

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berdampak pada perubahan di berbagai bidang, seperti sosial, ekonomi, politik, dan budaya, serta berdampak pada perubahan gaya hidup, termasuk pola konsumsi serta cara berjualan dan berbelanja masyarakat. Di era ini, masyarakat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk membeli dan/atau menjual barang dan/atau jasa melalui internet. Fenomena ini dikenal dengan perdagangan *e-commerce* atau *marketplace*. Fenomena ini menyediakan pilihan cara berbelanja bagi masyarakat dengan tidak perlu datang langsung ke toko.

Perkembangan dari fenomena tersebut ini telah menjadi perhatian pemerintah dengan dikeluarkannya Paket Kebijakan Ekonomi XIV mengenai *e-commerce* dan *marketplace*. Hal ini mendukung visi pemerintah untuk menempatkan Indonesia sebagai negara dengan kapasitas digital ekonomi terbesar di Asia Tenggara pada 2020. Pemerintah merasa perlu menerbitkan Peraturan Presiden tentang Peta Jalan *E-Commerce* untuk mendorong perluasan dan peningkatan kegiatan ekonomi masyarakat di seluruh Indonesia secara efisien dan terkoneksi secara global. Peta jalan *e-commerce* ini sekaligus dapat mendorong kreasi, inovasi, dan invensi kegiatan ekonomi baru di kalangan generasi muda. Oleh karena itu, pada tahun 2017 diterbitkan Perpres No. 74 tahun 2017 mengenai Peta Jalan Sistem Perdagangan Nasional Berbasis Elektronik atau SPNBE.

Mengutip data dari Global Web Index, negara Indonesia merupakan negara dengan tingkat penggunaan *e-commerce* dan *marketplace* tertinggi di dunia pada tahun 2019. Sebanyak kurang lebih 90 persen dari pengguna internet yang berusia 16 sampai dengan 64 tahun di Indonesia pernah melakukan transaksi dengan menggunakan layanan *e-commerce* dan *marketplace* secara online. Fenomena ini tidak hanya merubah gaya hidup masyarakat di Indonesia, namun juga membuka lebih banyak peluang untuk bisnis baru dan menghasilkan dampak beruntun untuk industri di sektor pendukung seperti logistik, ekspedisi, infrastruktur IT, dan operator *digital payment*.

Berdasarkan data BPS, jumlah wirausaha UKM di Indonesia naik dari 1,56 persen pada 2014, menjadi 3,1 persen dari jumlah penduduk pada 2018. Dalam Industri Besar Sedang (IBS), Percetakan dan Reproduksi Media Rekaman menjadi industri dengan tingkat pertumbuhan tahunan tertinggi sebesar 9,78%, disusul oleh Industri Tekstil sebesar 9,5% dan Industri Peralatan Listrik sebesar 9,41%. Selain itu, hasil survei *e-commerce* yang telah dilakukan dengan sampel sebanyak 3.504 Blok Sensus yang tersebar di 101 kabupaten/kota di seluruh provinsi di Indonesia pada 2019, menunjukkan bahwa dari seluruh usaha yang dilakukan pendataan, hanya 15,08 persen yang merupakan usaha *e-commerce*. Hal ini menunjukkan

bahwa usaha yang dilakukan melalui internet di Indonesia masih tergolong rendah, usaha di Indonesia masih didominasi dengan jenis usaha konvensional.

Gambar 1. 1 Presentase Usaha *E-Commerce* di Indonesia



Dari 84,92 persen usaha yang tidak melakukan transaksi *e-commerce*, alasan terbanyak usaha tidak melakukan *e-commerce* karena lebih nyaman berjualan secara langsung (*offline*) yaitu sebanyak 70,89 persen. Alasan terbanyak kedua adalah tidak tertarik berjualan *online* sebanyak 42,52 persen. Dan alasan terbanyak ketiga usaha tidak melakukan *e-commerce* adalah kurangnya pengetahuan atau keahlian dalam *e-commerce* yaitu sebanyak 21,78 persen.

