

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara dengan jumlah penduduk terbanyak di dunia dengan jumlah penduduk sekitar 200 juta jiwa yang memiliki mata pencaharian yang beraneka ragam. Salah satu contohnya adalah UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah), terutama pedagang keliling.

Berdasarkan survey yang dilakukan pada tahun 2016, jumlah UMKM yang tidak bertempat khusus atau disebut pedagang keliling sekitar 18,9 juta. Jumlah tersebut pasti akan terus meningkat dan pada tahun 2020 diperkirakan akan berjumlah sekitar 20,3 juta. Dari jumlah yang sangat besar ini tentunya dapat menjadi solusi meningkatkan perekonomian Indonesia. Namun, sejak munculnya COVID 19 (Coronavirus Disease 2019), banyak pedagang keliling yang harus kehilangan banyak penghasilan mereka karena berkurangnya daya beli masyarakat.

Semakin banyaknya layanan pesan antar juga berdampak bagi para pedagang keliling, beberapa tahun terakhir layanan pesan antar menjadi salah satu layanan yang sering digunakan masyarakat untuk membeli sebuah produk, karena dengan pesan antar, masyarakat jadi lebih mudah dalam memesan atau membeli sebuah produk. Berbekal hanya dengan smarphone, mereka hanya perlu download aplikasi layanan pesan antar seperti Go Food, dan lain-lain, atau hanya tinggal menghubungi pedagang. Masyarakat hanya tinggal menunggu pesanan mereka diantar oleh pedagng atau driver pengantar produk dan membayar, meskipun akan ada biaya tambahan berupa ongkos kirim masyarakat merasa tidak keberatan karena dengan kemudahan yang ditawarkan oleh layanan pesan antar.

Dengan hal tersebut para pedagang keliling merasa kalah bersaing dengan pesan antar, serta dengan efek dari pandemi COVID 19 ini, masyarakat lebih memilih tetap dirumah dan membeli produk yang mereka butuhkan secara online dengan layanan pesan antar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis bersama kelompok PKL berinisiatif untuk membantu para pedagang keliling, dengan membangun aplikasi android bernama ADOL (Ayo Dagang Online). ADOL adalah aplikasi fintec (Financial Teknologi) yang membantu pedagang keliling mempromosikan dagangannya, serta membantu pedagang dalam mencari pendanaan untuk mengembangkan usahanya. Dengan aplikasi ini diharapkan para pedagang keliling dapat terbantu dalam berjualan. Karena dengan fitur yang ada pada aplikasi, pedagang dapat melihat lokasi mana yang sekiranya ramai oleh calon pembeli, sehingga membuat kemungkinan kenaikan jumlah masyarakat yang membeli dagangannya, serta ketika mereka membutuhkan modal untuk mengembangkan usaha mereka, mereka juga bisa terbantu dengan salah satu fitur investasi di aplikasi ADOL, para pelanggan menjadi lebih mudah dalam mencari posisi pedagang keliling, dan bisa melakukan pesanan secara online pada pedagang keliling.

1.2 Tujuan

Tujuan pembuatan aplikasi ADOL (Ayo Dagang Online):

1. Membantu para pedagang keliling dalam menawarkan dagangannya.
2. Membantu para pedagang keliling dalam menemukan pembelinya.
3. Mengetahui laporan penjualan maupun pengeluaran pedagang keliling.
4. Membantu para pedagang keliling untuk mengembangkan usahanya dengan fitur investasi.
5. Membantu masyarakat untuk membeli produk dagangan pedagang keliling secara online.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan yang dilakukan penulis di PT. Cah Teknologi Inovasi adalah sebagai frontend developer ADOL Customer. Selama Praktik Kerja Lapangan berlangsung penulis diberikan tugas oleh pembimbing lapangan untuk membuat aplikasi ADOL (Ayo Dagang Online) untuk customer.

1.4 Aspek Umum dan Kelembagaan

1. Profil PT. Czh Teknologi Inovasi

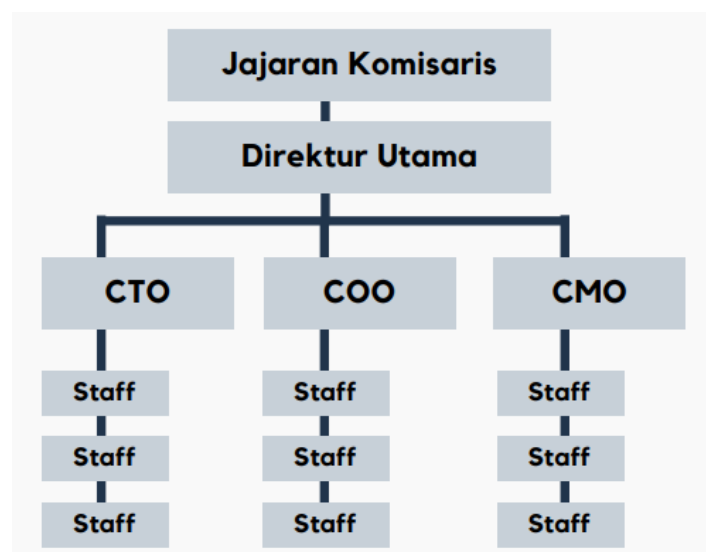


Gambar 1.1 Logo PT. Czh Teknologi Inovasi

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

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

2. Struktur Organisasi PT. Czh Teknologi Inovasi



Gambar 1.2 Struktur Organisasi PT. Czh Teknologi Inovasi

3. Visi dan Misi PT. Cazz Teknologi Inovasi
 - A. Visi
Visi PT. Cazz Teknologi Inovasi adalah menjadi perusahaan terdepan dalam penyediaan layanan digital untuk pelaku usaha.
 - B. Misi usaha, dapat menerima
 - C. Misi PT. Cazz Teknologi Inovasi adalah membantu para pelaku usaha untuk mempermudah pembukuan pembayaran non-tunai (cashless) & memudahkan mereka dapat diakses secara digital.
4. Layanan yang diberikan PT. Cazz Teknologi Inovasi
Adapun layanan yang bisa PT. Cazz Teknologi Inovasi berikan untuk pelaku usaha adalah sebagai berikut :
 - A. Menyediakan layanan aplikasi kasir untuk memberikan kemudahan penjualan dan laporan penjualan bagi pelaku usaha diseluruh wilayah indonesia.
 - B. Memfasilitasi pelaku usaha agar dengan mudah mengaplikasikan teknologi pembayaran digital.
 - C. Mengintegrasikan layanan kami kepada pemangku kepentingan guna mendukung suksesnya pemberdayaan teknologi di pelaku usaha.

1.5 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.

1.6 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.