

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pandemi covid 19 yang terjadi begitu lama mengubah pola masyarakat dalam melakukan kegiatan, hampir kebanyakan kegiatan dialihkan menjadi *online*. Hal ini mengakibatkan banyaknya sektor industri melakukan upaya pengalihan kegiatan menjadi lebih digital. Salah satu yang terdampak adalah sektor industri kreatif. Dimana sektor ini sangat bergantung pada daya kreasi, daya cipta individu dan penggunaan pengetahuan informasi sehingga menghasilkan sumber daya ekonomi [1].

Salah satu bentuk yang bisa dijadikan contoh adalah pengadaan *event* seperti pembelajaran, perkumpulan, konferensi, rapat, dan lain-lain. *Event* yang biasanya diadakan secara *offline* tatap muka perlahan beralih menjadi *online* menggunakan platform digital. Melalui berbagai platform digital seperti Zoom, Discord, Google Meet, dan Skype. Juga fitur-fitur tambahan yang disediakan platform mampu menambah suasana dan tema bagi para pengguna yang memakai sehingga *event* yang berlangsung lebih hidup sebagaimana *event* tersebut dilakukan secara *offline*.

Dengan kondisi demikian mengundang banyak perusahaan yang bergerak pada industri teknologi mulai membuat platform tersebut dan menciptakan peluang bisnis. Saat ini sudah ada Airmeet dan Hoppin yang telah menyediakan platform *event online*. Hal ini juga yang mendorong Cranium untuk ikut membuat platform serupa. Cranium merupakan penyedia solusi digital yang bergerak pada bidang teknologi dengan salah satu produk nya yakni *Enterprise Resource Planning* (ERP).

Merancang dan membangun platform *online* digital yang saat ini berbasis *website* aplikasi sehingga dapat bersaing dengan platform serupa. Turut membantu masyarakat baik perusahaan maupun kelompok untuk melakukan kegiatan *event* secara *online* dengan lebih mudah dan nyaman tanpa mengurangi suasana aslinya. Mungkin saja di masa mendatang *software* yang dibuat ini bisa mengimplementasikan serupa seperti Metaverse.

### 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Adapun maksud dari kegiatan kerja magang di Cranium sebagai berikut:

- Penerapan secara langsung semua materi yang telah dipelajari selama masa perkuliahan, spesifik nya dalam bidang *website* aplikasi
- Berperan aktif dalam merancang dan membangun platform *event online* bersama tim Cranium.
- Sebagai bentuk pengalaman kerja nyata sebagai *Software Engineer*.

Tujuan dari kerja magang ini adalah merancang dan membangun platform *event online* berbasis *websites* dengan teknologi pemrograman yakni *NodeJS* sebagai *Back-End*, *React* sebagai *Front-End* dan arsitektur *microservices*.

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu pelaksanaan kerja magang berkisar 6 bulan dimulai dari tanggal dengan bimbingan dari Cranium yaitu Bapak Kevin Leonardo selaku supervisi. Prosedur kegiatan kerja magang dijelaskan lebih detail sebagai berikut:

- Persyaratan untuk pelaksanaan magang kampus merdeka minimal 800 jam kerja. Maka dari itu Cranium sendiri kami mendapati waktu kerja pada jam 09.00 - 17.00, sudah termasuk ISHOMA dari senin hingga jumat.
- Kerja magang dilakukan secara *Work from Home* (WFH).
- Pengerjaan proyek mengikuti *Systems development life cycle* (SDLC) yang disusun pada Microsoft Project.
- Alur komunikasi melalui Whatsapp Group dan Discord dengan pengadaan rapat 1 hingga 2 minggu sekali.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A