

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program magang merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung di luar lingkungan kampus. Melalui kegiatan magang, mahasiswa dapat mengembangkan kompetensi yang relevan dengan kebutuhan industri, tidak hanya melalui pembelajaran teoritis, tetapi juga melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan profesional. Kegiatan ini memungkinkan mahasiswa untuk memahami alur kerja organisasi, mengasah kemampuan teknis, serta mengembangkan *soft skill* yang dibutuhkan dalam dunia kerja.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat turut mempengaruhi industri kreatif, termasuk sektor *event organizer* (EO). Pada masa kini, penyelenggaraan event tidak hanya berfokus pada aspek produksi acara secara konvensional, tetapi juga menuntut integrasi teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pengalaman peserta [1]. Teknologi digital dimanfaatkan dalam berbagai aspek, seperti sistem registrasi berbasis web, pengolahan data peserta, penyajian konten interaktif, hingga penerapan *Artificial Intelligence* (AI) untuk meningkatkan personalisasi layanan [2]. Kondisi tersebut menuntut adanya inovasi yang berkelanjutan, sehingga divisi *Research and Development* (R&D) memiliki peranan penting dalam merancang dan mengembangkan solusi digital yang sesuai dengan kebutuhan industri modern [3].

Berdasarkan kondisi tersebut, pelaksanaan magang dilakukan di PT. Sahabat Pesta Indonesia (Groovy Group), sebuah perusahaan penyelenggara event yang dikenal aktif mengkombinasikan kreativitas dengan pemanfaatan teknologi digital dalam setiap konsep acaranya [4]. Groovy Group secara konsisten mengembangkan solusi interaktif untuk mendukung pengalaman peserta event, sehingga menjadi lingkungan yang relevan bagi mahasiswa untuk memahami penerapan teknologi dalam industri kreatif. Kegiatan magang pada perusahaan ini dilaksanakan pada divisi *Research and Development* (R&D) yang berfokus pada pengembangan dan pengujian sistem digital untuk kebutuhan internal maupun *event* klien.

Selama pelaksanaan magang, mahasiswa terlibat secara langsung dalam berbagai aktivitas pengembangan sistem digital. Kegiatan yang dilakukan meliputi pengembangan aplikasi berbasis *web* menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript, integrasi sistem dengan Firebase sebagai backend, pengolahan data berbasis JSON, serta pembuatan web game interaktif untuk mendukung konsep acara tertentu [5]. Selain itu, mahasiswa juga terlibat dalam pengembangan dan pengujian *chatbot* berbasis Supabase dan WAHA, serta eksplorasi penerapan teknologi *Artificial Intelligence* yang dapat diadaptasikan ke dalam kebutuhan event [6]. Seluruh aktivitas tersebut dilaksanakan melalui tahapan perancangan, implementasi, pengujian, dan debugging sesuai dengan kebutuhan proyek yang sedang berjalan.

Pelaksanaan magang ini memiliki keterkaitan yang erat dengan kompetensi yang diperoleh selama menempuh pendidikan di Program Studi Sistem Informasi Universitas Multimedia Nusantara. Mata kuliah seperti pemrograman, basis data, analisis sistem, dan pengembangan aplikasi berbasis *web* menjadi dasar dalam pelaksanaan tugas dan proyek selama magang [5], [7]. Penggunaan Visual Studio Code sebagai editor utama mendukung proses pengembangan aplikasi secara terstruktur melalui

pemanfaatan ekstensi, *debugging tools*, serta integrasi lintas *platform* yang mempermudah proses kerja [8].

Lebih lanjut, industri *event organizer* saat ini juga menghadapi tantangan dalam hal inovasi dan adaptasi teknologi. Kehadiran *Artificial Intelligence* membuka peluang untuk menciptakan pengalaman event yang lebih personal, efisien, dan interaktif [9]. Pemanfaatan AI memungkinkan analisis preferensi peserta, penyusunan rekomendasi interaktif [10], serta pengembangan konsep digital yang mampu meningkatkan daya saing sebuah event [11]. Tantangan tersebut menuntut mahasiswa, khususnya dari bidang Sistem Informasi, untuk mampu beradaptasi serta memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan dan implementasi solusi teknologi[12], [13].

