

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dinamika persaingan bisnis dalam perkembangan dunia teknologi informasi yang semakin maju dan pesat dari waktu ke waktu sudah terasa dampaknya oleh sebagian besar masyarakat dari yang sederhana menjadi modern dan serba cepat sehingga berdampak pada perilaku informasi dalam segala bidang, baik bidang pendidikan, kesehatan, hiburan, sumber informasi, tenaga kerja, dunia bisnis dan komunikasi tanpa batasan tempat dan waktu, kebutuhan informasi yang lebih cepat dan murah tentunya menuntut para pemberi informasi untuk memiliki sebuah media online, dimana informasi yang disajikan bisa dengan mudah dan cepat didapatkan oleh konsumen informasi. Hal ini dapat dilakukan dengan penggunaan internet.

E-Domba merupakan sebuah website yang menjual beraneka ragam domba serta obat-obatnya. E-commerce merupakan sebuah media online yang digunakan untuk aktifitas yang berkaitan dengan penjualan, pembelian, dan pemasaran barang atau jasa (Sulistiyawati & Nursiam, 2019). Dalam dunia bisnis, website dalam bentuk e-commerce sudah merupakan kebutuhan dari suatu bisnis yang telah maju saat ini untuk pengembangan usaha karena terdapat berbagai manfaat yang dimiliki oleh e-commerce (Maulana et al., 2015). Diantaranya adalah para pembeli tidak perlu datang langsung ke tempat dagang pemilik domba untuk memilih domba yang ingin dibeli dan bagi pedagang dapat melaksanakan kegiatan transaksi selama 24 jam. Kedua, dari segi keuangan pembeli dapat menghemat biaya yang dikeluarkan dan bagi pedagang dapat menghemat biaya promosi, apabila lokasi toko jauh, pembeli dapat menghemat ongkos perjalanan dengan diganti biaya pengiriman yang jauh lebih murah dan bagi pedagang dapat memasarkan tokonya ke wilayah yang lebih luas.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu dilakukan pembuatan website e-commerce untuk membantu pedagang domba untuk lebih maju dan berkembang dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada. Dalam penelitian ini

diharapkan mampu mewujudkan ekonomi digital sekaligus membantu bisnis - bisnis yang masih konvensional ke bisnis yang sudah terkomputerisasi sehingga menjadi lebih efektif dan efisien. Sehingga nantinya pihak pemilik usaha juga dapat terbantu dalam kemudahan bertransaksi, pengurangan biaya dan mempercepat proses transaksi. Kualitas transfer data juga menjadi lebih baik daripada menggunakan proses manual, dimana tidak dilakukannya entry ulang yang memungkinkan terjadinya human error.

1.1 Tujuan dan Manfaat

1.1.1 Tujuan Umum PKL

Tujuan Praktek Kerja Lapangan (PKL) secara umum yaitu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman kerja bagi mahasiswa mengenai kegiatan perusahaan/industri/instansi dan/atau unit bisnis strategis lainnya yang layak dijadikan tempat PKL. Selain itu, tujuan PKL adalah melatih mahasiswa agar lebih kritis terhadap perbedaan atau kesenjangan yang ditemukan di lapangan dengan yang diperoleh di bangku kuliah. Dengan demikian diharapkan mampu untuk mengembangkan keterampilan tertentu yang tidak diperoleh di kampus.

1.1.2 Tujuan Khusus PKL

Tujuan khusus Praktek Kerja Lapangan (PKL) secara khusus adalah menyelesaikan sebuah proyek pembuatan aplikasi e-commerce domba berbasis website.

1.1.3 Manfaat PKL

Manfaat Praktek Kerja Lapangan (PKL) adalah sebagai berikut :

- a. Mahasiswa terlatih untuk mengerjakan pekerjaan lapangan, dan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan sesuai dengan bidang keahliannya;
- b. Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk memantapkan keterampilan dan pengetahuan sehingga kepercayaan dan kematangan dirinya akan semakin meningkat;
- c. Mahasiswa terlatih untuk berfikir kritis dan menggunakan daya nalarnya dengan cara memberikan komentar logis terhadap kegiatan yang dikerjakan dalam bentuk laporan kegiatan yang sudah dibakukan.

1.1.4 Manfaat PKL Bagi Instansi atau Perusahaan

Manfaat Praktek Kerja Lapangan (PKL) bagi instansi atau perusahaan adalah sebagai berikut :

- a. Dapat berpartisipasi dalam upaya memajukan pembangunan pendidikan pada khususnya dan pengembangan bangsa pada umumnya.
- b. Dapat mengenal kualitas peserta didik / siswa yang berlatih di instansi / industri.
- c. Mendapatkan tenaga kerja sementara sebagai sumber daya perusahaan.
- d. Meningkatkan citra perusahaan.

1.2 Lokasi dan Jadwal Kerja

1.2.1 Lokasi Kerja

Kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini dilaksanakan di CV. E-SOLUSINDO, yang dimulai dari tanggal 20 September 2021 sampai dengan 28 Januari 2022. Lokasi kegiatan praktek kerja lapang adalah pada CV. E-SOLUSINDO yang kantor berada di Perum. Demang Mulia No.A-16, Lingkungan Krajan, Kebonsari, Kec. Sumpersari, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68121. Berikut merupakan peta lokasi kantor CV. E-SOLUSINDO



Gambar 1. 1 Peta Lokasi Kantor CV.E-Solusindo

1.2.2 Jadwal Kerja

Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini dilaksanakan dimulai tanggal 20 September 2021 hingga tanggal 28 Januari 2022. Kegiatan PKL dilakukan pada hari kerja yaitu setiap hari senin sampai dengan sabtu pada pukul 08.00 WIB hingga pukul 16.00 WIB.

1.3 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan Praktek Kerja Lapang ini adalah metode diskusi dilakukan antara mahasiswa dengan pembimbing lapang mengenai perancangan aplikasi yang akan dibuat. Metode dokumentasi kegiatan sehari-hari di tempat praktek kerja lapang, menggunakan buku BKPM dari Politeknik Negeri Jember.