

## 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 Group

Sumber: [3]

Salah satu unit bisnis dari Kawan Lama Group yang bergerak di bidang *Commercial Technology* adalah PT Omni Digitama Internusa. PT Omni Digitama Internusa yang memiliki logo pada Gambar 2.2, didirikan pada tahun 2015 dengan Teresa Wibowo, penerus generasi ketiga Kawan Lama sebagai *Chief Executive Officer*. PT Omni Digitama Internusa masuk dalam pilar bisnis *Commercial Technology*, sehingga tujuannya adalah meningkatkan penjualan Kawan Lama Group lainnya melalui pemanfaatan teknologi.



Gambar 2.2. Logo PT Omni Digitama Internusa

Sumber: [4]

Melihat peluang digitalisasi bisnis melalui perasaan kuat akan masyarakat Indonesia sudah siap berbelanja secara *online*, PT Omni Digitama Internusa mengambil langkah untuk meluncurkan *e-commerce* setahun kemudian yang bernama ruparupa. Ruparupa berperan sebagai sarana penjualan unit bisnis Kawan Lama Group lainnya, contohnya yaitu: Informa dan Toys Kingdom. *E-commerce* tersebut dapat diakses melalui *website* ruparupa.com atau aplikasi seluler ruparupa.

Ruparupa, yang memiliki ikon pada Gambar 2.3 menghadirkan fitur yang berbeda dari *e-commerce* lainnya, yaitu pengambilan langsung di beberapa *pick-up point*. *Pick-up point* yang tersedia merupakan 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 furnitur, dekorasi rumah, kebutuhan olahraga, perlengkapan rumah tangga, peralatan dapur, aksesori, perkakas, serta hobi dan gaya hidup.



Gambar 2.3. Logo ruparupa

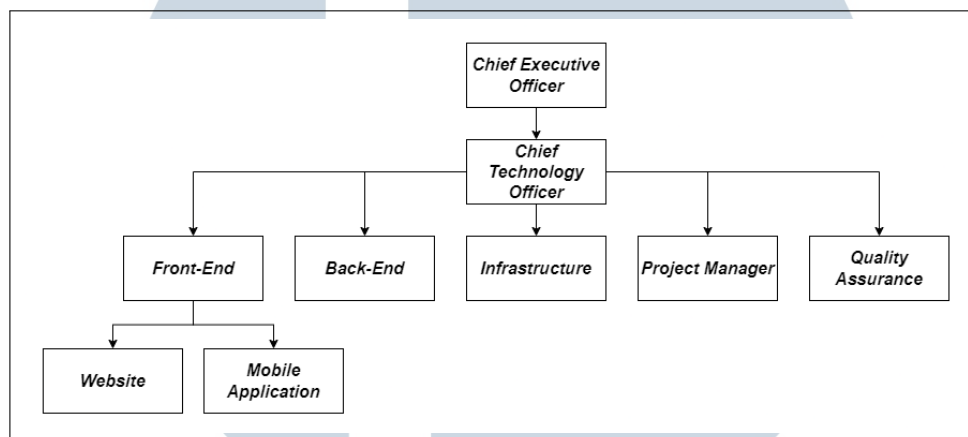
Sumber: [5]

## 2.2 Visi dan Misi Perusahaan

PT Omni Digitama Internusa ingin menjadi opsi terbaik dalam memenuhi kebutuhan furnitur rumah. Keinginan tersebut tersurat dalam visi 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 dari 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* dilanjutkan dengan *Chief Technology Officer*. Tim-tim teknis yang berada di bawah *Chief Technology Officer* 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*.

*Chief Executive Officer* berperan sebagai pemimpin PT Omni Digitama Internusa yang memegang tanggung jawab paling besar untuk perusahaan. *Chief Executive Officer* bertugas mendorong dan memotivasi karyawan untuk menciptakan lingkungan kerja yang produktif dan kondusif. Selain itu, *Chief Executive Officer* juga bertanggung jawab dalam menjalankan visi dan misi perusahaan, membuat keputusan terkait operasional, finansial, dan strategis perusahaan.

Kemudian untuk *Chief Technology Officer* memegang peran penting dalam pengembangan teknologi perusahaan dan strategi memanfaatkan teknologi dalam bisnis. *Chief Technology Officer* sebagai pemimpin tim-tim yang berkaitan dengan hal teknis untuk memastikan semua proyek rupa-rupa dapat berkualitas dan selesai tepat waktu. *Chief Technology Officer* juga bekerja sama dengan tim lain yang

bersifat nonteknis seperti tim *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 proyek rupa-rupa. 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 rupa-rupa. Proyek-proyek yang dikerjakan berkaitan dengan *website* dan aplikasi seluler. Proyek yang dimaksud mencakup pembuatan, peningkatan, atau perbaikan yang berhubungan dengan aksesibilitas, tampilan antarmuka, pengalaman pengguna, hingga performa *website* dan aplikasi seluler.

Tim *Back-End* memiliki peran yang berbanding terbalik dengan tim *Front-End*, yaitu mengatur, memproses, dan menyimpan data di sisi *server* rupa-rupa. Pengelolaan data yang dilakukan contohnya membuat skema *database* yang baik, menerapkan proses *Create, Read, Update, dan Delete* yang tepat dan sesuai kebutuhan sisi *e-commerce* dan *Management Dashboard Internal*. Tim *Back-End* juga membuat kueri *database* yang optimal untuk mempercepat proses data dalam hal peningkatan performa. Implementasi keamanan wajib dilakukan untuk memastikan bahwa pengelolaan data hanya dapat dilakukan pengguna yang terotentikasi dan terotorisasi.

Kemudian, tim *Project Manager* berperan sebagai jembatan antara pengguna dengan tim pengembang. *Project Manager* akan menerima keluhan-keluhan pengguna terkait performa, pengalaman pengguna, atau tampilan antarmuka *website* dan aplikasi seluler rupa-rupa. Contohnya, apabila ada info *error* dari pengguna, *Project Manager* akan menerima dan membuat catatan penugasannya yang berisi kronologi, penjelasan *error*, solusi yang diharapkan, dan estimasi waktu pengerjaan. Catatan penugasan itulah yang akan disampaikan kepada pengembang untuk diselesaikan dalam rangka memenuhi kebutuhan pengguna. Tim *Project Manager* juga mengatur jadwal pengembang agar tidak ada tugas yang bertabrakan dan tidak terlalu banyak menerima tugas untuk memaksimalkan kinerja pengembang.

Terakhir, tim *Quality Assurance* berperan memastikan proyek-proyek yang dikerjakan oleh tim pengembang sesuai keinginan dan kebutuhan pengguna, seperti

solusi yang tertera dalam catatan penugasan *Project Manager*. Tim Quality Assurance sangat penting karena kelolosan uji fungsionalitasnya akan langsung dipakai di *server* utama. Oleh karena itu, ketelitian dan pencarian celah sangat diperlukan ketika melakukan tes pada proyek pengembang.



UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA