

RINGKASAN EKSEKUTIF

Project Improvement merupakan tugas akhir mahasiswa *Branding S1 Prasetiya Mulya* yang dilakukan dengan mengimplementasikan konsep-konsep yang telah dipelajari selama masa perkuliahan dengan melakukan perbaikan terhadap permasalahan yang ditemui saat penulis melakukan kegiatan magang di PT. Tokopedia.

Tokopedia merupakan perusahaan berbasis internet yang sudah menjadi perusahaan *unicorn* di Indonesia, dan memiliki 3 *business line* yaitu *Marketplace, Official Store, dan Digital Products*. Dalam karya tulis ini, penulis memilih untuk menyelesaikan permasalahan dari produk *Vouchers* dari *business line Digital Products*. Produk *Vouchers* Tokopedia sendiri masih berusia dibawah 1 tahun, sehingga cukup banyak hal yang dapat diperbaiki dan dikembangkan.

Pada tahap awal, penulis mulai melakukan analisa dan observasi untuk mengidentifikasi permasalahan yang dapat dilakukan perbaikan baik internal maupun eksternal dengan menggunakan *Strength Weakness Opportunity & Threat Analysis (SWOT Analysis), Internal Factor Evaluation (IFE)* dan *External Factor Analysis (EFE)*. Setelah mendapatkan permasalahan-permasalahan yang ada, penulis menggunakan matriks penting-mendesak untuk menentukan permasalahan yang paling tepat untuk segera dilakukan perbaikan. Kemudian

dari permasalahan yang paling penting dan mendesak, penulis menggunakan diagram *fishbone* dan *interrelationship* untuk menentukan akar masalah dari permasalahan yang adalah rendahnya *awareness* terhadap produk *Vouchers Tokopedia*.

Tahap selanjutnya, penulis memilih konsep-konsep yang akan digunakan sebagai dasar untuk perbaikan. Kemudian, penulis menggunakan *Internal External Matrix (IE Matrix)* dan *Strength Weakness Opportunity Threat Matrix (SWOT Matrix)* untuk menentukan 3 alternatif solusi yang dianggap dapat menjadi solusi perbaikan bagi permasalahan rendahnya *awareness* terhadap produk *Vouchers Tokopedia*. Setelah itu, penulis menggunakan metode *weighted objective score* untuk menentukan alternatif solusi terbaik yaitu dengan mengadakan *event* , dilanjutkan dengan menyusun rencana implementasi jangka pendek dan jangka menengah.

EXECUTIVE SUMMARY

Project Improvement is a final project for Prasetya Mulya's Branding Students as done by implementing the concepts that have been studied throughout the study at Prasetya Mulya by proposing improvement or solutions to company's problems that can be encountered during the internship time at PT. Tokopedia.

PT. Tokopedia is an internet-based company which has been one of the Unicorn company in Indonesia that has 3 business line called Marketplace, Official Store and Digital Products. In this final project, the authors chose to solve the problem from Digital Products business line which is Vouchers. Vouchers was launched in less than a year ago, therefore there are a lot of things that can be improved or developed.

In the early stage, the authors started by doing internal and external analysis and observations to identify the problems in Vouchers that can be improved with Strength Weakness Opportunity & Threat Analysis (SWOT Analysis), Internal Factor Evaluation (IFE) dan External Factor Analysis (EFE). After compiling the list of potential problems, the authors used severity-importance matrix to define the most severe and important problem to be solved. After that, the authors used fishbone and interrelationship diagram to define the root cause of the problem which is low awareness for Vouchers.

The next step, the authors chose the concepts as the basis for alternative solutions. Then, the authors used (*IE Matrix*) dan *Strength Weakness Opportunity Threat Matrix (SWOT Matrix)* to determine three alternative solutions to solve the low awareness for Vouchers problem. After that, the authors used weighted objective score method to choose the best final alternative solution which is held an event, continued by planning the short-term and mid-term implementations.

