

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebiasaan masyarakat dalam beraktivitas berubah semenjak pandemi *Covid-19* yang berlangsung cukup lama. Hampir seluruh kegiatan dialihkan menjadi *online*[1]. Hal ini berdampak kepada industri yang menyediakan jasa ataupun produk secara *offline*. Hal ini tentunya mengubah prosedur penyediaan jasa dan produk menjadi digital.

Salah satu yang terkena dampak adalah sektor industri kreatif [2], yaitu *event* yang sangat bergantung pada ramainya acara dan suasana yang ada. Industri kreatif secara keseluruhan telah menghadapi banyak tantangan akibat pandemi, seperti redundansi, kebangkrutan, pembatalan acara, dan sebagainya[2].

Event merupakan salah satu produk sektor industri kreatif yang mengalami dampak dari pandemi *Covid-19*. Hal ini membuat hampir seluruh *event* beralih menjadi *online* dengan memanfaatkan teknologi *conference meeting*. Perkembangan teknologi ini selaras dengan maraknya kegiatan yang perlahan menjadi lebih ter-digitalisasi.

Studi yang telah dilakukan sebelumnya telah membuktikan komunikasi dan interaksi adalah aspek penting dalam kesuksesan suatu acara atau organisasi [3]. Hal ini tentu saja dapat terwujud dengan menggunakan fitur-fitur yang ada pada *platform confrence meeting*. Fitur seperti pemilihan *virtual background* dan penggunaan reaksi menggunakan *emoji* membuat suasana menjadi lebih hidup layaknya *event offline*.

Dengan potensi yang ada membuat banyak perusahaan di sektor industri kreatif berupaya untuk memaksimalkan kemampuan yang dimiliki oleh *platform digital* tersebut. Hal ini tentu saja menjadi peluang di tengah krisis akibat pandemi dan juga untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. *Hopin* [4] dan *Airmeet* [5] adalah contoh implementasi ide penggunaan *platform digital* sebagai sarana membuat *event online*. Keduanya menyediakan *platform event online*. PT Cranium Royal Aditama adalah salah satu agensi digital yang bergerak dalam pengembangan perangkat lunak.

PT Cranium Royal Aditama melihat hal ini adalah suatu peluang untuk dapat mengembangkan suatu *platform event online*. Dengan permintaan *client* ter-

hadap pembuatan *event online* yang meningkat, membuat PT Cranium Royal Aditama mencetuskan sebuah proyek pembuatan *platform event online*, agar pengguna ataupun *client* dapat langsung melakukan pembuatan *event* dan dengan adanya *platform event online* ini pendataan terhadap *event* yang ingin dibuat lebih tertata. Pembuatan *platform event online* ini juga menghilangkan cara penerimaan pesanan yang masih konvensional dengan melakukan kontak langsung dengan PT Cranium Royal Aditama

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari pelaksanaan proses kerja magang di PT Cranium Royal Aditama adalah sebagai berikut.

1. Menambah ilmu pengetahuan baru dari pelajaran yang telah diajarkan pada perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Mendapatkan pengalaman dalam dunia kerja dan mendapatkan kesempatan membuat *project* dengan skala *enterprise*.
3. Menerapkan pengetahuan yang diperoleh dari perkuliahan secara langsung dalam dunia kerja.

Tujuan dari pelaksanaan proses kerja magang di PT Cranium Royal Aditama yaitu merancang dan membangun website event online pada PT Cranium Royal Aditama menggunakan Node.js dan React

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu pelaksanaan kerja magang dihitung dari tanggal 3 Januari 2022 sampai 3 Juli 2022. Kerja magang dilakukan setiap hari Senin sampai Jumat dihitung dari jam 08.00 hingga 17.00 dengan waktu istirahat makan siang selama 1 jam.

Pelaksanaan kerja magang dilakukan secara daring atau *Work From Home* di PT Cranium Royal Aditama. Dalam pelaksanaan kerja magang diberikan tugas dan kewajiban untuk menentukan tenggat waktu pengerjaan tugas sesuai dengan timeplan yang telah disusun pada Microsoft Project. Setelah pekerjaan usai, setiap anggota memberikan *update daily task* pada *channel Discord* untuk sesama anggota.