Melalui pelaksanaan kegiatan magang ini, mahasiswa diharapkan dapat memperoleh pengalaman dalam mengerjakan proyek nyata, meningkatkan kemampuan teknis di bidang pengembangan sistem digital, serta memahami dinamika kerja tim dalam lingkungan profesional [14]. Selain aspek teknis, kegiatan magang juga menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, koordinasi, dan pemecahan masalah. Dengan demikian, pelaksanaan magang di Groovy Group tidak hanya berfungsi sebagai pemenuhan kewajiban akademis, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran komprehensif yang mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi dunia kerja serta memberikan kontribusi nyata terhadap inovasi digital di masa mendatang.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja

Kegiatan magang yang dilaksanakan melalui program *Program Career Acceleration Program* memiliki maksud utama untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa dalam memperoleh pengalaman kerja nyata di dunia industri. Melalui pengalaman tersebut, mahasiswa tidak hanya dituntut untuk memahami penerapan teori yang telah diperoleh selama perkuliahan, tetapi juga belajar beradaptasi dengan dinamika organisasi,

mengembangkan keterampilan teknis, serta membangun kemampuan komunikasi dan kerja sama tim. Dengan kata lain, kegiatan magang ini menjadi jembatan antara dunia akademis dan dunia profesional yang sebenarnya.

Secara khusus, maksud dari pelaksanaan kerja magang di PT. Sahabat Pesta Indonesia (Groovy Group) adalah untuk memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam bidang *Research and Development* pada industri event organizer [15]. Divisi ini dipilih karena memiliki peran yang strategis dalam merancang, mengembangkan, serta menguji penerapan teknologi baru yang dapat mendukung keberhasilan suatu *event* [16]. Melalui kesempatan ini, mahasiswa dapat mengasah kemampuan untuk berpikir kritis, berinovasi, serta memberikan solusi yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan maupun peserta event.

Adapun tujuan dari pelaksanaan kerja magang ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Mengintegrasikan teori dan praktik

Mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari di bangku kuliah, seperti pemrograman, pengelolaan basis data, dan pengembangan aplikasi, ke dalam situasi nyata di perusahaan. Dengan demikian, mahasiswa memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai relevansi ilmu yang dipelajari dengan kebutuhan industri.

2. Mengembangkan keterampilan teknis

Melalui *job description* yang diberikan, mahasiswa diharapkan mampu meningkatkan keterampilan teknis, khususnya dalam merancang prototipe aplikasi berbasis *web* menggunakan HTML/CSS, mengelola basis data sederhana dengan Google Sheets dan Firebase, serta melakukan debugging terhadap sistem yang dikembangkan.

3. Meningkatkan kemampuan riset dan inovasi

Mahasiswa dilatih untuk melakukan riset terhadap tren teknologi terbaru yang dapat diaplikasikan pada industri event organizer, termasuk pemanfaatan teknologi digital interaktif dan *Artificial Intelligence* (AI). Hal ini bertujuan agar mahasiswa dapat memberikan kontribusi berupa ide maupun konsep inovatif yang bermanfaat bagi perusahaan.

4. Melatih problem solving dan dokumentasi

Selama proses magang, mahasiswa akan menghadapi berbagai kendala teknis maupun non teknis. Melalui pengalaman tersebut, mahasiswa diharapkan mampu mengasah kemampuan pemecahan masalah serta mendokumentasikan setiap langkah solusi yang ditempuh, sehingga dapat menjadi pembelajaran berharga di kemudian hari.

5. Meningkatkan soft skills dan profesionalitas

Selain keterampilan teknis, mahasiswa juga diharapkan mampu mengembangkan aspek non teknis seperti komunikasi, kerja sama tim, kedisiplinan, serta tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas. Hal ini penting sebagai bekal untuk beradaptasi di lingkungan kerja yang profesional.

6. Membangun pemahaman tentang industri event organizer

Melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan operasional maupun proyek yang dilaksanakan perusahaan, mahasiswa memperoleh wawasan mengenai bagaimana industri *event organizer* bekerja, tantangan yang dihadapi, serta strategi yang digunakan untuk tetap relevan di tengah perkembangan teknologi dan kebutuhan pasar.

Dengan tercapainya maksud dan tujuan tersebut, diharapkan kegiatan magang ini dapat memberikan manfaat yang seimbang, baik bagi mahasiswa maupun bagi perusahaan. Bagi mahasiswa, pengalaman ini akan menjadi sarana pembelajaran yang komprehensif, sedangkan bagi perusahaan, kehadiran mahasiswa magang dapat memberikan energi baru serta kontribusi ide-ide inovatif yang dapat mendukung pencapaian tujuan organisasi.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Kegiatan magang yang dilakukan bertempat di PT. Sahabat Pesta Indonesia, yang berlokasi di Jakarta Pusat. Berdasarkan surat penerimaan dari perusahaan, magang berlangsung selama 20 minggu, dimulai Agustus 2025 hingga Januari 2026. Jangka waktu ini dinilai cukup untuk mahasiswa memahami alur kerja perusahaan, menyelesaikan tugas, dan ikut dalam beberapa proyek nyata di divisi terkait.

Jam kerja diatur dari Senin sampai Jumat, pukul 08.00–17.00 WIB, dengan ketentuan tambahan bahwa mahasiswa bisa diminta ikut pada akhir pekan jika ada *event* berlangsung. Aturan ini sejalan dengan karakter industri *event organizer*, di mana kegiatan bisa tidak selalu sesuai hari kerja reguler. Oleh karena itu, mahasiswa harus fleksibel dan siap bekerja di luar jadwal formal bila diperlukan.

Selama masa magang, mahasiswa ditempatkan di Divisi *Research and Development* (R&D). Divisi ini dipilih karena fokus utamanya adalah melakukan riset, merancang, serta mengimplementasikan solusi teknologi yang mendukung keberhasilan penyelenggaraan *event*. Mahasiswa berada di bawah supervisi Alya Fitri Imani sebagai pembimbing lapangan dan Harlan Pratama selaku *Head of R&D*, yang bertanggung jawab dalam membagi tugas, memberikan arahan, serta mengevaluasi hasil kerja mahasiswa.

Melalui penempatan ini, mahasiswa tidak hanya menjalankan aktivitas rutin, tetapi juga belajar memahami mekanisme koordinasi antar

divisi, manajemen waktu, serta pentingnya kontribusi kolaboratif dalam menyelesaikan proyek. Dengan demikian, pengalaman magang ini diharapkan dapat menjadi proses pembelajaran yang komprehensif, sekaligus mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi tantangan di dunia kerja setelah lulus.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Selama masa magang di PT. Sahabat Pesta Indonesia, mahasiswa mengikuti jadwal yang telah ditentukan oleh perusahaan, dengan fleksibilitas menyesuaikan kebutuhan industri event yang bersifat dinamis. Jam kerja utama berfokus pada hari kerja reguler, namun mahasiswa juga harus siap mengikuti kegiatan di luar jam formal jika dibutuhkan.

1. Periode Magang: 20 minggu, Agustus – Januari 2026
2. Jam Kerja: Senin – Jumat, 08.00 – 17.00 WIB
3. Fleksibilitas: Mahasiswa dapat diminta hadir pada akhir pekan jika terdapat event
4. Metode Kerja: Work From Office (WFO) utama, dengan kemungkinan penyesuaian sesuai kebutuhan proyek dan arahan supervisor

Keterangan tambahan: jadwal fleksibel ini penting untuk mengakomodasi karakter industri *event* yang sering membutuhkan kehadiran tim di luar jam kerja formal. Mahasiswa belajar menyesuaikan diri dengan dinamika jadwal kerja nyata dan mengembangkan kemampuan adaptasi yang penting di dunia profesional.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Prosedur magang dilaksanakan secara bertahap untuk memastikan seluruh rangkaian kegiatan dapat berjalan sistematis dan terukur. Tahapan utamanya meliputi :

1. Pengajuan dan Pendaftaran

Mahasiswa mengajukan permohonan magang melalui kanal resmi Groovy Group, melampirkan CV dan dokumen pendukung. Proses ini mencakup identifikasi posisi yang sesuai dengan latar belakang studi dan minat mahasiswa.

2. Seleksi dan Wawancara

Kandidat mengikuti wawancara untuk memahami ruang lingkup magang, struktur organisasi divisi, dan ekspektasi perusahaan. Wawancara ini sekaligus menjadi ajang untuk menunjukkan motivasi dan kesiapan mahasiswa mengikuti program.

3. Penerimaan dan Onboarding

Mahasiswa yang lolos seleksi menerima surat perjanjian magang dan mengikuti proses onboarding, yang mencakup pengenalan struktur organisasi, alur komunikasi, serta sistem operasional perusahaan.

4. Pelaksanaan Magang

Mahasiswa mulai bekerja sesuai arahan supervisor, mengikuti jadwal yang telah ditentukan, dan berkoordinasi dengan tim internal maupun divisi lain yang relevan. Monitoring rutin dilakukan untuk memastikan progres sesuai target dan standar perusahaan.

5. Evaluasi dan Penutupan

Setiap hasil kerja dievaluasi oleh supervisor. Mahasiswa juga melakukan dokumentasi, termasuk catatan problem solving dan laporan perkembangan, yang menjadi bahan refleksi serta arsip perusahaan.

