

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan kasus covid-19 di Indonesia semakin meningkat setiap harinya. Terjadi peraturan dari pemerintah yaitu mulai dari pemberlakuan PSBB hingga PPKM yang dilakukan di seluruh wilayah tidak hanya pulau jawa tetapi semua wilayah yang termasuk bagian dari Indonesia, pembatasan yang dilakukan adalah mulai dari perkantoran, tempat wisata, mall, sekolah, hingga tempat ibadah sehingga terjadi pembatasan aktivitas social secara besar-besaran oleh pemerintah. Ekonomi Indonesia juga mengalami kejatuhan akibat adanya pandemi ini. Hal ini disebabkan karena daya beli dan konsumsi masyarakat turun dan melakukan segala macam aktivitas dari rumah dan banyak orang kaya yang lebih menyimpan uang di tabungan daripada dibelanjakan. Salah satu sektor yang terkena dampak adalah UMKM, pangsa pasar semua bidang usaha UMKM akan sangat ditentukan oleh pergerakan manusia sebagai konsumen. Semakin lama kebijakan bekerja dari rumah dan PSBB, maka nasib usaha UMKM semakin tidak pasti, bahkan yang masih bertahan perlahan akan menyusul menutup usahanya.

Pandemi covid-19 membuat perubahan perilaku konsumen dari yang tadinya dilakukan secara offline sekarang segala macam aktivitas dilakukan secara online mulai dari berbelanja, bertemu dengan teman (via zoom), belajar, sekolah, dan bahkan banyak sekali karyawan kantor yang WFH (*work from home*). Hal ini membuat tren konsumen yang baru akibat pandemi Covid-19 dan terjadi *digital disruption*. *Digital disruption* sendiri merupakan perubahan bisnis dari yang tradisional menjadi modern menggunakan teknologi. Banyak sekali perubahan yang terjadi akibat pandemi covid-19 terutama pada proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang awalnya dengan cara tatap muka bertemu langsung antara murid dan guru, sekarang sejak adanya pandemi semua dilakukan secara online mulai dari pemberian tugas, materi perkuliahan hingga ujian. Semua aktivitas yang

sebelumnya berhubungan dengan fisik sekarang mau tidak mau harus dilakukan secara tidak langsung.

Pandemi ini juga mengubah pola hidup masyarakat dunia dari yang biasanya melakukan kontak tatap muka secara langsung menjadi tidak bertatap muka. Ada 2 efek yang ditimbulkan terhadap proses bisnis kedepannya yaitu positif dan negatif. Efek positif yaitu masyarakat menjadi lebih mengenal teknologi karena sekarang melakukan aktivitas tidak harus ke tempat melainkan dapat hanya dengan menggunakan aplikasi yang ada di handphone seperti gojek, grab, tokopedia, paxel, shopee, dll. Dengan adanya kemajuan teknologi, memberikan kesempatan bagi para pelaku pasar agar dapat memanfaatkan peluang yang ada. Sedangkan efek negatif adalah masyarakat menjadi lebih malas karena dimanjakan oleh layanan teknologi digital, sumber daya manusia (SDM) telah digantikan oleh teknologi digital, banyaknya penipuan yang berbasis teknologi digital yang biasa disebut *cybercrime*. *Cybercrime* merupakan penipuan digital yang melakukan penipuan dengan cara mendapatkan data pribadi seseorang dari website tidak resmi yang disalahgunakan dari dapat merugikan seseorang. Apalagi dengan adanya digital disruption membuat tindakan kejahatan dengan menggunakan teknologi akan semakin meningkat. Oleh karena itu walaupun sekarang manusia dimudahkan dengan adanya teknologi tetapi tetap harus menjaga data pribadi untuk menghindari hal-hak yang tidak diinginkan.

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik, pertumbuhan PDB Indonesia mengalami kenaikan sejak juli 2020. Pada desember 2020 PDB naik menjadi -2,19%, lalu pada april-juni 2021 mengalami kenaikan mencapai 7,07%. Perdagangan dan reparasi memiliki pertumbuhan PDB tertinggi menurut lapangan usahanya yaitu sebesar 9,44%.



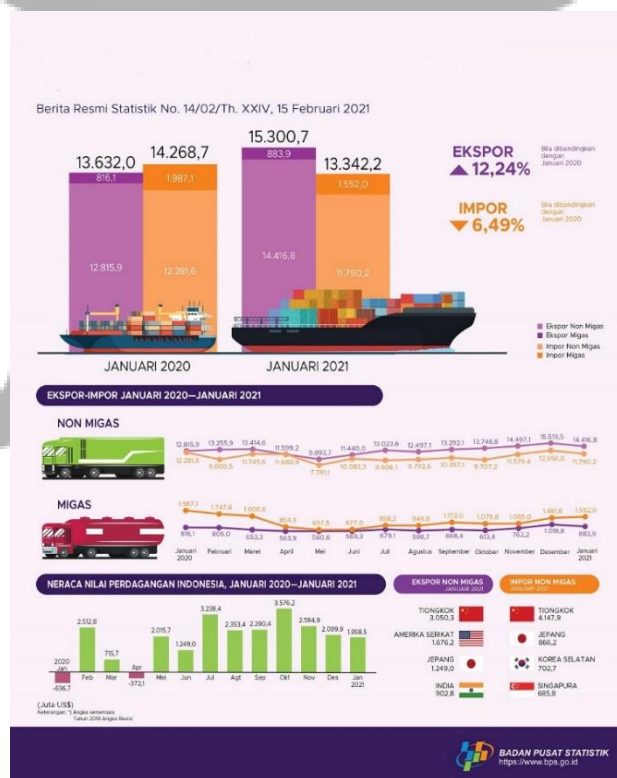
Gambar pertumbuhan PDB Indonesia 2019-2021
Sumber : Badan Pusat Statistik, 2021

Salah satu sektor yang terkena dampak oleh pandemi ini adalah sektor bisnis sebagai importir. Banyak perusahaan yang mengalami penurunan permintaan karena masyarakat masih berjaga-jaga untuk tidak melakukan konsumsi secara berlebih. Perusahaan importir juga tetap harus mengeluarkan biaya operasional sehingga dengan adanya pandemi ini sangat merugikan pihak perusahaan karena penjualan menurun. Lapangan usaha yang diasumsikan mengalami dampak paling parah adalah penyediaan akomodasi dan makan minum, transportasi dan perdagangan dan perdagangan, baik perdagangan besar maupun eceran (Akhdad Akbar Susanto, 2020).

Namun, pandemi yang menekan perusahaan ritel saat ini harus disikapi dengan cepat oleh pelaku usaha agar bisa segera beradaptasi dan melakukan inovasi untuk

meningkatkan efisiensi produksi maupun menawarkan produk yang terbaik bagi konsumen (Miranti Paramita, 2021). Konsumen di sektor perdagangan peralatan kebutuhan rumah tangga masa depan semakin jarang belanja ditempat dan lebih sering beli secara online, menjual barang apa pun secara online sehingga bisa menjadi competitor, mengharapkan keseimbangan teknologi dan sentuhan manusia, serta melakukan riset online terlebih dahulu sebelum belanja (Dr, Ricky Wang, 2020).

Melihat banyaknya perusahaan importir yang ada di Indonesia terutama di bidang peralatan kebutuhan rumah tangga, berikut data informasi secara lengkap pada gambar dari data Badan Pusat Statistik mengenai rincian pertumbuhan ekspor-impor di Indonesia dari Januari 2020 hingga Januari 2021 :



Gambar Perkembangan Nilai Ekspor dan Impor Indonesia Januari 2021
 Sumber : Badan Pusat Statistik, 2021

Berdasarkan data di atas, nilai impor Indonesia terjadi penurunan sekitar 7% mencapai US\$13,34 miliar jika dibandingkan dengan bulan desember 2020 dan

mengalami penurunan sebesar 6,49 persen jika dibandingkan dengan bulan Januari 2020. Impor nonmigas Januari 2021 mencapai US\$11,79 miliar, turun 9,00 persen dibandingkan Desember 2020 atau turun 4,00 persen dibandingkan Januari 2020. Dapat disimpulkan bahwa daya beli masyarakat masih belum pulih seperti saat sebelum pandemi. Oleh karena itu, perusahaan PT. Gunung Cemara Sentosa melihat ini sebagai sebuah peluang untuk memperbaiki dan melakukan inovasi terhadap perusahaan. Perusahaan telah melakukan perkembangan seperti membuat toko online di tokopedia dan shopee. Tetapi perusahaan masih membutuhkan pengelolaan gudang yang lebih rapi dan maju dibanding cara yang sekarang ini digunakan oleh perusahaan. Oleh karena itu, penulis merasa tertarik dengan tugas yang diberikan untuk membantu perusahaan menjadi lebih maju dan mendapatkan pengalaman di dunia kerja. Di dalam tugas tersebut, penulis akan mengamati lebih lanjut tentang cara penyimpanan barang, warehouse management, penjualan barang, serta cara melakukan stock opname barang di lapangan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Berikut merupakan penjelasan terhadap maksud dan tujuan kerja magang yang dilakukan langsung oleh penulis, yaitu :

1.2.1 Maksud kerja magang

Maksud penulis dalam melakukan praktik kerja magang adalah sebagai salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa untuk mendapatkan gelar S-1.

Tidak hanya syarat kelulusan semata, praktik kerja magang dapat membantu penulis dalam sarana pelatihan dan pembelajaran agar dapat mengenal serta mempersiapkan diri sebelum masuk dan bekerja secara profesional.

1.2.2 Tujuan kerja magang

Tujuan penulis dalam melakukan praktik kerja magang dan memilih perusahaan PT Gunung Cemara Sentosa adalah sebagai berikut :

1. Mengasah kemampuan dan ilmu yang sudah didapatkan dari proses perkuliahan, kemudian coba diterapkan di dunia profesional.

