

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ekonomi digital terus berkembang di tanah air, bahkan Indonesia dinilai memiliki potensi besar karena tingkat penetrasi pengguna internetnya terus meningkat. Pada tahun 2017, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 143,26 juta jiwa atau meningkat 7,96 persen dibandingkan tahun 2016 sebesar 132,7 juta jiwa. Jumlah pengguna internet pada tahun 2017 tersebut mencakup 54,68 persen dari total populasi Indonesia yang mencapai 262 juta jiwa. Pemerintah Indonesia di era Presiden Joko Widodo menargetkan Indonesia menjadi kekuatan ekonomi digital terbesar di ASEAN pada tahun 2020 dengan proyeksi nilai transaksi e-commerce mencapai 130 juta USD. Ekonomi digital merupakan suatu hal yang menandakan perkembangan dan pertumbuhan ekonomi pada masa yang akan datang, ditandai dengan semakin pesatnya perkembangan bisnis atau transaksi perdagangan yang menggunakan layanan internet sebagai media dalam berkomunikasi, kolaborasi dan bekerjasama antar perusahaan atau individu. Bisnis pada era digital bukan lagi mempersoalkan produk apa yang dijual, melainkan bagaimana cara menjual dan mempromosikannya. Potensi bisnis pada era digital sangat lebar, terutama untuk industri kreatif. Berbagai platform perdagangan elektronik yang terus tumbuh menjadi angin segar bagi Usaha Kecil dan Menengah (UKM) di Indonesia untuk memasarkan produknya

Koperasi merupakan suatu Lembaga yang juga memiliki kesempatan yang sama untuk memanfaatkan perkembangan ekonomi dan teknologi digital ini. Baik dari segi pemasaran, transaksi dan berbagai macam hal yang dapat dikembangkan. Koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan orang-seorang atau badan hukum koperasi dengan melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip koperasi sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berdasar atas asas kekeluargaan. Perkoperasian adalah segala sesuatu yang menyangkut kehidupan koperasi. Koperasi Primer adalah koperasi yang didirikan oleh dan beranggotakan orang-

seorang, sebagaimana diatur dalam perundang – undangan tentang perkoperasian. Koperasi Sekunder adalah koperasi yang didirikan oleh dan beranggotakan koperasi. Koperasi Berkualitas adalah koperasi sebagai badan usaha yang dicirikan oleh prinsip–prinsip kohesivitas dan partisipasi anggota yang kuat dengan kinerja usaha yang semakin sehat dan berorientasi kepada usaha anggota serta memiliki kepedulian sosial. Perkembangan ekonomi digital yang diiringi dengan perkembangan digital platform ini mengharuskan pengusaha maupun pedagang tanah air untuk menyesuaikan perkembangan yang ada (Republik Indonesia, 2007).

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu dilakukan pembuatan aplikasi marketplace untuk membantu masyarakat indonesia untuk maju dalam bidang bisnis digital dengan memanfaatkan teknologi yang ada, sehingga negara kita dapat terus menerus berkembang terutama di bidang ekonomi itu sendiri sesuai dengan perkembangan 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 di bagian pelaporan otomatis, penghitungan laba rugi yang juga otomatis, pencatatan stok yang sudah tersusun rapi dan lain sebagainya, jadi mereka tidak hanya terbantu dalam proses pemasaran maupun transaksi saja.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum PKL

Tujuan Praktek Kerja Lapang (PKL) secara umum yaitu untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan 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.

1.2.2 Tujuan Khusus PKL

Tujuan khusus Praktek Kerja Lapang (PKL) secara khusus adalah menyelesaikan sebuah proyek pembuatan aplikasi marketplace berbasis android bermitrakan primkopol.

1.2.3 Manfaat PKL Bagi Mahasiswa

Manfaat Praktek Kerja Lapang (PKL) bagi mahasiswa 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.

1.2.4 Manfaat PKL Bagi Instansi atau Perusahaan

Manfaat Praktek Kerja Lapang (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.

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

1.3.1 Lokasi Kerja

Kegiatan Praktek Kerja Lapang (PKL) ini dilaksanakan di CV. E-SOLUSINDO, yang dimulai dari tanggal 28 September 2020 sampai dengan 26 Desember 2020. Lokasi kegiatan praktek kerja lapang adalah pada CV. E-SOLUSINDO yang berada di Perum. Demang Mulia No.A-16, Lingkungan Krajan, Kebonsari, Kec. Sumbersari, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68121.

Kegiatan praktek kerja lapangan ini dilakukan secara daring dan luring. Berikut merupakan peta lokasi kantor CV. E-SOLUSINDO



Gambar 1.1 Peta Lokasi Kantor CV.E-SOLUSINDO

1.3.2 Jadwal Kerja

Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini dilaksanakan dimulai tanggal 28 September 2020 sampai dengan 26 Desember 2020. Kegiatan PKL dilakukan pada hari kerja yaitu setiap hari senin sampai dengan sabtu pada pukul 08.00 WIB hingga pukul 16.00 WIB

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan 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 lapangan, menggunakan buku BKPM dari Politeknik Negeri Jember.