

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) telah membawa perubahan besar dalam dunia bisnis. Perubahan ini terutama terlihat dalam cara perusahaan berinteraksi dengan pelanggan di *e-commerce*. Di Indonesia, pangsa pasar AI diproyeksikan mencapai USD 9,1 miliar pada tahun 2031, meningkat 306,4% dari tahun 2022 yang hanya USD 2,2 miliar (Nanda, 2025). Secara global, survei McKinsey (2025) menunjukkan bahwa 78% perusahaan telah mengintegrasikan AI ke dalam setidaknya satu fungsi bisnis pada 2024, naik dari 55% pada 2023. Tren ini sejalan dengan temuan Plivo pada tahun 2025, bahwa 83% bisnis yang menggunakan AI mendapatkan ROI positif, serta 82% konsumen lebih memilih berinteraksi dengan chatbot dibandingkan menunggu layanan manusia. Hal ini menegaskan bahwa *Artificial Intelligence* (AI) telah menjadi kebutuhan esensial dalam dunia digital.

Perubahan ini membuka peluang bagi perusahaan penyedia solusi AI, salah satunya adalah bitbybit. Perusahaan ini beroperasi sebagai unit usaha di bawah PT Benar Benar Bagus dan merupakan bagian dari kelompok usaha yang sama dengan PT Momen Indah Alami (bitbybit, 2025). bitbybit menghadirkan alat pemasaran tanpa *coding* bagi pemilik *brand* yang menggunakan platform Shopify dan WhatsApp. Produk yang ditawarkan bitbybit antara lain *AI Studio*, bitChat, bitCRM, bitLink, dan bitApp. Dengan menargetkan lebih dari 1,7 juta toko Shopify di seluruh dunia yang tumbuh 60% setiap tahun, bitbybit menempatkan diri sebagai mitra teknologi strategis bagi bisnis digital.

Sebagai perusahaan yang berorientasi pada kebutuhan pelanggan, bitbybit memprioritaskan kemudahan penggunaan produknya. Produk-produk yang dikembangkan dirancang agar tetap mudah digunakan, bahkan oleh pemilik *brand* tanpa latar belakang teknis. Hal ini menjadikan kualitas *User Interface* dan

pengalaman pengguna sebagai faktor penting dalam meningkatkan retensi pelanggan. Hal ini berkaitan erat dengan bidang Desain Komunikasi Visual (DKV), khususnya *Interaction Design*. Prinsip-prinsip DKV seperti tata letak, tipografi, hierarki visual, dan konsistensi desain berperan penting dalam menciptakan *User Interface* yang intuitif dan pengalaman pengguna yang efektif. Pelaksanaan magang di bitbybit menjadi kesempatan bagi penulis untuk menerapkan prinsip UI/UX dalam industri.

Berdasarkan relevansi bitbybit terhadap perkembangan teknologi saat ini, penulis melihat perusahaan ini sebagai tempat yang tepat untuk menjalani *Career Acceleration Program*. Penulis bermaksud mempelajari lebih dalam mengenai UI/UX dan *Product Design* yang telah dipelajari melalui berbagai mata kuliah, termasuk *Visual Communication Design* dan *Interface Design*. Oleh karena itu, penulis memilih melakukan praktik kerja magang di bitbybit untuk memperoleh pengalaman langsung dalam perancangan UI/UX produk AI di industri teknologi. Melalui kesempatan ini, penulis berharap dapat memperdalam pengetahuan, mengasah keterampilan desain, serta mempraktikkan teori yang telah dipelajari selama perkuliahan ke dalam dunia kerja.

1.2 Tujuan Kerja

Tujuan kerja dalam *Career Acceleration Program* di bitbybit disusun agar sejalan dengan kebutuhan akademik penulis sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual serta relevan dengan perkembangan industri teknologi. Melalui kegiatan ini, penulis berharap dapat mengembangkan keterampilan desain sekaligus memperoleh pengalaman nyata di bidang UI/UX dan *Product Design*. Tujuan kerja adalah sebagai berikut:

1. Memenuhi salah satu persyaratan akademik untuk memperoleh gelar sarjana Desain Komunikasi Visual;
2. Menambah pengalaman praktis dalam profesi sebagai *UI/UX Design* melalui keterlibatan langsung dalam proyek industri teknologi berbasis AI;

3. Mengasah keterampilan teknis (*hard skill*) seperti perancangan *User Interface*, *prototyping*, dan *usability testing*;
4. Mengembangkan keterampilan non-teknis (*soft skill*) seperti kolaborasi tim, komunikasi profesional, serta pemecahan masalah desain;
5. Menjadi sarana untuk menghubungkan teori desain yang dipelajari di perkuliahan dengan praktik nyata di dunia kerja, khususnya dalam konteks desain produk digital.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan *Career Acceleration Program* di bitbybit dilaksanakan dalam jangka waktu yang telah ditentukan oleh pihak perusahaan dan disesuaikan dengan ketentuan universitas.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Penulis melaksanakan magang di PT Momen Indah Alami sebagai *UI/UX Designer Intern* dari 21 Juli 2025 hingga 21 Januari 2026. Mengikuti kesepakatan kontrak, penulis diwajibkan untuk menjalankan kerja magang dari hari Senin sampai dengan Jumat. Jam kerja yang ditetapkan adalah dari pukul 09.00 WIB hingga 18.00 WIB.

Selain itu, pelaksanaan kerja magang yang dijalankan oleh penulis adalah sistem *hybrid*. Penulis diwajibkan untuk datang ke kantor, *Work from Office* (WFO) pada hari Selasa, Rabu, dan Jumat, sedangkan pada hari Senin dan Kamis penulis dapat bekerja dari rumah, *Work from Home* (WFH).

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan magang diawali dengan mengajukan lamaran secara daring melalui pengisian Google Form dari *website* bitbybit pada tanggal 25 Juni 2025. Setelahnya, penulis mengikuti serangkaian proses seleksi yang meliputi tes studi kasus *UI/UX* dan tahap wawancara pada tanggal 3 Juli 2025. Pada tanggal 7 Juli 2025, penulis menerima pemberitahuan kelulusan seleksi melalui pesan WhatsApp dari *Supervisor*. Penulis menerima surat

penerimaan kerja magang (*Letter of Acceptance*) pada 21 Juli 2025. Proses selanjutnya dilanjutkan dengan penandatanganan *Internship Agreement*. Akhirnya, proses *onboarding* pada 21 Juli 2025 yang menandai dimulainya magang sebagai *UI/UX Designer Intern* di PT Momen Indah Alami.