Tahapan ini bertujuan untuk memberikan mahasiswa pengalaman magang yang terstruktur, sambil membiasakan diri dengan prosedur kerja profesional, koordinasi tim, dan manajemen waktu di lingkungan industri event.

1.3.3 Timeline Pelaksanaan & Gantt Chart

Pelaksanaan kegiatan magang di Groovy Group berlangsung selama 20 minggu dengan pembagian aktivitas yang berbeda pada tiap fase. Setiap kegiatan dilakukan secara bertahap agar seluruh proses kerja dapat berjalan sistematis dan sesuai dengan target yang telah ditetapkan oleh *supervisor R&D*. Uraian waktu ini mencakup rangkaian aktivitas mulai dari orientasi, pengembangan proyek, hingga tahap evaluasi akhir.

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas terkait distribusi kegiatan selama periode magang, berikut disajikan *Gantt Chart* yang menampilkan pembagian aktivitas per minggu sesuai timeline yang telah direncanakan.

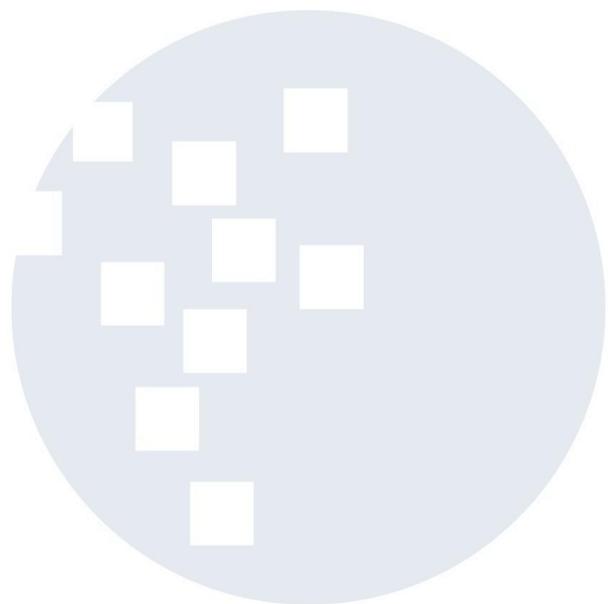
Tabel 1.1 *Gantt Chart Timeline Kegiatan*

No	Kegiatan	Output	Bulan											
			Agustus	September	Okttober	November	Desember	Januari						
Minggu														
			1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4	1
1	Orientasi & Setup	Melakukan orientasi awal, memahami												

		<i>workflow</i> divisi R&D, serta mempelajari penggunaan Firebase dasar.																							
2	<i>Hunter Game</i>	Mengembangkan mini game interaktif hingga versi <i>final</i> yang siap digunakan untuk kebutuhan <i>event</i> .		Yellow	Yellow	Yellow																			
3	<i>Scream Wall</i>	Membangun aplikasi pendekripsi suara termasuk UI, logika input audio, dan testing sensitivitas respon.		Light Blue	Green	Green	Green		Light Blue																
4	<i>Wishing Wall</i>	Mengembangkan <i>backend</i> dan <i>frontend</i> <i>Wishing Wall</i> berbasis Visual code dan Firebase untuk pengiriman dan tampilan pesan realtime. Sistem diuji dan dioptimalkan agar proses <i>input–display</i> berjalan lancar serta data dapat diekspor dengan rapi		Light Blue																					
5	<i>Chatbot (Supabase + Waha)</i>	Membangun <i>chatbot</i> WhatsApp dengan integrasi API Waha, n8n, dan Supabase hingga versi <i>event-ready</i> .																							
6	<i>Deepfake Live Cam</i>	Melakukan instalasi dan konfigurasi sistem <i>deepfake</i> berbasis <i>live cam</i> serta pengujian model.																							

Tabel 1.1 *Gantt Chart* tersebut menunjukkan alur pelaksanaan proyek mulai dari orientasi awal, *Hunter Game*, *Scream Wall*, *Wishing Wall*, *Chatbot (Supabase, Waha, n8n)* [17], hingga riset dan instalasi *Deepfake Live Cam* pada fase akhir. Setiap proyek dikerjakan mengikuti prioritas dan arahan *supervisor*, serta disesuaikan dengan dinamika kebutuhan divisi R&D.

Visualisasi ini juga menjadi dasar dalam penyusunan uraian pelaksanaan kerja yang akan dijelaskan lebih detail pada Bab III.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA