

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia sedang dilanda oleh musibah besar berupa pandemi COVID-19 yang disebabkan oleh virus SARS-CoV-2 yang menginfeksi individu pertamanya di Wuhan, salah satu kota di Republik Rakyat Tiongkok dan kemudian menyebar ke seluruh penjuru dunia tak terkecuali Indonesia. Pandemi tersebut menyebabkan pertumbuhan ekonomi global dapat merosot ke negatif 2,8% atau dengan kata lain terseret hingga 6% dari pertumbuhan ekonomi global di periode sebelumnya (Nasution et al., 2020).

Pemerintah Indonesia sendiri telah memberlakukan kebijakan berupa pembatasan sosial berskala besar (PSBB) demi menekan laju penyebaran virus SARS-CoV-2. Salah satu dampak dari PSBB adalah ditutupnya pasar-pasar tradisional dan pusat-pusat perekonomian lainnya.

Tentunya hal ini akan berdampak pada UKM yang biasa mengandalkan pasar-pasar tradisional sebagai market-nya. Padahal kunci dari penyehatan kembali kondisi ekonomi nasional adalah survival di tingkat individu dan entitas usaha (Hadiwardoyo, 2020).

Berdasarkan kondisi dilapangan, bisnis yang berhasil survive adalah bisnis yang berhasil melakukan digitalisasi dalam pemasarannya (Kim, 2020). Sebab dengan sistem perdagangan online menyediakan layanan pembelian untuk karya secara digital sehingga konsumen dapat melihat-lihat dan membeli setiap saat untuk

mencapai pendekatan pemasaran online yang efisien (Gao et al., 2010). Oleh karena itu kelompok kami berusaha untuk membuat terobosan berupa digitalisasi pemasaran produk-produk dari UKM.

Dengan digitalisasi pemasaran ini diharapkan UKM dapat survive dimasa pandemi COVID-19. Serta dapat meningkatkan perkembangan teknologi dan inovasi dibidang produksi (Adiwibowo et al., 2019).

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana aplikasi dapat bermanfaat bagi UKM dalam kegiatan pemasaran dimasa pandemi COVID-19 yang sedang berlangsung hingga saat ini.

1.3 Tujuan Praktek Kerja Lapangan

Tujuan dari Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini adalah sebagai berikut:

1.3.1 Tujuan umum

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka aplikasi ini dibuat dengan tujuan umum, yakni :

1. Membuat situs pemasaran online untuk UKM “Dua Bersaudara”
2. Untuk mengaplikasikan ilmu yang telah didapat ketika perkuliahan.
3. Meningkatkan kerja kelompok dan keterampilan.

1.3.2 Tujuan Khusus

Berdasarkan rumusan masalah di atas, Tujuan dibuatnya aplikasi ini yaitu untuk membantu UKM dalam melakukan pemasaran dimasa pandemi COVID-19

dimana banyak pasar tradisional yang tutup karena diberlakukannya PSBB oleh pemerintah.

1.4 Manfaat

Manfaat dari adanya Praktek Kerja Lapangan (PKL) adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan masyarakat untuk mengakses produk-produk UKM Dua Bersaudara.
2. Meminimalisir kontak fisik untuk menghindari penyebaran pandemi COVID-19.
3. Membantu proses pemasaran/pengenalan produk UKM Dua Bersaudara kepada masyarakat.