

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peternakan merupakan kegiatan yang mengembang biakkan dan membudidayakan hewan ternak serta jenis usaha agribisnis untuk mendapatkan manfaat dan hasil dari kegiatan tersebut. Khairiyah, dkk. (2020) menyatakan bahwa peternakan merupakan sektor yang memiliki peran penting dalam pertumbuhan ekonomi dan juga pembangunan. Hal ini dikarenakan sektor peternakan dapat mendorong perekonomian dan pembangunan Indonesia khususnya di wilayah pedesaan. Berdasarkan laporan tahunan Ditjen PKH 2017, jumlah PDB peternakan selama tahun 2016-2017 mengalami kenaikan sebesar 5,23% dari Rp 106,4 triliun menjadi Rp 112,0 triliun. Populasi ternak yang ada di Indonesia meliputi ternak besar dan ternak kecil, ternak besar diantaranya: sapi perah, sapi potong dan kerbau, sementara ternak kecil diantaranya: kambing, domba, babi, ayam buras dan itik. Menurut laporan Ditjen PKH 2017, populasi ternak yang paling banyak tersebar di seluruh Indonesia adalah ayam buras, kambing, sapi, dan domba. Hal ini dikarenakan ternak-ternak tersebut merupakan ternak yang paling banyak dijumpai dikalangan masyarakat, serta menjadi kebutuhan pangan yang paling banyak dikonsumsi oleh masyarakat.

Domba merupakan salah satu hewan ternak yang banyak dibudidayakan oleh masyarakat Indonesia karena banyaknya jumlah kebutuhan domba untuk upacara agama ataupun dikonsumsi sendiri. Namun, dalam penjualan dan pembeliannya terdapat berbagai macam masalah seperti biaya operasional yang dibutuhkan oleh peternak untuk membawa domba ke pasar, adanya calo, dan juga kurangnya media informasi perihal harga domba sehingga membuat pembeli kesulitan membeli domba secara langsung kepada peternak.

Di Indonesia sendiri untuk media informasi mengenai berbagai bidang atau hal sangatlah banyak karena Indonesia juga merupakan salah satu negara dengan pengguna *smartphone* yang tinggi. Hal ini tentunya dapat mendukung suatu solusi agar media informasi perihal harga domba bertambah. Dengan banyaknya pengguna *smartphone* berbasis android dapat digunakan untuk kegiatan jual beli

atau pemasaran yang dikenal dengan *e-commerce*, adanya *e-commerce* menjadikan transaksi lebih mudah dan mengurangi biaya yang dikeluarkan. (Waluyo et al., 2018)

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan pembuatan aplikasi *e-commerce* penjualan domba sebagai media informasi dan penjualan domba yang dapat mempertemukan penjual dan pembeli sehingga pembeli terhindar dari calo dan penjual dapat langsung menjualkan barang (domba) secara langsung kepada pembeli.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum PKL

Tujuan Praktik Kerja Lapangan (PKL) secara umum adalah 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 (*gap*) yang mereka jumpai di lapangan dengan yang diperoleh di bangku kuliah. Dengan demikian mahasiswa diharapkan mampu untuk mengembangkan keterampilan tertentu yang tidak diperoleh di kampus.

1.2.2 Tujuan Khusus PKL

Tujuan khusus kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) secara khusus adalah menyelesaikan pengerjaan proyek secara berkelompok dalam pembuatan aplikasi *e-commerce* domba berbasis android menggunakan flutter.

1.2.3 Manfaat PKL

Manfaat Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah sebagai berikut:

a. Manfaat untuk mahasiswa:

- 1) Mahasiswa terlatih untuk berpikir kritis dengan cara memberikan komentar logis terhadap kegiatan yang dikerjakan dalam bentuk laporan kegiatan yang sudah dibakukan.
- 2) Mahasiswa terlatih untuk mengerjakan pekerjaan lapangan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya, dan

- 3) Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk memantapkan keterampilan dan pengetahuannya sehingga kepercayaan dan kematangan dirinya akan semakin meningkat.

b. Manfaat untuk Polije:

- 1) Mendapatkan informasi informasi atau gambaran perkembangan ipteks yang diterapkan di industri /instansi untuk menjaga mutu dan relevansi kurikulum, dan
- 2) Membuka peluang kerjasama yang lebih intensif pada kegiatan Triidharma.

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

1.3.1 Lokasi Kerja

Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini berlokasi di CV. E-SOLUSINDO yang dimulai dari tanggal 20 September 2021 sampai dengan tanggal 28 Januari 2022. Lokasi kegiatan PKL ini beralamatkan di Perumahan Demang Mulia No. A-16, Lingkungan Krajan, Kebonsari, Kecamatan Sumbersari, Kabupaten Jember, Jawa Timur dengan kode pos 68121. Berikut peta lokasi pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL).



Gambar 1.1 Peta Lokasi Kantor CV E-SOLUSINDO

1.3.2 Jadwal Kerja

Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dilaksanakan dimulai tanggal 20 September 2021 sampai dengan 28 Januari 2022. Menerapkan protokol kesehatan, maka kegiatan PKL di lokasi dibagi atau dilakukan shift kerja untuk memenuhi standart

kesehatan. Oleh karena itu, jadwal kegiatan PKL penulis di kantor dilakukan pada hari kerja yaitu setiap hari jumat pada pukul 08.00 WIB hingga pukul 12.00 WIB dan diberlakukan kegiatan PKL secara WFH setiap hari Senin, Selasa, Rabu, Kamis dan Sabtu pukul 08.00 hingga 16.00 WIB..

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini adalah sebagai berikut:

1) Metode Diskusi

Metode diskusi dilakukan antar mahasiswa dengan pembimbing lapang mengenai perancangan aplikasi yang akan dibuat serta pembagian task sesuai dengan keterampilan.

2) Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi kegiatan sehari-hari di tempat praktik kerja lapang menggunakan Buku Kerja Praktik Mahasiswa (BKPM) dari Politeknik Negeri jember.