2. Memahami bagaimana kultur kerja di dunia profesional, mulai dari tahapan kerja, tahapan organisasi dan juga tahapan produksi perusahaan.
3. Menambah dan memperluas relasi atau jaringan, yang menurut penulis merupakan salah satu aspek penting sebelum terjun langsung ke dunia kerja.
4. Menambah pengalaman bekerja di perusahaan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut merupakan penjelasan terhadap waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang yang dilakukan oleh penulis :

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Berdasarkan ketentuan yang telah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara, mata kuliah kerja magang (Internship) dengan minimal waktu pelaksanaan 60 hari kerja ataupun sesuai dengan kebutuhan perusahaan yang menjadi tempat magang sang penulis. Dalam pelaksanaan kerja magang, penulis ditempatkan pada perusahaan PT. Gunung Cemara Sentosa. Penulis mulai bekerja pada tanggal 30 Agustus 2021. Waktu pelaksanaan magang dimulai dari senin sampai dengan jumat pukul 08.00 – 16.00 dan hari sabtu 08.00 – 14.00.

Data dari waktu pelaksanaan kerja magang yang telah dilakukan oleh penulis :

Nama Perusahaan : PT. Gunung Cemara Sentosa

Alamat Perusahaan : Jl. Bubakan No.9, Purwodinatan, Kec. Semarang Tengah, Kota Semarang, Jawa Tengah 50137

Periode Magang : 31 Agustus 2021 – 13 November 2021

Waktu Kerja : Senin – Sabtu , senin – jum'at pukul 08.00 – 16.00 WIB, sabtu pukul 08.00 – 14.00 WIB.

Posisi Magang : Internship

1.4 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur pelaksanaan kerja magang dilakukan berdasarkan paduan buku kerja magang fakultas bisnis program studi manajemen milik Universitas Multimedia Nusantara adalah sebagai berikut :

1. Tahap Pengajuan

Pada tahap pengajuan tersebut, prosedur pengajuan kerja magang dimulai dari hal berikut :

- a. Pada awal bulan Agustus 2021, penulis memiliki kenalan yang memiliki perusahaan dibidang logistik lalu kebetulan diperusahaan tersebut membuka lowongan untuk magang bagi mahasiswa dibagian operasional gudang, alasan perusahaan membuka lowongan magang karena perusahaan sedang melakukan perpindahan dari gudang lama ke gudang baru serta membutuhkan orang yang dapat menilai dan memperbaiki sistem di gudang tersebut. Dengan tawaran tersebut penulis menjadi tertarik dan memutuskan untuk mengirim email dan CV kepada perusahaan.
- b. Penulis mengajukan permohonan dengan mengisi formulir pengajuan kerja magang untuk mendapatkan surat pengantar kerja magang yang ditujukan ke perusahaan untuk ditandatangani oleh ketua program studi pada fomulir KM-01.
- c. Penulis memberikan form KM-01 kepada perusahaan sebagai bentuk perizinan dari kampus untuk melakukan kerja magang di perusahaan tersebut.

2. Tahap Penerimaan

- a. Penulis mendapatkan kabar dari manager perusahaan PT.Gunung Cemara Sentosa dipanggil untuk dilakukan wawancara secara singkat pada tanggal 28 agustus 2021 dan dan mulai bekerja pada tanggal 30 Agustus 2021.

b. Penulis mendapatkan surat balasan dari perusahaan setelah memberikan form KM-01 kepada perusahaan dan sebagai pernyataan telah diterima sebagai karyawan perusahaan penulis mendapatkan surat pernyataan diterima kerja magang yang menjadi form KM-02.

3. Tahap Pelaksanaan

a. Pada tanggal 30 agustus 2021, akhirnya penulis resmi melakukan program magang di PT. Gunung Cemara Sentosa. Praktik kerja magang tetap dengan sistem WFO (*Work From Office*)

b. Melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing magang

c. Melengkapi formulir dokumen administrasi program kerja magang atau yang disebut dengan nama form KM

d. Menyusun laporan kerja magang

4. Tahap Akhir

a. Melengkapi syarat dan mengisi semua laporan kerja magang yang perlu dikumpulkan pada tanggal yang telah ditentukan

b. Menghadiri sidang kerja magang

1.5 Sistematika Penulisan Laporan kerja Magang

Sistematika penulisan laporan kerja magang adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang laporan kerja magang, maksud dan tujuan penulis dalam membuat laporan kerja magang, waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang, dan sistematika penulisan laporan kerja magang.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini menjelaskan tentang profil perusahaan mengenai sejarah singkat perusahaan, visi dan misi perusahaan, dan struktur organisasi perusahaan.

BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

Bab ini membahas tentang kedudukan dan koordinasi penulis di dalam perusahaan, menguraikan tugas-tugas yang dilakukan penulis sepanjang pelaksanaan kerja magang, kendala yang dihadapi penulis saat melakukan kerja magang, serta solusi yang dilakukan untuk mengatasi kendala yang dihadapi.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan kesimpulan dan saran mengenai teori yang telah dipelajari bersama pengalaman kerja yang di dapatkan saat bekerja di PT Gunung Cemara Sentosa.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA