

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital pada kehidupan masyarakat dunia menjadi sebuah transformasi atau perubahan yang dampaknya sangat dapat dirasakan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini didorong dengan adanya revolusi industri 4.0 yang mendorong inovasi-inovasi teknologi yang kemudian memberikan disrupsi dan perubahan secara fundamental. Perubahan ini juga sangat dapat dirasakan dari sektor ritel atau *consumer goods*. Berdasarkan laporan “*Navigating Indonesia’s E-Commerce: Omnichannel as the Future of Retail*”, ditemukan bahwa 74,5% pelanggan lebih memilih belanja secara *online* daripada *offline*. Cara masyarakat dalam memanfaatkan teknologi untuk memenuhi kebutuhannya sehari-hari ini membuat Astro atau *PT Astro Technologies*, mengambil langkah cerdas sebagai media digital yang mampu menjadi solusi terhadap kebiasaan masyarakat saat ini.

Astro (*PT Astro Technologies*) adalah sebuah perusahaan rintisan yang berasal dari Indonesia. Perusahaan rintisan atau yang lebih dikenal dengan sebutan *startup* ini memiliki konsep bisnis yang bisa dibilang cukup baru di Indonesia dan dunia bisnis, yakni *quick-commerce*. Berdasarkan kutipan dari CNBC Indonesia, model bisnis *quick-commerce* menggabungkan kedua pengalaman berbelanja pelanggan yaitu manfaat berbelanja melalui internet atau *e-commerce* dan juga manfaat berbelanja secara tradisional yang dapat menyelesaikan perdagangan dalam hitungan menit (2021, Februari 10). Hampir sama seperti *e-commerce* yang sama-sama memiliki konsep sebagai sebuah platform perdagangan digital, jenis bisnis *quick-commerce* menawarkan kecepatan pengiriman secara jauh lebih cepat sehingga pelanggan dapat menerima produk yang dibelinya lebih instan.

Selain Astro, terdapat perusahaan yang memiliki konsep bisnis yang cukup mirip dengan Astro, yaitu Alfagift. Alfagift adalah salah satu anak perusahaan dari salah satu korporasi terbesar di Indonesia yaitu *PT Sumber Alfaria Trijaya Tbk*

(Alfamart). Namun, penulis merasa lebih menyukai perusahaan rintisan atau *startup* seperti Astro, karena penulis memiliki keyakinan bahwa perusahaan rintisan memiliki ide-ide yang jauh lebih segar dan sistem kerja yang jauh lebih dinamis sehingga penulis memilih PT Astro Technologies sebagai tempat belajar dalam dunia pekerjaan dengan aksi kerja nyata secara langsung pada industrinya.

Melalui periode pembelajaran dalam dunia pekerjaan yang akan dilakukan dalam semester magang ini, penulis berharap dapat mengasah ataupun menggali kemampuan dalam diri penulis. Selain itu, terbukanya wawasan mengenai dunia pekerjaan dan prospek desain kedepan juga menjadi harapan penulis dalam menjalankan semester magang ini.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Penulis melakukan kerja magang ini dengan maksud sebagai salah satu syarat lulus perkuliahan, selain itu penulis melakukan kerja praktik kerja magang dengan maksud dan tujuan sebagai berikut:

1. Secara langsung mengalami kerja nyata yang terdapat di industri ritel digital *quick-commerce* di *PT Astro Technologies*.
2. Mempelajari strategi yang ada di *PT Astro Technologies* dalam mengelola komunikasi visual untuk berkomunikasi kepada pelanggan.
3. Penerapan ilmu serta kemampuan yang sudah dipelajari selama proses perkuliahan. Ilmu didapat selama perkuliahan diasah dan digunakan.
4. Membentuk dan mengembangkan kemampuan *soft skill* serta membangun sudut pandang baru dalam mempelajari budaya kerja, koordinasi antar tim, serta cara berkomunikasi secara profesional.

## **1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

Penulis melakukan praktik kerja magang dimulai dengan onboarding secara *on-site* di *office* perusahaan pada tanggal 10 Juli 2023, setelah itu dilanjutkan pelaksanaan magang sebagai *Graphic Designer* secara daring (*Work From Home*) hingga pada 10 Desember 2023 sebagai hari terakhir

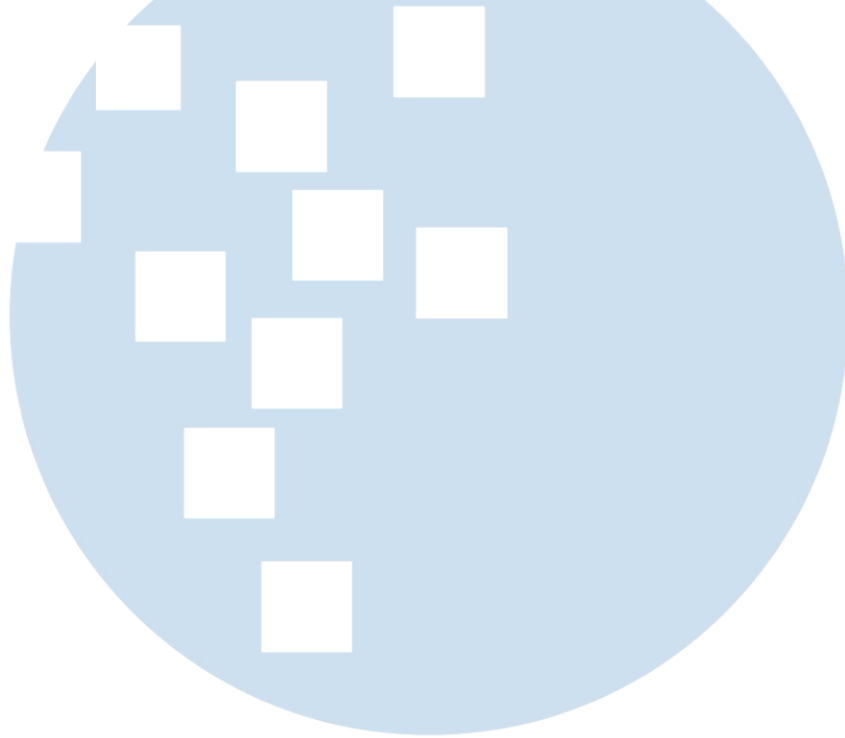
kegiatan permagangan. Periode kerja magang yang dilakukan penulis adalah sistem kerja WFH (*Work From Home*) setiap Senin sampai Jumat pukul 09:00 – 18:00 dengan waktu libur pada hari Sabtu dan Minggu serta hari libur nasional lainnya. Total jam kerja yang akan dilaksanakan ialah total 800 jam selama 100 hari.

### 1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut merupakan prosedur mulai dari mengajukan tempat magang, melamar, menerima panggilan, wawancara dan tes, hingga memulai kerja magang yang dilakukan penulis:

1. Penulis melakukan pembekalan magang yang diadakan di Function Hall UMN Gedung A lantai 1 pada tanggal 9 Mei 2023 pada pukul 14.00-16.00 WIB.
2. Penulis mengikuti KRS Tambah Ganti pada tanggal 23 Agustus 2023 dan mengambil *Internship Track 1* pada website [my.umn.ac.id](http://my.umn.ac.id).
3. Mengajukan perusahaan-perusahaan yang akan menjadi tempat magang ke website [merdeka.umn.ac.id](http://merdeka.umn.ac.id).
4. Mendapatkan persetujuan atau approval dari tim dosen koordinator magang kemudian mengunduh *cover letter* yang tersedia (MBKM 01).
5. Mengirimkan *cover letter*, portofolio dan *curriculum vitae* (CV) ke perusahaan *PT Astro Technologies*.
6. Mendapatkan balasan melalui email dan WhatsApp sebagai tanggapan dan undangan interview dari *PT Astro Technologies*.
7. Melaksanakan interview bersama tim HRD dari *PT Astro Technologies*.
8. Mendapatkan balasan penerimaan dan status dari perekrutan dari *PT Astro Technologies*.
9. Penulis mengunduh balasan penerimaan dan kemudian mengunggahnya pada website [merdeka.umn.ac.id](http://merdeka.umn.ac.id) (MBKM 02).
10. Melakukan praktik kerja magang sebagai *Graphic Designer Intern* mulai 10 Juli 2023 hingga 10 Desember 2023. Selama praktik kerja magang ini penulis juga melakukan pengisian *daily task* yang kemudian ditinjau dan disetujui oleh supervisi eksternal (MBKM 03).

11. Melakukan bimbingan bersama dosen pembimbing internal.
12. Membuat laporan kerja magang di *PT Astro Technologies* dan mengumpulkannya di website [merdeka.umn.ac.id](http://merdeka.umn.ac.id)



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA