

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di masa pandemi COVID-19 (Coronavirus Disease 2019) yang menyerang hampir seluruh bagian negara di dunia, dan salah satunya negara Indonesia seperti ini banyak sekali dampak yang dirasakan masyarakat terkhususnya pada bidang pekerjaan. Kasus COVID-19 di Indonesia sendiri pertama kali diketahui ketika salah satu WNA (Warga Negara Asal) Jepang berkunjung ke Indonesia dan ternyata terjangkit Virus Corona [1]. Dengan keadaan seperti itu pemerintah mengambil langkah cepat yaitu dengan melakukan Social Distancing atau yang disebut dengan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) demi mencegah penularan Virus Corona [2]. Adanya Pandemi COVID-19 membuat banyak masyarakat mengalami penurunan pendapatan yang secara signifikan hingga kehilangan mata pencaharian mereka, terutama di kalangan para pedagang keliling / Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM).

Dengan berkembangnya teknologi yang semakin canggih, dampak yang diberikan untuk semua orang adalah mempermudah mereka dalam melakukan aktivitas, misalkan transaksi jual beli online. Salah satu contoh dari perkembangan teknologi tersebut adalah aplikasi jual beli online. Dengan menggunakan aplikasi jual beli online, orang-orang tidak perlu bertemu secara langsung untuk melakukan pembelian sebuah produk, sehingga bisa lebih menghemat waktu, dan praktis. Aplikasi jual beli online juga bisa membantu para pelaku pedagang keliling / Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) untuk membangun usahanya kembali di masa pandemi seperti ini.

PT. CAZH Teknologi Inovasi adalah perusahaan rintisan (StartUp) di bidang digital dengan menyediakan layanan aplikasi kasir mobile berbasis online untuk pelaku usaha di sector perdagangan, jasa, maupun industri.

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dibuat, penulis mengangkat tema dalam laporan Praktik Kerja Lapangan yaitu pembuatan Website Admin dengan judul **“PEMBUATAN WEBSITE ADMIN ADOL BAGIAN *FRONT-END DEVELOPER*”**.

B. Tujuan

Tujuan pembuatan aplikasi ADOL (Ayo Dagang Online) :

1. Membuat Website Admin yang responsive.
2. Membantu para pedagang keliling dalam menemukan pembelinya.
3. Mengetahui laporan penjualan maupun pengeluaran pedagang keliling.
4. Membantu para pedagang untuk membangun usahanya Kembali

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan yang dilakukan penulis di PT. CAZH Teknologi Inovasi adalah sebagai Designer UI/UX Mobile Apps. Selama Praktik Kerja Lapangan berlangsung penulis diberikan tugas oleh pembimbing lapangan untuk membuat sebuah interface untuk aplikasi ADOL (Ayo Dagang Online).

D. Aspek Umum dan Kelembagaan

1. Profil PT. CAZH Teknologi Inovasi

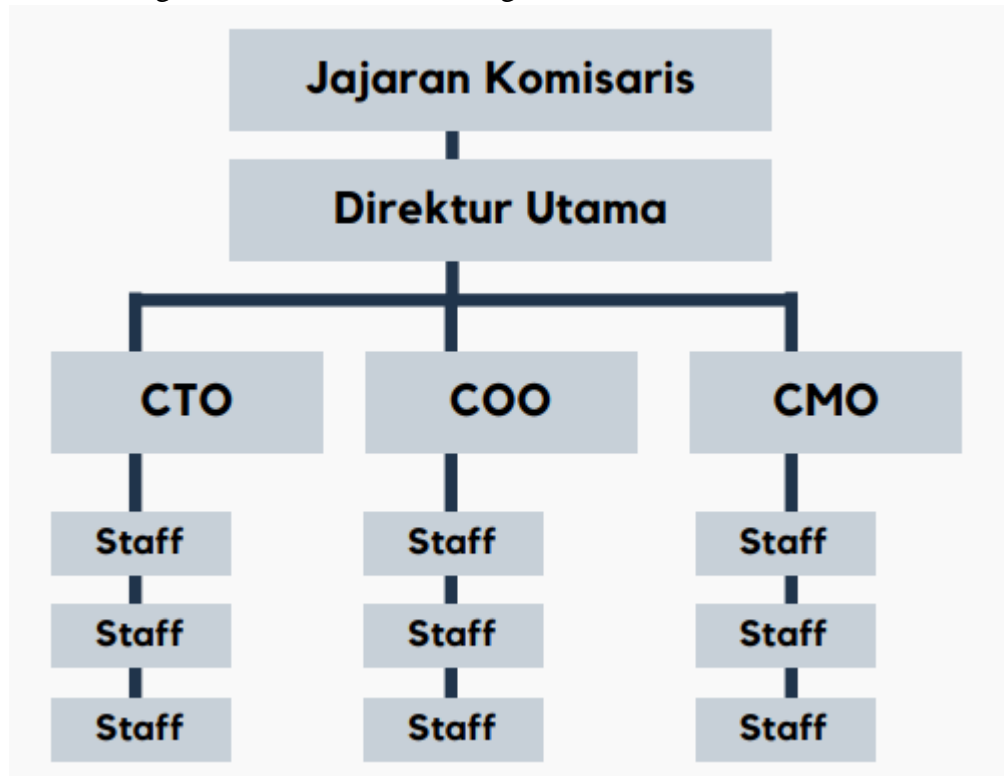


Gambar 1.1 Logo PT. CAZH Teknologi Inovasi

CAZH - adalah perusahaan rintisan (Startup) di bidang digital dengan menyediakan layanan aplikasi kasir mobile berbasis online untuk pelaku usaha di sektor perdagangan, jasa maupun industri.

CAZH didirikan pada Januari 2018 di Banyumas. Dan pertanggal 1 Oktober 2019 menjadi sebuah badan hukum dalam bentuk perseroan yaitu PT. Cahz Teknologi Inovasi yang berkedudukan di Kabupaten Banyumas. Saat ini cazh telah memiliki pelanggan lebih dari 5,000 pelaku usaha di seluruh Indonesia. Cahz mendapat kesempatan bekerjasama dengan PT.Telekomunikasi Indonesia, Tbk. melalui program inkubasi bisnis Indigo Telkom selaku Investor dan pembinaan dan pendampingan usaha.

2. Struktur Organisasi PT. Cazzh Teknologi Inovasi



Gambar 1.2 Struktur Organisasi PT. CAZH Teknologi Inovasi

3. Visi dan Misi PT. CAZH Teknologi Inovasi

A. Visi

Visi PT. CAZH Teknologi Inovasi adalah menjadi perusahaan terdepan dalam penyediaan layanan digital untuk pelaku usaha.

B. Misi

Misi PT. CAZH Teknologi Inovasi adalah membantu para pelaku usaha untuk mempermudah pembukuan usaha, dapat menerima pembayaran non-tunai & memudahkan mereka dapat diakses secara digital.

4. Layanan yang diberikan PT. CAZH Teknologi Inovasi

Adapun layanan yang bisa PT. CAZH Teknologi Inovasi berikan untuk pelaku usaha adalah sebagai berikut :

- Menyediakan layanan aplikasi kasir untuk memberikan kemudahan penjualan dan laporan penjualan bagi pelaku usaha diseluruh wilayah indonesia.
- Memfasilitasi pelaku usaha agar dengan mudah mengaplikasikan teknologi pembayaran digital.

- Mengintegrasikan layanan kami kepada pemangku kepentingan guna mendukung suksesnya pemberdayaan teknologi di pelaku usaha.

E. Metode Penulisan Laporan

Dalam penyusunan laporan penulis memperoleh data melalui beberapa metode, yaitu:

a. Metode Diskusi

Metode ini dilakukan dengan cara berdiskusi dengan pembimbing lapangan untuk memberikan penjelasan tentang proyek yang akan dibangun dan berdiskusi dengan anggota tim untuk pembagian tugas yang akan dikerjakan oleh masing-masing anggota tim.

b. Metode Kajian Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara mencari, membaca, dan memahami referensi dari beberapa sumber untuk membantu penulis menyelesaikan laporan ini.

F. Sistematika Penulisan Laporan

Untuk mempermudah pemahaman laporan Praktik Kerja Lapangan ini, maka laporan dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang gambaran secara umum yang meliputi Latar Belakang, Tujuan, Aspek Umum dan Kelembagaan, Metode Penulisan Laporan, serta Sistematika Penulisan Laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori-teori yang digunakan untuk konsep pekerjaan yang diambil untuk melaksanakan pembuatan Aplikasi ADOL (Ayo Dagang Online).

BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang penjelasan dan gambaran hasil dari hasil pekerjaan yang dilakukan oleh penulis saat melaksanakan Praktik Kerja Lapangan.

BAB IV PENUTUP

Berisi Kesimpulan dan Saran dari hasil yang diperoleh penulis selama melaksanakan Praktik Kerja Lapangan yang ditujukan untuk para pembaca maupun instansi.