

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era sekarang teknologi sudah berevolusi sangat cepat dan canggih. Karena teknologi memberi kemudahan, banyak orang menerapkan teknologi dalam melakukan aktivitas sehari-hari mereka. Teknologi sekarang banyak dipakai di berbagai bidang salah satu contohnya adalah di bidang ekonomi. Sri Mulyani Indrawati selaku Menteri Keuangan, mengatakan bahwa pada sektor perdagangan, teknologi telah menghilangkan batas ruang dan waktu dalam kegiatan transaksi jual-beli, sehingga dapat meningkatkan efisiensi ekonomi, artinya dengan adanya teknologi orang-orang dapat melakukan transaksi jual-beli dimanapun dan kapanpun tanpa harus mengeluarkan banyak tenaga dan waktu sehingga dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi[1].

Kegiatan jual-beli selalu kita jumpai di kehidupan, salah satu contoh tempat yang biasa kita temui pada saat melakukan transaksi jual-beli yaitu di pasar. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik atau BPS, pada tahun 2020 jumlah pasar tradisional yang tersebar di Indonesia berjumlah 16.235 unit, dibandingkan jumlah pusat perbelanjaan dan toko swalayan yang berjumlah 2.133 unit, artinya pasar tradisional masih menjadi salah satu sarana yang memiliki peran penting dalam melakukan kegiatan transaksi jual-beli baik dilakukan oleh produsen maupun konsumen [2].

Berdasarkan data tersebut dan kondisi teknologi di zaman sekarang ini, PT Citiasia Internasional selaku perusahaan konsultan manajemen dan pelayanan digital dalam pembangunan *smart city* memiliki ide untuk membuat sebuah perangkat lunak yang dinamakan Blanjalo. Proyek Blanjalo merupakan sebuah *platform e-commerce* yang berfokus pada kegiatan jual-beli antara pengguna dengan pedagang yang terdaftar pada platform tersebut. Target dari proyek Blanjalo ini adalah pasar tradisional. Tujuan Blanjalo dibangun oleh PT Citiasia Internasional adalah untuk mendigitalisasikan kegiatan jual-beli yang biasa dilakukan di pasar tradisional ke dalam *platform online*. Pada saat ini terdapat empat program dalam proyek Blanjalo yang sedang dibangun dan dikembangkan oleh PT Citiasia Internasional, yaitu aplikasi *customer* Blanjalo, aplikasi dan website *seller* Blanjalo, dan website pengelola pasar. Sebelumnya PT Citiasia Internasional baru

membangun satu aplikasi utamanya saja yaitu Blanjaloka bagian *customer*, akan tetapi perancangan pada aplikasi seperti pembuatan tampilan dan fitur masih belum terselesaikan, maka dari itu PT Citiasia Internasional ingin melanjutkan pengembangan pada aplikasi tersebut.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari kegiatan magang di PT Citiasia Internasional antara lain:

1. Untuk mendapatkan pengalaman kerja dan ilmu baru pada saat bekerja di industri.
2. Mengaplikasikan ilmu yang sudah dipelajari di perkuliahan ke dalam proyek nyata di industri.
3. Mendapatkan relasi pada saat pelaksanaan kegiatan magang.

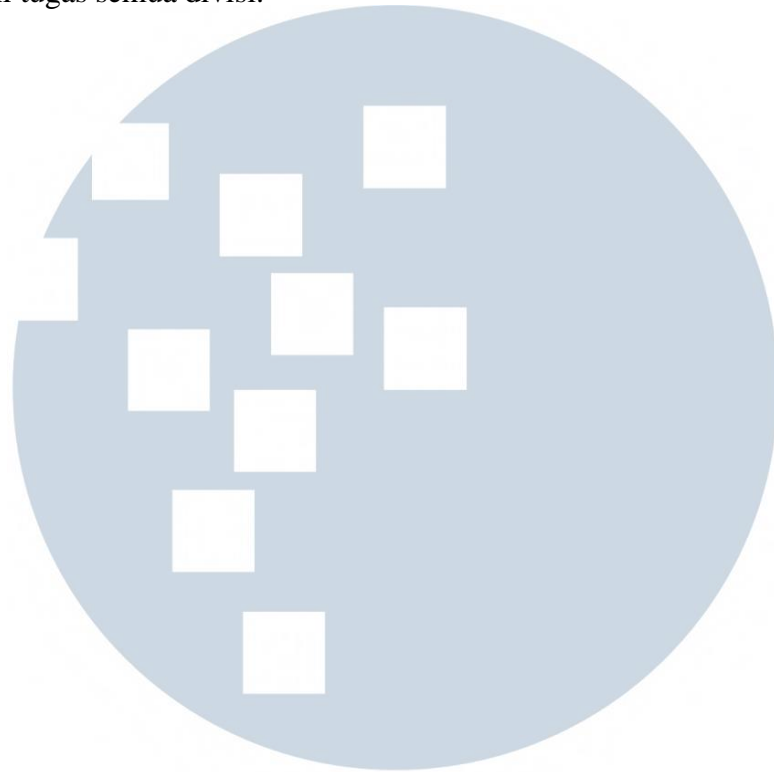
Untuk tujuan yang ingin dicapai dari pelaksanaan kegiatan magang ini adalah melakukan pengembangan pada aplikasi Blanjaloka bagian *customer* berbasis Android di PT Citiasia Internasional.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kegiatan magang di PT Citiasia Internasional mulai dilaksanakan pada tanggal 14 Februari 2022 sampai dengan 15 Juli 2022, PT Citiasia Internasional sendiri berlokasi di Graha Mustika Ratu, Menteng Dalam, Tebet, Jakarta Selatan. Adapun prosedur pada pelaksanaan kegiatan kerja magang adalah sebagai berikut.

1. Hari kerja dimulai dari hari Senin - Jumat dan dilakukan secara daring atau *work from home*.
2. Lama jam kerja adalah 8 jam, dimulai dari pukul 09.00 - 17.00, dan pada bulan April (Ramadhan) dimulai dari pukul 08.00 - 16.00.
3. Wajib melakukan absensi menggunakan website <https://pm.citiasiainc.id> untuk *clock-in* dan *clock-out*.
4. Rapat harian pada pukul 09.00 atau 10.00 untuk mengetahui *progress* tugas, dan rapat mingguan yang dilaksanakan pada hari Jumat untuk presentasi hasil tugas dan kendala pada saat mengerjakan tugas pada proyek.

5. *Town Hall Meeting* yang dilaksanakan 2 minggu sekali untuk presentasi hasil tugas semua divisi.



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA