

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

PT Suitmedia Kreasi Indonesia adalah sebuah perusahaan yang menyediakan jasa layanan dalam transformasi digital melalui strategi, pengembangan produk, dan komunikasi kreatif. Strategi ialah ilmu dan seni yang digunakan untuk menyinergikan segala sumber daya yang dimiliki secara proporsional hingga didapatkan rangkaian keputusan strategik untuk mencapai tujuan dari organisasi secara optimum disertai dengan memperhatikan lingkungan hidup [1]. Selain itu, pengembangan produk merupakan sebuah proses pencarian gagasan baru untuk barang dan jasa serta mengkonversikan ke dalam tambahan lini produk yang berhasil secara komersial. Pencarian produk ini berdasarkan asumsi dari para pelanggan yang menginginkan unsur baru mengenai produk baru dalam mencapai tujuan perusahaan [2]. Kreatif diambil dari kata kreativitas yang merupakan sebuah kemampuan menghasilkan bentuk baru dengan menggunakan metode-metode baru [3]. Maka dari itu, komunikasi kreatif merupakan sebuah penyampaian informasi yang disampaikan dengan menggunakan metode baru untuk menghasilkan suatu bentuk baru dari komunikasi tersebut.

Perusahaan Suitmedia telah berdiri selama kurang lebih 13 tahun dengan segala lika-liku yang telah dilalui. Dari semua lika-liku tersebut, Suitmedia mengalami perkembangan dan usaha yang telah dilakukan oleh karyawan dari Suitmedia telah membuat karir Suitmedia terus meningkat. Suitmedia hingga sekarang telah memiliki beberapa kantor cabang di beberapa tempat dan menerima banyak proyek dari perusahaan-perusahaan.

Pada kesempatan kali ini Suitmedia dipercaya oleh seorang *client* untuk melakukan pembangunan sebuah *Digital Library* baik dalam platform *website* maupun aplikasi. Hasil dari proyek ini ke depannya akan digunakan oleh beberapa sekolah yang akan melakukan kerja sama dengan pihak *client*. Dalam proyek ini, beberapa peserta magang ikut andil dalam menyelesaikan proyek ini bersama untuk menyelesaikannya dalam kurun waktu yang telah ditentukan.

Selama pelaksanaan magang tugas yang dilakukan dalam proyek *Digital Library* ialah melakukan pengintegrasian terhadap fungsionalitas fitur-fitur pada beberapa halaman seperti halaman utama untuk guru, halaman utama untuk murid,

information page, fitur pencarian, fitur *sorting*, dan *coachmark*. Namun tidak hanya melakukan integrasi, tugas lainnya yang dilakukan adalah melakukan implementasi tampilan sesuai dengan yang sudah dibangun oleh tim *design* pada halaman yang telah diintegrasikan. Selain itu, tidak lupa juga melakukan perbaikan fungsionalitas fitur yang tidak berjalan sesuai dengan fungsinya dan melakukan revisi tampilan *design* yang menurut pihak *client* masih kurang sesuai.

Dari pelaksanaan proses kerja magang ini, diharapkan pembangunan *website* perpustakaan digital ini dapat membantu sekolah-sekolah dalam membimbing muridnya untuk selalu giat membaca. Selain itu, proyek ini dapat membantu anak-anak untuk lebih mudah melakukan kegiatan membaca serta memperoleh pengetahuan lebih dari membaca.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari pelaksanaan kerja magang di PT Suitmedia Kreasi Indonesia adalah membangun sebuah perpustakaan digital yang dapat digunakan oleh sekolah-sekolah dalam membimbing murid-murid untuk lebih giat membaca tanpa harus berada di sekolah atau perpustakaan.

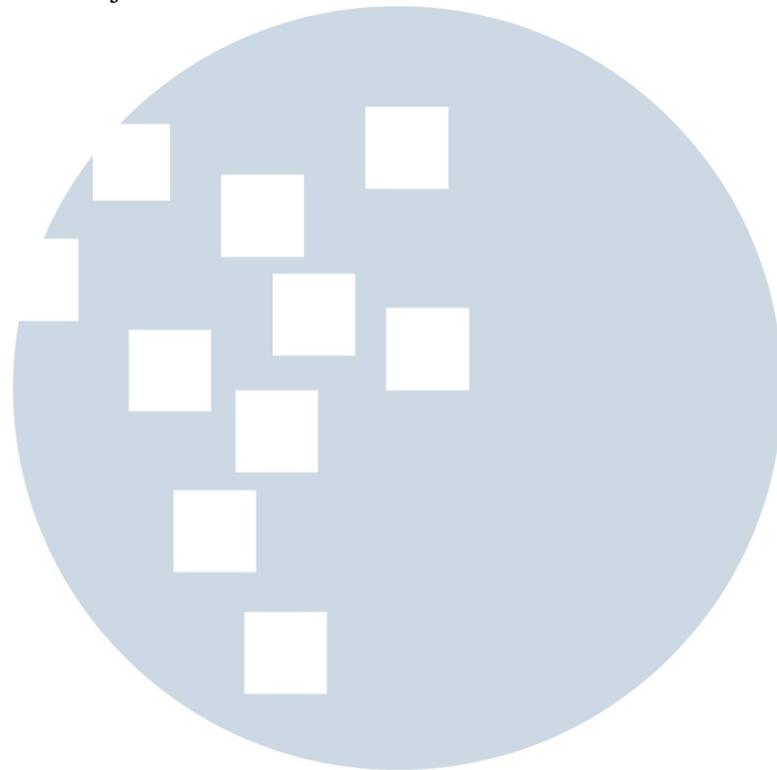
Sedangkan tujuan dari pelaksanaan kerja magang adalah mengembangkan fitur dan tampilan dari *website* BukuAku *Digital Library* dengan menggunakan NuxtJs seperti fitur *search*, *sort*, menghapus buku yang telah dibaca oleh guru, tugas membaca murid, *coachmark*, dan aktivitas kelas oleh guru.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dilakukan selama 5 bulan yang berlangsung pada 18 Agustus hingga 26 Desember 2022 yang dibimbing oleh Bapak Slamet Aprianto. PT Suitmedia Kreasi Indonesia berada di Jalan Pejaten Barat II No. 3A Jakarta, Indonesia.

Dikarenakan pandemi Covid-19, maka pelaksanaan kerja magang dilakukan secara *online* atau *Work From Anywhere* sehingga pekerjaan dapat dilakukan di tempat mana saja termasuk kantor, rumah, atau *cafe*. Jam masuk kerja dalam perusahaan dilaksanakan dari pukul 09.00 hingga 18.00 WIB. Namun, karena terdapat tuntutan total 800 jam kerja, maka jam kerja selama pelaksanaan magang dilaksanakan dari pukul 09.00 hingga 19.00 WIB dengan waktu istirahat pada pukul 12.00 hingga 13.00 WIB serta dilaksanakan dari hari Senin hingga Sabtu. Ketentuan libur kerja

mengikuti dengan kalender umum di mana jika terdapat tanggal merah berarti akan dihitung libur bekerja.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA