BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era teknologi *modern* yang terus berkembang pesat, kebutuhan akan solusi yang efisien dan praktis terus meningkat. Banyak orang mencari cara yang lebih cepat dan mudah untuk mengundang tamu ke berbagai acara tanpa menghabiskan banyak waktu untuk melakukan prosedur konvensional. Undangan tradisional yang dikirim secara fisik membutuhkan waktu yang cukup lama dan biaya cetak yang besar, sehingga kurang praktis dan efisien untuk kebutuhan zaman sekarang [1].

Sebagai jawaban terhadap permasalahan tersebut, *website* kartu digital hadir sebagai solusi inovatif yang menawarkan kemudahan dalam membuat dan membagikan undangan digital secara *online* [2]. Melalui platform ini, pengguna dapat mendesain undangan sesuai keinginan dengan berbagai pilihan *template* yang menarik. Proses pembuatan undangan jadi jauh lebih praktis dan efisien [3].

Dengan menggunakan undangan digital, pengguna tidak hanya dapat menghemat waktu, tetapi pengguna juga dapat menghemat biaya yang biasanya diperlukan untuk percetakan dan pengiriman undangan fisik [4]. Pengguna hanya perlu menyebarkan *link* undangan melalui *email* atau aplikasi pesan, sehingga pembagian undangan menjadi lebih fleksibel dan dapat dibagikan ke tamu dalam waktu singkat [5]. Hal ini tentu sangat membantu, terutama bagi pengguna yang memiliki tamu undangan yang tersebar di berbagai daerah dalam negeri maupun luar negeri [6].

Tidak hanya praktis, *website* kartu digital juga menawarkan pengalaman yang lebih interaktif dan *modern*. Fitur-fitur seperti *RSVP online*, galeri foto, peta lokasi acara, hingga video ucapan dapat disematkan dalam undangan digital, sehingga memberikan kesan yang lebih unik dan menarik bagi para tamu undangan [7]. Oleh karena itu, undangan digital akan menjadi pilihan yang semakin populer untuk membuat undangan untuk berbagai acara [8].

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dilakukan untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dalam praktik langsung di lingkungan kerja

profesional, sesuai dengan kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Dalam hal ini, mahasiswa berperan aktif dalam proses rancang bangun sistem berbasis *website*.

Tujuan magang di PT Andreo Friendly Persada adalah merancang dan membangun bagian *frontend* dari website kartu digital sebagai platform undangan acara. Mahasiswa berperan dalam pengembangan antarmuka pengguna dengan menggunakan *JavaScript/TypeScript* dan teknologi web modern. Selain terlibat dalam proses desain hingga *deployment*, magang ini juga bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis serta *soft skill* mahasiswa dalam lingkungan kerja profesional.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dilaksanakan selama 6 bulan, dimulai dari 31 Januari 2025 hingga 31 Juni 2025. Prosedur pelaksanaan Kerja magang yang di lakukan adalah penugasan proyek, bimbingan dari mentor, dan evaluasi hasil kerja. Waktu pelaksanaan kerja magang adalah 9 jam kerja selama 5 hari kerja. Jam kerja dimulai pukul 08.00 WIB hingga 17.00 WIB.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA