

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia sudah memasuki era digitalisasi dengan pengaruh teknologi yang sudah menyebar di banyak daerah. Salah satu contoh perkembangan teknologi yang berpengaruh di Indonesia adalah *e-commerce* atau perdagangan elektronik, yang memungkinkan pengguna untuk melakukan bisnis jual-beli melalui Internet. E-commerce berperan penting bagi perekonomian Indonesia, terlebih lagi selama pandemi Covid-19. *E-commerce* meningkatkan skala usaha dan jangkauan pemasaran bagi pelaku usaha, bermanfaat bagi konsumen untuk memberikan waktu yang efektif dan efisien, dan penerimaan negara dari sektor pajak pertambahan nilai (PPN) dan meningkatkan pertumbuhan ekonomi nasional [1].

Pada era digital seperti sekarang, platform *e-commerce* mampu mendukung perekonomian nasional yang stabil. Kunci dari stabilitas ini adalah para UMKM yang memiliki peranan besar dalam meningkatkan pertumbuhan perekonomian Indonesia. Konsep pemasaran produk UMKM pada *e-commerce* merupakan sebuah terobosan yang dapat membantu UMKM memperluas pasar, tanpa batasan geografis [2].

Dengan visi dan misi untuk menyediakan layanan digital yang mendukung pertumbuhan ekonomi bangsa, PT Telekomunikasi Selular memiliki inovasi baru untuk mengembangkan sebuah perangkat lunak bernama 99% Usahaku. Aplikasi 99% Usahaku merupakan sebuah *e-commerce* yang berfokus membantu UMKM dan pemasok melakukan jual-beli secara daring. Sebagai pengantara UMKM dengan pemasok, 99% Usahaku memiliki tujuan, yaitu memberikan pengalaman bertransaksi yang mudah, cepat dan aman. Saat ini, proyek 99% Usahaku memiliki lima pilar sebagai fitur utamanya, yaitu:

1. Pemasokku sebagai platform jual beli bahan baku
2. Pemasaranku sebagai platform pengguna untuk memulai usaha mereka berjualan
3. Pemodalku sebagai platform untuk membantu para UMKM untuk mewujudkan usaha mereka

4. Solusiku sebagai platform pengusaha UMKM untuk mendapatkan bantuan administrasi dan internet, dan
5. Inspirasiku sebagai platform yang menyediakan inspirasi dan pembelajaran bagi pengusaha UMKM

Dari kelima fitur utama tersebut, Pemasokku berperan penting untuk melaksanakan kegiatan jual-beli barang antar UMKM. Dengan adanya transaksi maka ada pula metode pembayaran yang diperlukan untuk memastikan kesejahteraan pembeli dan penjual. Maka dari itu, 99% Usahaku bekerja sama dengan KoinWorks untuk menetapkan sebuah metode pembayaran cicilan yaitu Paylater KoinWorks. Menggunakan Paylater KoinWorks, pengguna dapat melakukan pembelian barang di platform Pemasokku, mendapatkan barangnya sekarang, dan membayar tagihannya nanti. Dalam penerapan fitur Paylater KoinWorks, dibutuhkan tim UI/UX yang mampu merancang User Interface (UI) dengan memastikan pengalaman pengguna yang terbaik.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari kegiatan magang di PT Telekomunikasi Selular antara lain:

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

Untuk tujuan yang ingin dicapai dari pelaksanaan kegiatan magang ini adalah melakukan pengembangan UI aplikasi 99% Usahaku fitur Paylater KoinWorks di PT Telekomunikasi Selular.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kegiatan magang di PT Telekomunikasi Selular mulai dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus 2022 sampai dengan 30 Desember 2022. PT Telekomunikasi Selular berlokasi di Jl. Gatot Subroto No.Kav. 52, Kuningan Barat, Mampang Prapatan, 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 08.00 - 17.00, dengan 1 jam istirahat mulai jam 12.00 - 13.00.
3. Wajib melakukan absen pada website <https://recruitment.telkomsel.com> untuk clock-in dan clock-out.
4. Checkpoint dilakukan untuk mengetahui progress tugas dan melakukan review pada hasil tugas.