Pertumbuhan penduduk terutama di Ibukota Jakarta menunjukkan angka yang signifikan. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), pertumbuhan di Jakarta terbilang sangat tinggi yaitu 10,5 juta jiwa di tahun 2019. Menurut BPS, angka tertinggi dipegang oleh penduduk dengan umur 25 sampai dengan 40 tahun. Hal ini terjadi karena semakin membaiknya pertumbuhan ekonomi dalam lima tahun terakhir ini yang mencapai 11% per tahun. Selain itu berdasarkan data BPS, jumlah wirausaha UKM di Indonesia juga naik dari 1,56 % pada 2014, menjadi 3,1 % dari jumlah penduduk pada 2018. Dalam pertumbuhan IMK, DKI Jakarta cukup unggul jauh dari Nasional. Mengutip dari statistik.jakarta.go.id, IMK DKI Jakarta tumbuh sebesar 3,14%, sedangkan IMK Nasional hanya 1,24%. Sementara IMK DKI Jakarta unggul 12,21 poin dengan pertumbuhan 17,59% dan secara tahunan unggul 15,74 poin dengan pertumbuhan 21,4%. Dalam Industri Besar Sedang (IBS), Pencetakan dan Reproduksi Media Rekaman menjadi industri dengan tingkat pertumbuhan tahunan tertinggi sebesar 9,78%, disusul oleh Industri Tekstil sebesar 9,5% dan Industri Peralatan Listrik sebesar 9,41%. Hal ini yang menjadi salah satu alasan utama terbentuknya BossPrint.

Alasan ini juga diperkuat dengan pertumbuhan usaha percetakan yang meningkat dari tahun ke tahun menurut beberapa sumber penghasilan dari usaha percetakan berkisar dari Rp. 600.000 hingga Rp. 3.000.000 perhari tingginya pendapatan tersebut dikarenakan banyak nya varian atau jenis produk dari usaha pecetakan seperti dokumen, brosur, kartu undangan dan masih banyak lagi. Selain usaha percetakan, terdapat fenomena lain yang menjadi alasan lainnya sehingga terbentuk BossPrint.

Data terbaru dari Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) dan Badan Pusat Statistik (BPS) mengenai Produk Domestik Bruto Sektor Ekraf 2017 menyebutkan Ekonomi Kreatif menyebutkan bahwa Sektor Ekomi Kreatif memberikan kontribusi sebesar 7.44% terhadap total perekonomian nasional dengan nominal sebesar Rp 989 triliun. Pertumbuhan pesat terjadi pada 4 subsektor, dan salah satunya adalah Desain Komunikasi Visual (DKV) dengan nilai pertumbuhan sebesar 8.14%. Menurut data Bekraf yang dihimpun selama periode 2011 sampai dengan 2016, subsektor DKV tercatat memberikan kontribusi terhadap laju PDB tertinggi keempat di ekonomi kreatif. PDB Ekonomi kreatif sendiri di tahun 2017 telah meningkat mendekati Rp 1.102 triliun di tahun 2018. Dua fenomena diatas yang memperkuat alasan terbentuknya Bossprint.

Selain itu, pertumbuhan jumlah mahasiswa di Indonesia menunjukkan angka yang signifikan setiap tahunnya. Menurut data statistik jumlah mahasiswa Indonesia di bawah Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi (Ristekdikti) pada 2018 merupakan yang tertinggi sejak 1997. Badan Pusat Statistik (BPS) dalam Statistik Indonesia 2019 mencatat total jumlah mahasiswa Indonesia yang masuk pada 2018 sebanyak 7 juta jiwa. Jakarta merupakan kota memiliki jumlah perguruan tinggi dan jumlah mahasiswa yang cukup tinggi di Indonesia. Menurut data yang diambil dari <https://www.bps.go.id> saat ini Jakarta memiliki setidaknya 334 perguruan tinggi. Selain itu, terdapat 570.578 jumlah mahasiswa yang ada di perguruan tinggi negeri dan 584.388 mahasiswa yang berkuliah di perguruan tinggi swasta di Jakarta. Berdasarkan data di atas dapat diperkirakan lembar-lembar kertas tugas yang dihasilkan setiap harinya memiliki jumlah yang cukup signifikan.

