

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sejak COVID-19 dinyatakan sebagai pandemi, hampir seluruh kegiatan di luar rumah dialihkan menjadi *online*. Akibatnya, terdapat banyak sektor industri yang mengubah prosedur penyediaan produk/jasa menjadi lebih ter-digitalisasi. Salah satu sektor industri tersebut adalah bidang kreatif, yang merupakan sektor yang sangat bergantung pada suasana dan penonton.

*Event* yang biasanya diadakan secara *offline*, perlahan beralih menuju *online*. Hal tersebut memungkinkan karena adanya platform *conference meeting* seperti *Zoom*, *Google Meet*. Studi yang telah dilakukan sebelumnya telah membuktikan bahwa komunikasi yang efektif, keterlibatan konten *online*, dan interaksi konsumen adalah aspek penting ketika memeriksa pengalaman *online* konsumen dan kesuksesan organisasi yang berkelanjutan [1]. Fitur-fitur yang dihadirkan dalam platform serupa telah membawa dampak yang besar untuk berbagai *event* yang membutuhkan tema dan dekorasi untuk menghidupkan suasana acara yang juga dirasakan ketika sebuah *event* diadakan secara *offline*. Menurut penelitian mengenai efektivitas pembelajaran, platform *conference meeting* meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka [2, 3]. Terlebih lagi apabila tema dan dekorasi yang dihadirkan oleh platform *event online* tersedia dalam banyak pilihan.

Oleh karena itu, banyak perusahaan yang mulai memasuki sektor industri di bidang kreatif. Bisnis terus berupaya memanfaatkan alat, platform, dan teknologi digital untuk mempertahankan operasi tanpa gangguan selama krisis [4]. Kebutuhan masyarakat yang meningkat menciptakan peluang bagi pesaing baru untuk dapat memasuki bidang tersebut. Dalam praktiknya, terdapat platform seperti *Hopin* dan *Airmeet* yang juga menyediakan platform yang terfokus untuk pengadaan *event online*.

PT Cranium Royal Aditama melihat peluang tersebut dan akan memulai proses perancangan platform pengadaan *event online*. PT Cranium Royal Aditama merupakan salah satu agensi digital yang bergerak dalam pengembangan perangkat lunak *Enterprise Resource Planning* (ERP). PT Cranium Royal Aditama telah membangun kepercayaan melalui kinerjanya, dan telah memiliki klien dari

berbagai perusahaan ternama serta Badan Usaha Milik Negara (BUMN). PT Cranium Royal Aditama telah membangun berbagai macam perangkat lunak, namun belum membangun platform *event online*. Partisipasi dalam pelaksanaan kerja magang sebagai tim, diharapkan dapat membantu membangun platform *event online* yang dapat memberikan dampak dalam pengadaan acara secara *online* dengan fitur yang disediakan di dalamnya.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari pelaksanaan kerja magang di PT Cranium Royal Aditama, yakni:

- Menerapkan ilmu yang didapatkan dari masa perkuliahan selama 5 semester sebelumnya.
- Berpartisipasi secara aktif dalam merancang bangun platform *event* digital bersama dalam sebuah tim.

Adapun tujuan dari pelaksanaan kerja magang ini, yaitu merancang sebuah platform *event online* berbasis *website* dengan arsitektur *microservices* menggunakan *React + TailwindCSS* sebagai bagian *Front end* dan *Express JS + Node JS* sebagai bagian *Back end*.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dilakukan selama kurang lebih 6 bulan, terhitung sejak 3 Januari 2022 sampai dengan 3 Juli 2022 secara *online (Work From Home)* di PT Cranium Royal Aditama. Waktu pelaksanaan kerja magang dilaksanakan mulai dari tanggal 3 Januari 2022 sampai dengan 3 Juli 2022 dengan bimbingan dari pembimbing lapangan, yaitu Kevin Leonard selaku Ketua Bisnis dan Proyek di PT Cranium Royal Aditama. Total jam kerja yang diterapkan dalam satu hari adalah 9 jam kerja dari pukul 08.00 pagi sampai dengan pukul 17.00, termasuk waktu istirahat selama 1 jam. Dalam pelaksanaan kerja magang, diberikan tugas dan kewajiban untuk menentukan tenggat waktu pengerjaan tugas tersebut. Pengerjaan tugas dilakukan setiap hari senin sampai dengan jum'at, sesuai dengan *timeplan* yang telah disusun pada *Microsoft Project* dan laporan mengenai *progress* pekerjaan melalui *Discord* untuk sesama anggota tim, dan melalui *Whatsapp* kepada pihak PT Cranium Royal Aditama.