

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tiga dari empat rumah tangga di Indonesia mengalami penurunan pendapatan, dengan penurunan terbesar dialami oleh mereka yang Menuju respons dan pemulihan COVID-19 yang berfokus pada anak: Seruan aksi 3 tinggal di perkotaan. Terdapat 44 persen rumah tangga perkotaan yang mengalami penurunan pendapatan lebih dari 25 persen, sementara di perdesaan jumlahnya mencapai 34 persen. Hilangnya pendapatan disebabkan oleh hilangnya pekerjaan dan berkurangnya jam kerja berbayar di berbagai sektor, mulai dari rumah makan hingga pertambangan.

Banyak rumah tangga yang sebelumnya aman secara ekonomi menjadi miskin atau berisiko menjadi miskin. Hampir 25 persen rumah tangga mengalami kenaikan biaya hidup sehingga mendorong mereka untuk mengurangi konsumsi makanan dan pengeluaran pendidikan Sebagian pengeluaran ditangguhkan seperti biaya sekolah, beban utang, dan pendaftaran masuk universitas anak-anak yang sudah besar. Upaya penyesuaian ini berdampak pada perkembangan fisik, kognitif, dan pendidikan anak.

Pandemi telah menyebabkan hilangnya pekerjaan, kerawanan pangan, dampak negatif pada kualitas pendidikan dan kesejahteraan mental, ditambah dengan berbagai masalah domestik, terutama bagi keluarga berpenghasilan rendah. PPKM yang konstan dan pembatasan mobilitas telah meningkatkan situasi ini, mengakibatkan lebih banyak individu dan keluarga yang sangat membutuhkan bantuan. Namun, tidak ada platform/alat efektif yang tersedia bagi mereka untuk melaporkan dan meminta bantuan.

PT Impactbyte Teknologi Edukasi x National University of Singapore memberikan studi kasus ini sebagai permasalahan utama yang harus di selesaikan dengan solusi inovasi digital dalam bentuk website yang sudah *responsive*. Setelah penulis melakukan riset terhadap permasalahan tersebut, diciptakannya aplikasi website BANGKIT dengan bertujuan untuk membantu masyarakat mengatasi masalah-masalah tersebut yang terjadi akibat pandemic Covid-19.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat permasalahan yang diangkat dalam praktek kerja lapangan ini, yaitu :

- a. Pandemi telah menyebabkan hilangnya pekerjaan, PHK massal menyebabkan banyak masyarakat kehilangan pekerjaannya dan susah untuk kembali mencari sumber pendapatan baru
- b. PPKM yang konstan dan pembatasan mobilitas telah meningkatkan situasi ini, mengakibatkan lebih banyak individu dan keluarga yang sangat membutuhkan bantuan. Namun, tidak ada platform/alat efektif yang tersedia bagi mereka untuk melaporkan dan meminta bantuan.
- c. Masalah keuangan yang timbul karena pandemic menyebabkan banyak mahasiswa putus edukasi karena kekurangan dana

1.3 Tujuan PKL

Tujuan dari PKL ini adalah menyelesaikan Challenge yang diberikan oleh PT Impactbyte x National University of Singapore dengan membuat inovasi digital berdasarkan permasalahan yang diberikan seperti dibahas di latar belakang laporan, lalu tujuan pengembangan BANGKIT Website yaitu:

- a. Membantu masyarakat yang terdampak pandemi untuk mendapatkan pekerjaan dan mendapatkan berita/informasi yang akurat
- b. Membantu pelajar yang kekurangan dana untuk melanjutkan pendidikannya
- a. Membantu instansi perusahaan untuk mendapatkan tenaga kerja dengan cepat
- b. Memberikan kemudahan akses kepada informasi dan bantuan secara umum kepada masyarakat

1.4 Manfaat

Berdasarkan pengembangan website, manfaat yang didapat yaitu :

- a. Membantu penulis mengetahui proses pengembangan Website dari sisi server (Back-End Web Development)