

BAB 2

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Inspirasi nama “Kawan Lama” lahir dari sebuah obrolan santai keluarga Bapak Wong Jin pada tahun 1955 yang kemudian menjadi cikal bakal lahirnya Kawan Lama Group, dituangkan dalam logo pada Gambar 2.1. Kawan Lama Group kini bergerak dalam enam pilar bisnis yaitu *Industrial & Commercial*, *Consumer Retail*, *Food & Beverage*, *Property & Hospitality*, *Commercial Technology*, serta *Manufacturing & Engineering*. Tujuan Kawan Lama Group menjadi lebih dari sekadar bisnis keluarga, yaitu bisnis untuk keluarga. Selain itu, Kawan Lama Group juga bertekad memberikan nilai tambah dan meningkatkan kualitas kehidupan melalui ragam produk yang ditawarkan dan pertumbuhan bisnis berkelanjutan.



Gambar 2.1. Logo Kawan Lama

Sumber: [3]

Salah satu unit bisnis dari Kawan Lama Group yang bergerak di bidang *Commercial Technology* adalah PT Omni Digitama Internusa (ODI). PT ODI (Gambar 2.2) didirikan pada tahun 2015 dengan Teresa Wibowo, penerus generasi ketiga Kawan Lama sebagai CEO. Melihat peluang digitalisasi bisnis karena merasa masyarakat Indonesia sudah siap berbelanja secara *online*, PT ODI mengambil langkah untuk meluncurkan *e-commerce* setahun kemudian yang bernama ruparupa sebagai sarana penjualan unit bisnis Kawan Lama Group lainnya, yaitu: ACE, Informa, dan Toys Kingdom. *E-commerce* tersebut dapat diakses melalui *website* ruparupa.com atau aplikasi *mobile* bernama ruparupa.



Gambar 2.2. Logo PT Omni Digitama Internusa

Sumber: [4]

Ruparupa dengan ikon khasnya pada Gambar 2.3 menghadirkan fitur yang berbeda dari *e-commerce* lainnya, yaitu pengambilan langsung di beberapa *pick up point* toko Kawan Lama Group yang berlokasi di berbagai tempat strategis di Indonesia. Ruparupa menyediakan beragam pilihan fasilitas pembayaran yang lengkap, mudah dan aman. Ruparupa ingin memberikan layanan terbaik dalam belanja online dengan berbagai produk berkualitas mulai dari furniture, dekorasi rumah, kebutuhan olahraga, perlengkapan rumah tangga, peralatan dapur, aksesoris, perkakas, serta hobi dan gaya hidup.



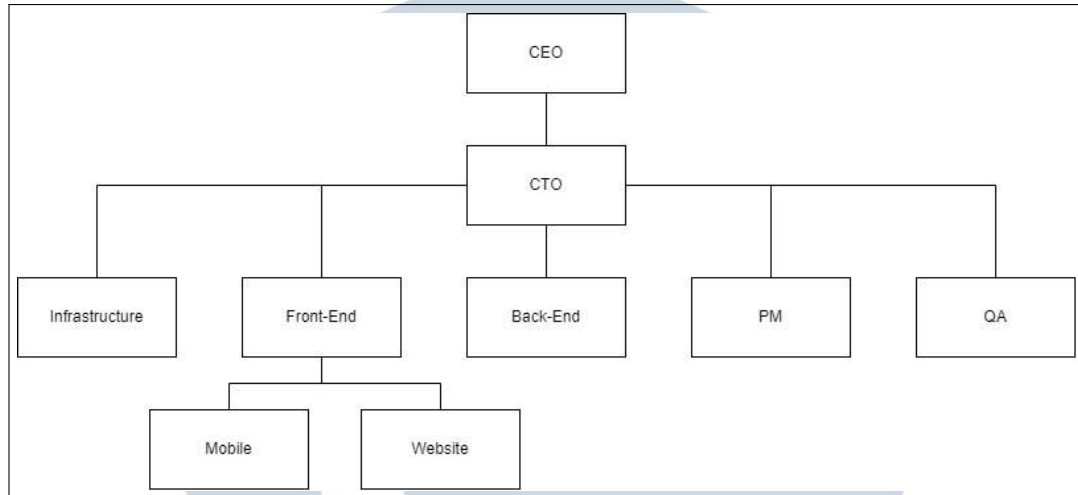
Gambar 2.3. Logo ruparupa

Sumber: [5]

2.2 Visi dan Misi Perusahaan

PT Omni Digitama Internusa ingin menjadi opsi terbaik dalam memenuhi kebutuhan furnitur rumah, tertuang dalam visinya yang berbunyi "Kami ingin menjadi pilihan terbaik untuk kebutuhan rumah, furnitur, dan gaya hidup yang selalu dapat kamu andalkan, dan hadir di setiap momen kamu dan keluarga". Misi PT Omni Digitama Internusa adalah "Untuk menciptakan kebutuhan dalam berbelanja semua kebutuhan rumah, furnitur, dan gaya hidup" dan "Membangun *platform* dan portofolio produk yang menginspirasi dan menjawab kebutuhan sehari-hari pelanggan kami"

2.3 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.4. Struktur organisasi PT Omni Digitama Internusa

Gambar 2.4 menunjukkan struktur organisasi PT Omni Digitama Internusa. Kedudukan tertinggi pada perusahaan ini dipegang oleh *Chief Executive Officer* (CEO) dilanjutkan dengan *Chief Technology Officer* (CTO). Tim-tim teknis yang berada di bawah CTO rupa-rupa, antara lain: *Infrastructure*, *Front End*, *Back End*, *Project Manager*, dan *Quality Assurance*. Tim *Front-End* terbagi atas 2 kategori, yaitu *Front End Website* dan *Front End Mobile Application*.

CEO berperan sebagai pemimpin PT ODI yang memegang tanggung jawab paling besar untuk perusahaan. CEO bertugas menginspirasi dan memotivasi karyawan untuk menciptakan lingkungan kerja yang produktif dan kondusif. Selain itu, CEO juga bertanggung jawab dalam menjalankan visi dan misi perusahaan, membuat keputusan terkait operasional, finansial, dan strategis perusahaan.

Kemudian untuk CTO memegang peran penting dalam pengembangan teknologi perusahaan dan strategi memanfaatkan teknologi dalam bisnis. CTO sebagai pemimpin tim-tim yang berkaitan dengan hal teknis untuk memastikan semua proyek rupa-rupa dapat berkualitas dan selesai tepat waktu. CTO juga bekerja sama dengan divisi-divisi lain yang non-teknis seperti penjualan atau *marketing* untuk menjamin pemanfaatan teknologi yang dipakai dalam proyek rupa-rupa bisa mendukung strategi bisnis dan memenuhi kebutuhan pemasaran.

Tim *infrastructure* memiliki tanggung jawab untuk mengurus segala sesuatu terkait *server* perusahaan. Selain itu, pengaturan dan pengarahan mengenai keamanan kepada tim-tim teknis lainnya juga dilakukan dalam semua proses proyek

ruparupa. Misalnya pengarahan pembuatan *API gateway* dalam proses pengambilan data *website*.

Selanjutnya tim *Front End* sebagai tim pengembang yang akan berinteraksi dengan pelanggan dalam semua proyek ruparupa. Proyek-proyek yang dikerjakan berkaitan dengan *website* dan *mobile application*. Proyek yang dimaksud mencakup pembuatan, peningkatan, ataupun perbaikan yang berhubungan dengan aksesibilitas, *user interface*, *user experience*, hingga performa *website* dan *mobile application*.

Tim *Back End* memiliki peran yang berkebalikan dengan *Front End*, yaitu mengatur, memproses, dan menyimpan data di sisi server ruparupa. Pengelolaan data yang dilakukan contohnya membuat skema *database* yang baik, menerapkan proses *Create, Read, Update, dan Delete (CRUD)* yang tepat dan sesuai kebutuhan sisi *e-commerce* dan *management dashboard*, serta membuat *database query* yang optimal untuk mempercepat proses data dalam hal peningkatan performa. Tim *Back End* juga mengimplementasikan keamanan untuk memastikan bahwa pengelolaan data hanya dapat dilakukan pengguna yang terautentikasi dan terotorisasi.

Kemudian tim PM berperan sebagai jembatan antara pengguna dengan tim pengembang. PM akan menerima keluhan-keluhan pengguna terkait performa, *user experience*, ataupun *user interface website* dan *mobile application* ruparupa. Contohnya apabila ada info *bug* dari pengguna, PM akan menerima dan membuat catatan penugasannya yang berisi kronologi, penjelasan *bug*, solusi yang diharapkan, dan estimasi waktu pengerjaan. Catatan penugasan itulah yang akan disampaikan kepada pengembang untuk diselesaikan dalam rangka memenuhi kebutuhan pengguna. Tim PM juga mengatur jadwal pengembang agar tidak ada tugas yang bentrok dan tidak terlalu banyak menerima tugas untuk memaksimalkan kinerja pengembang.

Terakhir, tim QA berperan memastikan proyek-proyek yang dikerjakan oleh tim pengembang sesuai keinginan dan kebutuhan pengguna, seperti solusi yang tertera dalam catatan penugasan PM. Tim QA sangat penting karena kelolosan uji fungsionalitasnya akan langsung dipakai di *production*. Oleh karena itu, ketelitian dan pencarian celah sangat diperlukan ketika melakukan tes pada proyek pengembang.