

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Selama masa pandemi *COVID-19*, banyak Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) yang kesulitan dalam menjual produk dagangannya. Berdasarkan data yang diperoleh dari konferensi pers virtual Komnas UKM di Jakarta, Pada bulan Agustus 2021, terdapat 19% UMKM yang sudah bangkrut, atau 11 juta UMKM yang sudah tutup usahanya, dan masih ada 21,4% UMKM yang berpotensi bangkrut [1]. Berdasarkan data Kementerian Koperasi dan UKM, jumlah UMKM saat ini mencapai 64,2 juta dengan kontribusi terhadap PDB sebesar 61,07% atau senilai 8.573,89 triliun rupiah [2]. Berkurangnya jumlah UMKM akibat pandemi *COVID-19* juga mempengaruhi tingkat perekonomian Indonesia. Dalam membantu UMKM bertahan selama pandemi *COVID-19* dan meningkatkan perekonomian Indonesia, Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Koperasi Dan Usaha Kecil Dan Menengah hadir untuk mendukung penggunaan sistem perdagangan elektronik atau yang disebut *E-commerce* sebagai alat dan solusi para pelaku Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) dalam memasarkan produknya di tengah pandemic covid-19 [3].

*Ecommerce* adalah penyebaran, penjualan, pembelian, serta pemasaran barang atau jasa yang mengandalkan sistem elektronik, seperti internet, TV, atau jaringan teknologi lainnya [4]. Berdasarkan Internet World Stats, pengguna internet di Indonesia mencapai 212,35 juta jiwa pada Maret 2021 [5]. Dan hasil survei We Are Social pada April 2021 menyatakan bahwa, terdapat 88,1% pengguna internet di Indonesia yang menggunakan layanan *e-commerce* untuk membeli produk[6]. *E-commerce* digunakan untuk membantu UMKM memasarkan produk karena dapat mempermudah pemasaran dan promosi barang atau jasa dengan jangkauan konsumen yang luas [7]. Sehingga pemerintah bersama dengan PT.Solusi Media Ravel Teknologi membuat sebuah *website e-commerce* Karyanoesantara untuk membantu memasarkan produk UMKM dan *website* Mitrakaryanoesantara sebagai *platform* bagi para pelaku UMKM yang telah bekerja sama dengan perusahaan untuk mengelola produk yang akan dijual.

Namun, terdapat berbagai *platform* yang memiliki ukuran layar berbeda seperti gawai, tablet, laptop, dan komputer yang dapat digunakan untuk

mengakses sebuah *website*. Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika, terdapat sekitar 167 juta orang atau 89% dari total penduduk Indonesia yang menggunakan *smartphone* [8]. Oleh karena itu, untuk memudahkan dan meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan *website* di berbagai *platform*, PT. Solusi Media Ravel Teknologi membangun *web responsive* yang dapat menyesuaikan tampilan *website* saat diakses pada *platform* dengan ukuran layar yang berbeda.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari pelaksanaan praktik kerja magang di PT. Solusi Media Ravel Teknologi:

1. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan.
2. Mendapatkan pengalaman dan kemampuan beradaptasi terhadap lingkungan kerja.
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan dan mendapatkan gelar sarjana.

Tujuan dari pelaksanaan praktik kerja magang di PT. Solusi Media Ravel Teknologi:

1. Mengetahui dan menerapkan mekanisme yang digunakan oleh PT. Solusi Media Ravel Teknologidalam proses membuat tampilan frontend hingga responsive website.
2. Mengetahui dan menerapkan desain yang dirancang UI/UX untuk diolah menjadi laman website.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu pelaksanaan kerja magang di PT. Solusi Media Ravel Teknologiberlangsung selama enam bulan, dimulai pada tanggal 19 Mei 2021 hingga 19 November 2021.Selama pelaksanaan kerja magang berlangsung, penulis Dibimbing oleh Nicky Fetra selaku Programmer.

Prosedur pelaksanaan kerja magang di PT. Solusi Media Ravel Teknologi:

1. Diberlakukan sistem *Work From Home* oleh PT. Solusi Media Ravel Teknologiyang disebabkan oleh kondisi pandemi COVID-19.
2. Durasi jam kerja berlangsung selama 9 jam dimulai dari pukul 08.00 WIB hingga pukul 17.00 WIB dengan durasi istirahat selama 1 jam pada pukul 12.00 WIB hingga 13.00 WIB.
3. Waktu kerja dilakukan selama 5 hari dalam seminggu dimulai dari hari senin hingga hari jumat dan akan dilakukan sprint meeting setiap harinya selama 30 menit hingga 1 jam untuk menyampaikan progress harian.