Selain mahasiswa, pertumbuhan lain juga mengalami peningkatan yaitu pertumbuhan tenaga kerja di Indonesia. Menurut data yang dirilis oleh databoks.katadata.co.id, di bulan Agustus 2019, jumlah Angkatan kerja Indonesia telah mencapai 133.56 juta orang Angka ini terdiri dari 126.44 juta pekerja dan 7.05 juta pengangguran. Hal ini terjadi karena semakin membaiknya pertumbuhan ekonomi dalam lima tahun terakhir ini yang mencapai 11% per tahun. Namun, dari total pekerja Indonesia, masih terdapat penduduk yang menjadi setengah penganggur. Jumlah setengah penganggur tersebut berjumlah 8.14 juta orang di Indonesia. Setengah penganggur sendiri merupakan mereka yang bekerja di bawah jam kerja normal (kurang dari 35 jam seminggu), dan masih mencari pekerjaan atau masih bersedia menerima pekerjaan.

Pada era revolusi industri 4.0 saat ini, perkembangan teknologi informasi mulai dari smartphone hingga media sosial telah mengubah gaya hidup masyarakat hingga pada titik yang paling fundamental. Dengan kemajuan teknologi yang telah mempermudah pekerjaan masyarakat baik secara langsung maupun tidak langsung telah merubah gaya hidup masyarakat. Perubahan gaya hidup mendorong masyarakat modern saat ini menjadi masyarakat yang cenderung konsumtif, Hal ini karena masyarakat membutuhkan kemudahan dalam segala aspek kehidupan dengan prinsip yang lebih praktis, sehingga dapat mempersingkat waktu dan tidak mengganggu pekerjaan.

1.2 Identifikasi Masalah

1.2.1 Customer Jobs

Kebutuhan masyarakat akan percetakan digital dan jasa desain grafis selalu meningkat di setiap saatnya. Apalagi di era saat ini yang membutuhkan serba instan dan praktis. Gaya hidup *online* telah menjadi bagian dari jiwa masyarakat. Ajakan untuk berbelanja dan bertransaksi online terus menggema sejak orang bangun tidur, beraktivitas, hingga saat kembali ke rumah sehingga masyarakat menjadi konsumtif. Masyarakat lebih konsumtif dalam arti lebih senang menggunakan uangnya untuk membeli suatu produk atau menggunakan jasa yang telah disediakan. Karyawan perkantoran, siswa dan mahasiswa merupakan konsumen yang mendominasi pasar saat ini. Tak heran ini merupakan peluang bisnis bagi pelaku bisnis khususnya bisnis online. Gaya hidup serba instan ini, berawal dari kebiasaan orang yang tidak mau menunggu. Ingin serba praktis dan cepat dalam mendapatkan sesuatu. Perubahan yang terjadi saat ini turut menyesuaikan dengan kebutuhan gaya hidup generasi milenial. Oleh karena itu, kemajuan yang terjadi dijadikan peluang dan dimanfaatkan oleh para inovatif untuk menghadirkan sejumlah aplikasi jasa online seperti, jasa pengiriman barang, jual beli makanan dan minuman siap saji.

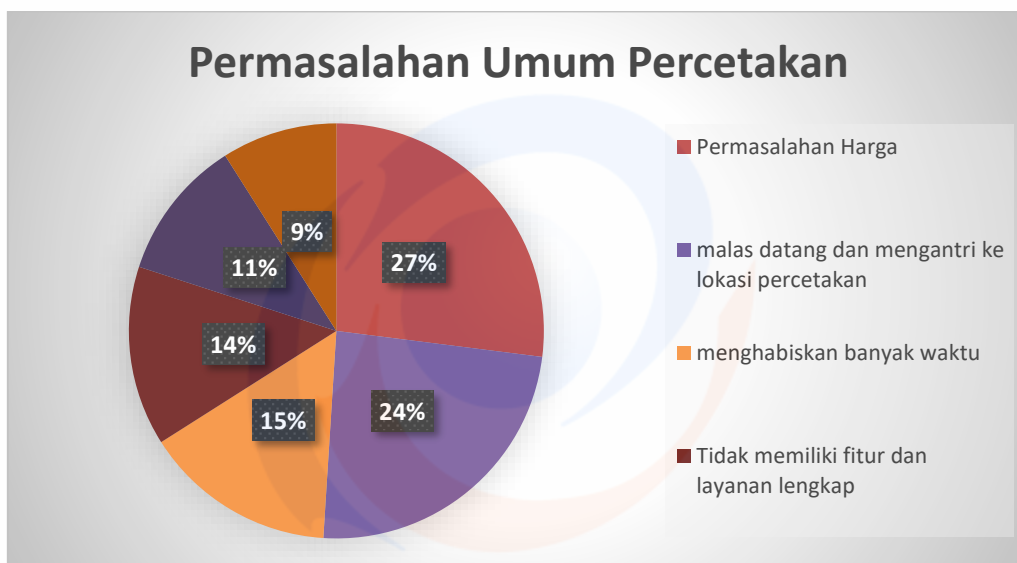
Percetakan dan design grafis diperlukan dan menjadi konsumsi harian yang masih sangat diperlukan khususnya pada beberapa pelaku usaha kecil menengah yang masih sangat memerlukan percetakan sebagai salah satu pemacu bisnisnya. Pada umkm memerlukan percetakan untuk packaging dari produknya agar konsumen dapat informasi tentang detail dari produk tersebut selain itu, cetak pada packaging juga dapat membuat produk terlihat lebih menarik sehingga percetakan masih sangat diperlukan pada Sebagian besar pelaku usaha. Selain itu, di era sekarang muncul istilah new normal semenjak terjadinya wabah yang mengharuskan seluruh masyarakat menerapkan pembatasan sosial berskala besar dimana dengan adanya pembatasan tersebut membuat masyarakat meminimalisir kegiatan di luar rumah dan melakukan seluruh kegiatan dengan tidak kontak langsung dengan orang lain sehingga aktivitas di luar rumah pun menjadi menurun. Semenjak penerapan pembatasan sosial berskala besar tersebut menyebabkan terjadinya kenaikan pada transaksi online.

1.2.2 Customer Pain

Berdasarkan identifikasi masalah permasalahan yang dimiliki oleh beberapa responden adalah para customer memiliki kesulitan untuk melakukan kegiatan percetakan. Dimana kegiatan yang harus dilakukan dapat memakan banyak waktu apabila menjalankan seluruh rangkaian nya hingga print selesai, mulai dari pergi ketempat percetakan, mengedit dan design data, menunggu proses printing hingga melakukan pembayaran yang semuanya masih dilakukan manual. Banyak customer yang merasa repot untuk mencari dan melakukan sendiri proses percetakan.

Dari data wawancara yang dilakukan kepada beberapa responden yang didalamnya termasuk karyawan perkantoran, pegawai instansi pemerintah, siswa dan mahasiswa di daerah Jakarta didapatkan bahwa mereka memiliki keluhan malas untuk pergi langsung ke tempat dan mengantri di percetakan sebesar 24%, lalu terdapat 15% mengatakan kurang efektif dan kurang efisien serta menghabiskan banyak waktu, yang mengalami keluhan mengenai permasalahan harga tidak pasti dan mahal sebesar 27%, yang mengalami keluhan karena layanan tidak lengkap sebesar 14%, yang mengeluhkan bahwa tidak ada layanan *easy payment* seperti pembayaran melalui OVO atau DANA sebesar 11%, dan yang terakhir tidak dapat mencetak sendiri di rumah atau tempat kost dikarenakan tidak memiliki mesin cetak yang mumpuni sebesar 9%. Wawancara dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Gambar 1. 2 Permasalahan Umum Percetakan



Beberapa responden mengeluhkan bahwa mereka mengalami kesulitan saat proses mencetak dokumen sendirian karena kualitas mesin cetak yang berbeda-beda. Beberapa juga ada yang mengeluhkan merasa sulit dan tidak ada waktu pergi ke percetakan apabila mereka ingin mencetak dokumen di rental print, customer perlu bermacam-macam dan juga mengantri. Belum lagi hasil cetak yang harus diambil dengan cara yang sama. Mencetak menjadi sebuah kegiatan yang tidak menyenangkan. Selain itu, kami juga melakukan wawancara dengan kelompok responden yang sama mengenai jasa desain grafis yang ada di daerah Jakarta. Dari hasil wawancara tersebut di dapatkan alasan mengapa konsumen menggunakan jasa desain grafis, salah satunya adalah konsumen tidak memiliki ilmu dalam mendesain sehingga membutuhkan jasa desainer handal. Hal ini menjadi permasalahan tertinggi saat ini, selain itu diikuti dengan kesulitan konsumen dalam mencari desain grafis yang handal, dan ketidaktersediaan waktu dalam mendesain sendiri. Permasalahan terakhir adalah, permasalahan harga yang tidak pasti dan mahal. Hasil wawancara tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

Gambar 1. 3 Permasalahan Umum Jasa Desain Grafis



1.2.3 Customer Gain

Customer menginginkan kemudahan dalam melakukan kegiatan apapun khususnya pada kegiatan mencetak. Kemudahan yang dimaksud adalah dimana customer tidak perlu repot keluar rumah untuk melakukan kegiatan cetak-mencetak mulai dari mencari tempat percetakan, mengedit data hingga menunggu proses percetakan tersebut. Customer membutuhkan sesuatu yang dapat memudahkannya dalam kegiatan tersebut.

1.3 Solusi Bisnis

1.3.1 Product dan Service

Bisnis proses Boss Print menggunakan website dan aplikasi karena menurut data laporan statistik yang dikeluarkan oleh Hotsuite perusahaan pembuat platform media sosial asal Kanada dan We Are Social sebuah perusahaan media sosial asal Inggris didapatkan bahwa pengguna internet di Indonesia pada Bulan Januari 2019 mencapai 150 juta, dimana angkanya naik dari tahun 2018 yang hanya sebesar 143 juta pengguna. Waktu yang dihabiskan setiap orang untuk mengakses internet sekitar 8 jam 36 menit dalam sehari. Lebih lanjut dari data statistik yang mereka keluarkan didapatkan bahwa pengguna di Indonesia melakukan akses internet menggunakan smartphone sebesar 60 persen, menggunakan laptop atau komputer sebesar 22 persen dan delapan persen menggunakan tablet. Selain itu menyikapi himbauan WFH, seluruh kegiatan sebagian besar beralih melakukan kegiatan secara online seperti adanya kegiatan seminar yang menjadi webinar, kuliah dari aplikasi Zoom dan WhatsApp dan masih banyak lagi. Bossprint menjadi solusi untuk permasalahan yang ada. Dengan adanya Bossprint sebagai fasilitator *marketplace* bagi percetakan dan desain grafis secara online maka tidak diperlukan adanya kegiatan bertemu secara langsung sehingga mendukung peraturan pemerintah dengan bekerja sesuai protokol COVID-19.

Pengerjaan dan Layanan percetakan yang masih menggunakan cara manual memiliki beberapa kelemahan sehingga memerlukan pengembangan dalam hal penyampaian informasi terhadap konsumen percetakan. Untuk mengatasi atau mengembangkan pelayanan yang ada pada masalah usaha printing ini adalah dengan menghilangkan atau meminimalisir kendala atau keluhan yang dimiliki konsumen. Pengembangan layanan dapat dilakukan dengan menggunakan website dan aplikasi one stop solution BosPrint yang dapat digunakan oleh konsumen untuk memesan kebutuhan cetak sesuai yang mereka inginkan. BosPrint hadir untuk membantu bisnis UMKM, perkantoran, siswa, mahasiswa dan masyarakat umum khususnya dalam percetakan dimana kami percaya bahwa perpaduan kualitas, desain dan teknologi dapat membuat pengalaman mencetak anda tidak hanya jauh lebih murah tetapi juga lebih mudah

1.3.2 Gain Creator

Bisnis proses Boss Print menggunakan website dan aplikasi karena menurut data laporan statistik yang dikeluarkan oleh Hotsuite perusahaan pembuat platform media sosial asal Kanada dan We Are Social sebuah perusahaan media sosial asal Inggris didapatkan bahwa pengguna internet di Indonesia pada Bulan Januari 2019 mencapai 150 juta, dimana angkanya naik dari tahun 2018 yang hanya sebesar 143 juta pengguna. Waktu yang dihabiskan setiap orang untuk mengakses internet sekitar 8 jam 36 menit dalam sehari. Lebih lanjut dari data statistik yang mereka keluarkan didapatkan bahwa pengguna di Indonesia melakukan akses internet menggunakan smartphone sebesar 60 persen, menggunakan laptop atau komputer sebesar 22 persen dan delapan persen menggunakan tablet. Selain itu menyikapi himbauan WFH, seluruh kegiatan sebagian besar beralih melakukan kegiatan secara online seperti adanya kegiatan seminar yang menjadi webinar, kuliah dari aplikasi zoom dan whatsapp dan masih banyak lagi. Bosprint menjadi solusi untuk permasalahan yang ada. Dengan adanya Bossprint sebagai fasilitator *marketplace* bagi percetakan dan desain grafis secara online maka tidak diperlukan adanya kegiatan bertemu secara langsung sehingga mendukung peraturan pemerintah dengan bekerja sesuai protocol covid-19.

1.3.3 Pain Relievers

Teknologi hadir di semua kalangan masyarakat setiap hari dan hampir di setiap waktu. Kehadiran teknologi sangat membantu dalam mengatasi masyarakat yang ingin hidup serba instan. Teknologi memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam mengakses apapun yang diinginkan dan di butuhkan. Kecanggihan teknologi membuat hidup lebih mudah dan serba instan bahkan untuk melakukan apapun manusia tidak perlu keluar rumah untuk memenuhi kebutuhannya karena dengan kecanggihan teknologi apapun bisa diakses melalui computer bahkan dengan satu genggamannya yaitu handphone. Percetakan merupakan sebuah usaha untuk mencetak segala hal yang didesain untuk memudahkan masyarakat mengenalkan barang atau informasi yang dimilikinya.

Boss Print akan menjadi sahabat percetakan dan desain grafis bagi customer dengan permasalahan yang sudah dipaparkan, maka BosPrint dapat menjadi solusinya dengan menyediakan wadah atau tempat transaksi jual-beli bagi para pengguna dan pelaku bisnis di bidang percetakan dan design grafis. Boss Print menggabungkan Teknologi, Keahlian, dan Jaringan Vendor untuk membantu customer mengembangkan & mencari kebutuhan percetakan & pengemasan produk bisnis. Sebagai *marketplace* Boss Print akan mengubah pengalaman mencetak menjadi lebih mudah dan efisien. Platform digital yang dimiliki BosPrint juga membantu memecahkan permasalahan yang terjadi pada pelaku usaha UMKM khususnya di bidang percetakan dan para *freelancer* dibidang desain grafis. Platform digital BossPrint akan membantu sebagai fasilitator untuk mendapatkan pelanggan secara mudah dengan bantuan teknologi. Teknologi yang dimiliki Boss Print menjadi solusi dan jawaban atas kesulitan mencetak untuk konsumen serta kesulitan konsumen yang ingin menggunakan jasa desain grafis. Dalam menggunakan website dan aplikasi konsumen pada umumnya mencari kemudahan, baik kemudahan dalam mendownload aplikasi maupun kemudahan pelayanan yang diberikan dalam website dan aplikasi tersebut. Mulai dari pemesanan hingga mengunduh desain konsumen sendiri ke dalam website dan aplikasi Boss Print. Semakin banyak kemudahan yang diberikan Boss Print kepada konsumen, maka semakin besar kesempatan Boss Print akan menjadi printing online favorit

1.4 Bisnis yang Ditawarkan

Bosprint menghadirkan penyediaan jasa perdagangan online atau sering disebut *marketplace* khusus untuk bisnis percetakan dan desain grafis di Indonesia. Kehadiran bosprint bertujuan untuk membantu kesulitan para pelaku usaha dibidang percetakan dan design grafis menjadi lebih praktis dan mudah untuk mendapatkan pelanggan dan pasarnya. Hal ini sejalan dengan visi pemerintah untuk memajukan dan mengsejahterakan para pelaku umkm di Indonesia dan juga visi pemerintah untuk menempatkan Indonesia sebagai negara dengan kapasitas digital ekonomi terbesar di Asia Tenggara. Tren digitalisasi disegala bidang membuka banyak peluang baru untuk menjawab kebutuhan konsumen yang semakin kompleks dan memasuki wilayah baru yang menantang. Pada era digital seperti saat ini, evolusi simbiosis antara teknologi dan harapan untuk meningkatkan daya jual kepada konsumen menjadi suatu hal yang wajib untuk dilakukan. Pada saat ini segala macam kebutuhan konsumen dapat dipesan melalui laptop dan smartphone, seperti ojek online, tiket pesawat, tiket bioskop, hotel, bahkan makanan. Namun kemudahan tersebut belum kita jumpai dalam hal-hal yang paling umum yang dilakukan setiap hari seperti percetakan.

Topik utama dalam Business Plan ini adalah model bisnis yang mencoba untuk menangkap peluang dari aspek yang sudah dijelaskan sebelumnya dengan pengembangan model bisnis pelayanan melalui platform printing online menggunakan website dan aplikasi mobile Bosprint sebagai layanan jasa percetakan yang terhubung dengan smartphone melalui akses internet yang dapat diterapkan di berbagai lokasi di DKI Jakarta. *One-Stop Solution* hadir pada sistem Boss Print dimana customer dapat merasakan kemudahan melakukan transaksi karena semua dilakukan dalam satu aplikasi

sehingga pemesanan terasa sangat praktis dan mudah. Mulai dari pemesanan, hingga pembayaran pembayaran sampai pengiriman telah tersedia dalam satu aplikasi.

Website dan Aplikasi yang dimiliki Boss Print akan sangat membantu konsumen mendapatkan kemudahan pada kebutuhan. BosPrint hadir untuk membantu bisnis UMKM, perkantoran, siswa, mahasiswa, desainer grafis lepas (*freelancer*) dan masyarakat umum dimana kami percaya bahwa perpaduan kualitas, desain dan teknologi dapat membuat tidak hanya jauh lebih murah tetapi juga lebih mudah. Boss Print juga lahir di era kemajuan teknologi, seperti perilaku Gen Y ini amat sangat bergantung dengan teknologi. Mereka bergantung pada internet untuk mencari beragam informasi termasuk mengumpul-kan informasi sebelum mengambil keputusan pembelian suatu produk atau menggunakan suatu jasa. Mengingat kelancaran dan kenyamanan milenial dengan teknologi dan informasi, mereka memiliki pandangan positif tentang bagaimana teknologi dan informasi memengaruhi kehidupan mereka daripada generasi sebelumnya.

1.5 Visi, Misi dan Nilai

Visi : Menjadi marketplace/ wadah/ penyedia sarana transaksi online *dan membantu meningkatkan kualitas* bagi pelaku bisnis percetakan dan design grafis yang terbesar dan terpercaya di Indonesia.

Misi :

- Memberikan kemudahan pada pengguna jasa percetakan
- Membantu keberlangsungan pelaku usaha percetakan dan design grafis
- Memberi peluang pasar yang besar kepada mitra bosprint
- Mempersiapkan dan mengembangkan sumber daya manusia yang professional, berintegritas, berkualitas, handal dan memiliki dedikasi yang tinggi demi tumbuh kembangnya perusahaan.
- *Membantu meningkatkan dan mengembangkan kualitas usaha percetakan dan desainer grafis.*

Nilai :

- Customer first (Mengutamakan Customer).
- Enthusiasm (Melakukan segala sesuatu dengan antusias yang tinggi, sehingga menciptakan lingkungan kerja yang positif).
- Excellent (Memberikan hasil kerja yang melebihi ekspektasi).
- Commitment (Mewujudkan kepuasan dari setiap user dan termotivasi oleh kebutuhan customer).
- Engagement (Membangun tim yang hebat melalui komunikasi yang transparan).
- Leadership (Memiliki inisiatif yang tinggi untuk pengembangan perusahaan, tim dan personal).