

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan industri kecantikan terus melaju pesat seiring dengan meningkatnya tuntutan untuk tampil rapi dan menarik demi mendapatkan respek dari orang lain [2]. Dalam upaya mencapai penampilan yang rapi, maka hadir produk-produk yang menunjang penampilan seperti produk kecantikan. Produk kecantikan diciptakan untuk membantu setiap orang merawat dan mempercantik diri. Hal ini tidak hanya menjadi bagian dari gaya hidup, tetapi juga berkembang sehingga memiliki peluang menjadi bisnis [3].

PT. Keindahan Sejahtera Utama memanfaatkan peluang bisnis dalam industri kecantikan dengan cara ikut terjun dalam memulai bisnis kecantikan yang berfokus pada distribusi produk kecantikan dari Korea Selatan [4]. Untuk mendukung penjualan produk kecantikan dari Korea Selatan ke Indonesia, perusahaan juga mengembangkan sebuah platform aplikasi yang memudahkan pelanggan untuk membeli produk yang dijual dengan nama *UNNIS*. Untuk meningkatkan penjualan produk dilakukan metode pemasaran seperti bekerja sama dengan *influencer* dan mengadakan pameran seperti *showcase* untuk memperkenalkan produk serta meningkatkan penjualan[5].

Sebagai salah satu bentuk strategi pemasaran, PT. Keindahan Sejahtera Utama menyelenggarakan acara *K-Lifestyle 3rd Showcase* dengan tujuan untuk memperkenalkan lebih dari 20 *brand* dari Korea Selatan, menjual produk perusahaan dan membagikan sampel produk *brand* baru. Melalui acara ini, perusahaan membutuhkan *review* pengunjung terhadap acara dan *review* terhadap produk yang sudah dipamerkan dalam *showcase* [6]. *Review* akan dimanfaatkan untuk bahan pertimbangan dalam menentukan keputusan untuk memasarkan produk di Indonesia.

Untuk mengatasi permasalahan yang ada, PT. Keindahan Sejahtera Utama memberikan solusi untuk menghadirkan fitur survei di aplikasi *UNNIS* [7]. Fitur survei ini mencakup beberapa aspek, termasuk *review* acara, di mana pengguna dapat memberikan tanggapan terkait sumber informasi tentang *event* yang diselenggarakan, *brand* yang paling pengunjung sukai, ketertarikan menghadiri *showcase* selanjutnya, skala kepuasan dalam mengikuti acara, serta

saran untuk acara mendatang. Selain itu, survei juga mencakup *review brand*, yang memungkinkan pengunjung untuk menyebutkan nama *brand* favorit, produk yang paling disukai, alasan memilih produk tersebut, serta kesediaan membeli produk jika dijual di Indonesia, lengkap dengan preferensi rentang harga. Survei ini diharapkan dapat memberikan pandangan yang lebih mendalam untuk pengembangan produk dan *event* di masa depan [8]. Survei ini dibuat menggunakan aplikasi *UNNIS* daripada *Google Form* untuk menarik minat pengunjung agar mengunduh aplikasi *UNNIS*. Sebagai apresiasi, pengunjung yang bersedia mengisi survei akan mendapatkan *sample* produk secara gratis serta akses gratis ke *photobooth*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari pelaksanaan kerja magang di perusahaan PT. Keindahan Sejahtera Utama adalah untuk memenuhi syarat kelulusan dalam program studi Teknik Informatika di Universitas Multimedia Nusantara. Praktik magang ini diharapkan dapat menjadi pengalaman untuk digunakan saat kerja pada lapangan yang sebenarnya.

Tujuan dari pelaksanaan kerja magang di perusahaan PT. Keindahan Sejahtera Utama adalah sebagai berikut:

1. Untuk menyelesaikan pengembangan modul formulir survei acara *K-Lifestyle 3rd Showcase* PT. Keindahan Sejahtera Utama dengan menu *review brand* dan *review event*.
2. Untuk melakukan testing pada fitur aplikasi *UNNIS*
3. Untuk menyelesaikan *bug* pada aplikasi *UNNIS*.
4. Untuk meningkatkan kemampuan *softskill* maupun *hardskill* pada industri teknologi.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu pelaksanaan kerja magang berlangsung selama 6 bulan, yaitu dari 1 Juli 2024 - 2 Januari 2025 dengan ketentuan seperti berikut.

1. Magang berlangsung dari Senin hingga Jumat, dengan jam kerja dari 08.00 hingga 17.00 WIB.

2. Magang dilaksanakan secara *full* WFO (*Work From Office*) selama dua bulan kerja magang. Setelah 2 bulan, perusahaan memberikan 1 hari WFH (*Work From Home*) setiap minggu pada hari Rabu atau Kamis, selama tidak ada hari libur atau cuti bersama.
3. Presensi harian dilakukan pada aplikasi *Slack* dengan menyertakan kehadiran WFO atau WFH.
4. Ketika kerja magang dilakukan secara WFH (*Work From Home*) diwajibkan untuk membuat laporan WFH pada aplikasi *Notion* dengan menyertakan pekerjaan yang dilakukan dan dokumentasi pekerjaan yang sudah dilakukan.
5. Tugas yang diberikan memiliki tenggat waktu harian, mingguan, atau bulanan. Setelah diselesaikan, tugas dilaporkan kepada *supervisor* dan diunggah ke repositori perusahaan di aplikasi *GitHub*.
6. Selama masih dalam lingkup pekerjaan perusahaan, perusahaan dapat memberikan tugas dan tanggung jawab yang diluar tugas dan tanggung jawab utama divisi IT.

