenuhnya. Namun penulis sempat bertanya mengenai pengisian lampiran dan hal-hal lainnya dalam penulisan laporan.

Bimbingan kesepuluh dilaksanakan secara *onsite* di kampus. Pada bimbingan ini, penulis melakukan bimbingan progress pengerjaan laporan sebelum mengumpulkan laporan pada evaluasi kedua. Selain itu, pada bimbingan ini, penulis meminta tanda tangan dosen pembimbing untuk lembar verifikasi laporan MBKM 04.

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