

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undangan merupakan salah satu komponen penting dalam sebuah acara, karena berfungsi sebagai media komunikasi resmi untuk menginformasikan waktu, tempat, serta rangkaian kegiatan kepada para tamu. Selama ini, undangan dalam bentuk cetak telah digunakan secara luas dalam berbagai acara seperti pernikahan, tunangan, maupun acara formal lainnya. Namun, seiring perkembangan teknologi digital dan meningkatnya kebutuhan akan efisiensi dan fleksibilitas, undangan digital mulai menjadi pilihan utama masyarakat modern.

Undangan cetak memiliki berbagai keterbatasan, terutama dari segi biaya produksi, waktu distribusi, serta kemampuan dalam menyajikan konten yang dinamis. Proses pencetakan memerlukan waktu dan biaya yang tidak sedikit, mulai dari desain, bahan cetak, hingga distribusi fisik kepada tamu [1]. Di samping itu, undangan cetak bersifat statis dan tidak dapat dengan mudah diperbarui apabila terjadi perubahan informasi. Hal ini menjadikan undangan digital sebagai alternatif yang lebih praktis dan relevan dengan kebutuhan masyarakat yang menginginkan penyampaian informasi secara cepat, efisien, dan interaktif [1].

PT Jaya Santoso Teknologi sebagai perusahaan yang bergerak di bidang pembangunan solusi digital merespons kebutuhan ini dengan membangun Minyma Invitation, sebuah platform undangan digital berbasis website. Salah satu komponen utama dalam platform ini adalah *template* undangan digital, yang menjadi elemen visual utama dalam menyampaikan informasi kepada tamu. *Template* tidak hanya menampilkan isi undangan, tetapi juga merepresentasikan kesan dan karakter acara yang ingin disampaikan oleh pengguna.

Pembangunan *template* undangan digital memiliki tantangan tersendiri. *Template* harus dirancang agar fleksibel digunakan dalam berbagai jenis acara, mampu disesuaikan dengan preferensi pengguna, dan tetap menjaga estetika tampilan. Struktur informasi dalam *template* juga harus jelas dan rapi agar mudah dibaca oleh tamu, serta dapat beradaptasi dengan berbagai ukuran layar perangkat. Selain itu, variasi desain yang konsisten dan menarik menjadi penting untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam memilih *template* sesuai selera mereka.

Dalam menjawab tantangan tersebut, dibutuhkan pendekatan teknologi

frontend yang tepat. *Framework* Next.js dipilih sebagai fondasi pembangunan karena mendukung sistem komponen yang modular, performa optimal, serta kemudahan dalam membangun antarmuka yang responsif [2]. Melalui pendekatan ini, pembangunan *template* menjadi lebih terstruktur dan efisien, serta memungkinkan pengelolaan desain yang konsisten di seluruh platform.

Dengan hadirnya berbagai pilihan *template* yang menarik, fleksibel, dan mudah digunakan, Minyma Invitation diharapkan mampu memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna dalam membuat undangan digital. Selain mempermudah proses pembuatan undangan, tampilan visual yang profesional juga berperan penting dalam memberikan kesan pertama yang positif kepada para tamu.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan dari pelaksanaan program kerja magang ini adalah untuk membangun antarmuka pengguna pada platform undangan digital *Minyma Invitation* milik PT Jaya Santoso Teknologi.

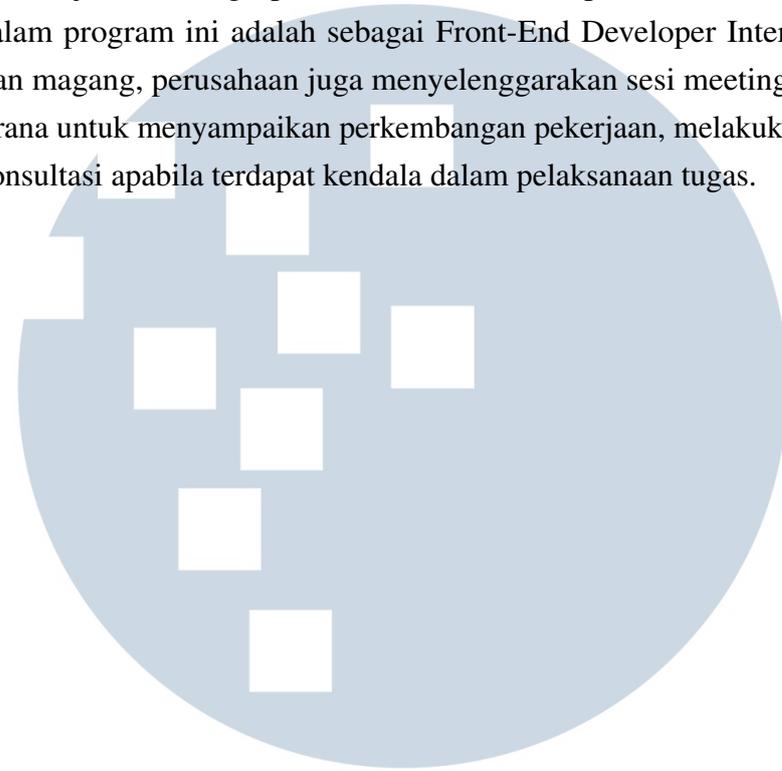
Maksud dari pelaksanaan program ini meliputi hal-hal berikut:

1. Menerapkan *soft skill* dan *hard skill* yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dalam praktik langsung di lingkungan kerja profesional.
2. Menambah keterampilan teknis dalam pembangunan web dan integrasi sistem digital.
3. Memahami proses bisnis dalam industri teknologi digital, khususnya dalam pengelolaan layanan undangan digital.
4. Meningkatkan keterampilan kolaboratif dalam lingkungan kerja profesional.
5. Memperluas jaringan relasi dalam industri teknologi dan *start-up* digital.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Program magang di PT Jaya Santoso Teknologi dilaksanakan selama enam bulan, dimulai pada tanggal 21 Januari 2025 hingga 21 Juli 2025. Magang berlangsung selama lima hari kerja dalam seminggu, yaitu dari hari Senin hingga Jumat, dengan jam kerja pukul 09.00 WIB hingga 18.00 WIB dan waktu istirahat selama 1 jam setiap harinya. Seluruh kegiatan dilaksanakan secara Work From Home (WFH) tanpa sistem absensi harian formal. Sebagai gantinya, peserta

diwajibkan membuat laporan aktivitas harian dalam bentuk catatan yang dikirimkan setelah jam kerja melalui grup komunikasi internal perusahaan. Posisi yang dijalani dalam program ini adalah sebagai Front-End Developer Intern. Selama pelaksanaan magang, perusahaan juga menyelenggarakan sesi meeting mingguan sebagai sarana untuk menyampaikan perkembangan pekerjaan, melakukan evaluasi, serta berkonsultasi apabila terdapat kendala dalam pelaksanaan tugas.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA