

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam industri percetakan dan penyelenggaraan acara. Seiring meningkatnya penetrasi internet di Indonesia, masyarakat kini semakin terbiasa dengan layanan digital, termasuk dalam penggunaan undangan elektronik (*e-invitation*). Undangan digital dinilai lebih praktis, ekonomis, dan memiliki berbagai fitur interaktif seperti animasi, tautan ke lokasi acara, hingga konfirmasi kehadiran (RSVP) secara daring yang mempermudah pengelolaan tamu undangan[1]. Selain itu, media sosial turut berperan besar sebagai sarana promosi yang efektif, menjadikan bisnis undangan digital semakin menjanjikan di era digital saat ini[2].

PT Jaya Santoso Teknologi mengembangkan Minyma, sebuah platform *e-invitation* berbasis web yang dirancang untuk menjawab kebutuhan masyarakat modern dalam menyelenggarakan acara dengan lebih praktis dan efisien. Perubahan perilaku konsumen yang kini lebih mengandalkan teknologi digital membuka peluang untuk menghadirkan solusi undangan yang tidak hanya hemat biaya, tetapi juga interaktif dan dapat diakses kapan saja. Melalui Minyma, pengguna dapat memilih template undangan, menyesuaikan isi undangan sesuai preferensi, mengundang tamu secara digital, serta memantau kehadiran tamu melalui sistem RSVP dan pemindaian kode QR pada hari acara. Fitur-fitur tersebut tidak hanya memberikan kemudahan, tetapi juga meningkatkan profesionalisme penyelenggaraan acara pribadi seperti pernikahan atau ulang tahun.

Pentingnya pengembangan platform seperti Minyma tidak lepas dari kebutuhan akan efisiensi dan otomatisasi dalam pengelolaan acara, khususnya dalam skala besar. Sistem manajemen pengguna dan acara menjadi tulang punggung dari keseluruhan layanan yang disediakan. Dengan sistem autentikasi dan otorisasi yang andal, hanya pengguna terverifikasi yang dapat mengakses fitur-fitur penting, sementara data pengguna seperti nama, nomor telepon, dan informasi lainnya dikelola secara terpusat dan aman. Hal ini juga memungkinkan pembatasan akses berdasarkan status pengguna, seperti akses penuh yang hanya diberikan setelah melakukan pembayaran layanan.

Selain itu, integrasi antar layanan seperti layanan pengguna, layanan tamu, dan layanan acara menjadi kunci dalam menciptakan pengalaman yang menyeluruh. Setiap entitas dalam sistem dirancang untuk saling terhubung, sehingga perubahan dalam satu layanan dapat secara otomatis tercermin di layanan lainnya. Misalnya, saat pengguna menambahkan daftar tamu, sistem akan secara otomatis mengaitkan tamu tersebut dengan acara yang dimiliki dan memungkinkan proses RSVP berjalan lancar. Dengan pendekatan layanan yang modular dan terintegrasi, Minyma mampu memberikan solusi yang skalabel, adaptif, dan sesuai dengan ekspektasi pasar digital saat ini.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, kegiatan magang difokuskan pada perancangan dan pengembangan sistem *backend*, yang mencakup layanan manajemen pengguna, acara, dan tamu pada platform Minyma.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kegiatan magang di PT Jaya Santoso Teknologi dilakukan dengan maksud untuk memenuhi *Internship Track 1* sebagai syarat akademis, mengimplementasikan keterampilan teknis dalam pengembangan aplikasi berdasarkan pembelajaran selama perkuliahan, serta memperoleh pengalaman kerja di industri teknologi.

Tujuan dari kegiatan magang ini adalah untuk merancang dan membangun layanan pengguna pada website *e-invitation* Minyma menggunakan Spring Boot sebagai *backend framework*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Program magang di PT Jaya Santoso Teknologi dilaksanakan selama enam bulan, terhitung sejak 23 Januari 2025 hingga 23 Juli 2025 yang berlokasi di Ruko Union Square No.C-17, Jl, Raya Serpong Utara Rt/RW 004/002, Kelurahan Pakualam, Kecamatan Serpong Utara, Tangerang Selatan. Selama periode magang, kegiatan dilaksanakan berdasarkan prosedur yang telah ditetapkan sebagai berikut:

1. Kegiatan magang dilaksanakan selama lima hari dalam seminggu, yaitu dari Senin hingga Jumat. Waktu kerja dimulai pada pukul 09.00 WIB dan berakhir pada pukul 18.00 WIB, dengan waktu istirahat berlangsung dari pukul 12.00 WIB hingga 13.00 WIB.
2. Kegiatan magang dilaksanakan secara WFH (*Work From Home*). Namun,

untuk agenda penting, pertemuan akan diselenggarakan secara WFO (*Work From Office*) sesuai kebutuhan.

3. Setiap pukul 17.00 WIB, seluruh anggota diwajibkan untuk memberikan laporan harian di grup Discord perusahaan. Laporan tersebut mencakup aktivitas yang telah dikerjakan, kendala yang dihadapi yang menyebabkan hambatan dalam penyelesaian tugas, serta pertanyaan terkait aspek teknis maupun non-teknis yang ingin disampaikan kepada supervisor.
4. Rapat rutin seluruh divisi dilaksanakan setiap dua minggu sekali dengan tujuan mengevaluasi perkembangan pekerjaan, membahas tantangan yang dihadapi, serta mendiskusikan solusi terhadap kendala teknis yang muncul selama pengerjaan proyek. Rapat ini dapat diselenggarakan secara WFH melalui Google Meet atau secara WFO di kantor, sesuai dengan kebutuhan dan kesepakatan.

