

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah mengubah pola aktivitas masyarakat secara signifikan. Pada penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa transformasi digital dari tren global telah beralih dari kegiatan luring menuju kegiatan daring sehingga berdampak pada hampir setiap lini kehidupan, mulai dari sektor ekonomi hingga penyediaan layanan publik (Gowa dan Bangsawan, 2023). Pada penelitian lain menunjukkan bahwa pergeseran yang terjadi mendorong masyarakat untuk sangat bergantung pada website sebagai sumber informasi utama serta didukung oleh kemudahan akses data yang cepat dan tanpa batasan geografis (Wijaya dkk., 2022). Kondisi ini menunjukkan digitalisasi sebagai transformasi perilaku, serta dapat mengintegrasikan informasi, layanan dan aktivitas sosial secara mendalam dalam kehidupan sehari-hari melalui ekosistem web.

Perubahan yang dibawa oleh digitalisasi sangat esensial, memengaruhi baik proses penyelenggaraan maupun struktur organisasi dari sebuah event. Namun, lebih jauh dari itu, transformasi ini secara signifikan mengubah dan memperluas cara masyarakat mendapatkan akses informasi yang relevan dan aktif ikut berpartisipasi di dalamnya. Berdasarkan temuan sebelumnya bahwa, sejalan dengan peningkatan minat generasi Milenial dan Z terhadap layanan event yang mudah dijangkau dan berbasis web, dengan penerapan pada berbagai jenis kegiatan sehari-hari seperti seminar, konferensi, workshop, hingga acara hiburan kini mulai mengadopsi mekanisme digital untuk registrasi, penyebaran informasi dan pengelolaan peserta (Maharani dan Sobari, 2022). Dengan demikian, digitalisasi tidak hanya terjadi pada ruang pelaksanaan event, tetapi juga pada sistem pendukungnya sehingga platform terintegrasi dalam pengelolaan event menjadi semakin diperlukan.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media sosial kini menjadi saluran utama masyarakat dalam mencari dan mengonsumsi informasi digital berkat kemudahan akses dan kecepatan distribusi (Nguyen dan Phung, 2023). Namun, penelitian yang sama juga menyoroti tentang kredibilitas media sosial masih di bawah media resmi seperti situs berita dan televisi karena kontennya rentan terhadap misinformasi dan pengaruh algoritmik (Nguyen dan Phung, 2023). Situasi ini menjadikan situs resmi Lembaga (pemerintah maupun perusahaan) kini berperan sebagai sumber informasi terpercaya dan kredibel, khususnya terkait penyelenggaraan event.

Meskipun banyak aktivitas telah beralih ke platform digital, akan tetapi pengelolaan tiket event di beberapa instansi masih mengandalkan komunikasi secara manual. Secara praktis, alur manual ini (meliputi menghubungi admin, verifikasi, dan mengirim bukti pembayaran terpisah) terlihat sederhana, tetapi dengan peningkatan jumlah peserta maka dapat membuat berbagai masalah seperti: data yang tidak terstruktur dan ketiadaan standar baku pembayaran membuat pesan sulit dilacak, di mana satu kesalahan kecil dapat berdampak luas pada daftar hadir, dan kapasitas ruangan. Seperti yang ditemukan pada penelitian sebelumnya bahwa sistem *ticketing* manual bersifat *labour-intensive*, tidak menyediakan informasi *real-time*, dan rentan terhadap kesalahan operasional karena sepenuhnya bergantung pada input manusia (Jonah Grace S dkk., 2024). Hal ini mengindikasikan bahwa metode manual memiliki kekurangan signifikan dalam menghadirkan efisiensi, ketepatan data, dan pengalaman pengguna yang optimal padahal semua itu adalah prasyarat penting dalam penyelenggaraan acara modern.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis beserta tim mengembangkan UniEvent sebagai platform pemesanan tiket event berbasis web yang memungkinkan proses registrasi peserta, pembayaran, dan pengelolaan informasi event dilakukan secara terpusat. Kehadiran sistem ini diharapkan dapat menggantikan alur manual yang selama ini mengandalkan komunikasi secara manual, yang selama ini menyulitkan proses konfirmasi, pendataan, dan validasi peserta. Selama kegiatan magang, penulis

berkontribusi dalam proses pengembangan sistem dengan mengimplementasikan fitur pemesanan tiket beserta alur bisnis yang dibutuhkan seperti alur pemesanan tiket, memantau hasil pemesanan, serta integrasi komponen *backend* dan *frontend* agar sistem dapat berjalan secara konsisten.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum Magang

Tujuan umum dari pelaksanaan magang ini adalah memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari selama perkuliahan ke dalam dunia kerja nyata, khususnya pada pengembangan aplikasi berbasis web. Melalui kegiatan magang ini, mahasiswa diharapkan mampu memahami tahapan perancangan, penerapan, serta evaluasi sistem pemesanan event secara digital yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, baik di lingkungan akademik maupun masyarakat luas.

1.2.2 Tujuan Khusus Magang

Tujuan dari pelaksanaan kegiatan magang ini adalah.

1. Membangun platform pemesanan tiket event berbasis web bernama UniEvent, yang dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa, penyelenggara kegiatan, dan pihak perhotelan dalam proses pengelolaan acara.
2. Menerapkan fitur-fitur utama sistem seperti pencarian event, pemesanan tiket, pembayaran secara digital, serta mengelola data event dan memantau hasil pemesanan.
3. Menyediakan solusi digital yang dapat mempermudah panitia dalam mengelola data peserta, data event, dan distribusi tiket.
4. Mengembangkan kompetensi teknis mahasiswa dalam bidang pemrograman web, dan pengelolaan basis data, sesuai praktik yang diterapkan di industri teknologi.

5. Meningkatkan kemampuan non-teknis mahasiswa, meliputi pengelolaan waktu, komunikasi profesional, pemecahan masalah, serta kerja kolaboratif dalam tim pengembangan sistem.
6. Mendokumentasikan seluruh rangkaian kegiatan magang dalam bentuk laporan ilmiah sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik dan bukti pencapaian pembelajaran yang telah diperoleh.

1.2.3 Manfaat Magang

Pelaksanaan kegiatan magang ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa (Penulis)
 - a. Mendapatkan pengalaman langsung dalam membangun sistem web yang digunakan pada proses penyelenggaraan event.
 - b. Mengasah kemampuan analisis dan pemecahan masalah.
 - c. Mengasah kemampuan untuk merancang dan membangun aplikasi dari awal hingga akhir.
 - d. Memperoleh pemahaman tentang alur kerja industri.
2. Bagi Instansi
 - a. Memperoleh solusi digital yang dapat langsung diterapkan berupa platform pemesanan tiket event berbasis web yang membantu proses pendataan peserta, konfirmasi tiket, serta pengelolaan informasi acara secara lebih terstruktur.
 - b. Mendapatkan perspektif dan pendekatan baru dalam digitalisasi layanan melalui rancangan sistem yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan penyelenggaraan event, sehingga instansi dapat mengevaluasi potensi implementasi lebih lanjut.
 - c. Mengoptimalkan proses administratif penyelenggaraan event dengan menggantikan tahapan pemesanan tiket dan konfirmasi kehadiran yang

sebelumnya dilakukan melalui aplikasi *chat* seperti Whatsapp, Telegram, dll, menjadi proses otomatis dalam sistem.

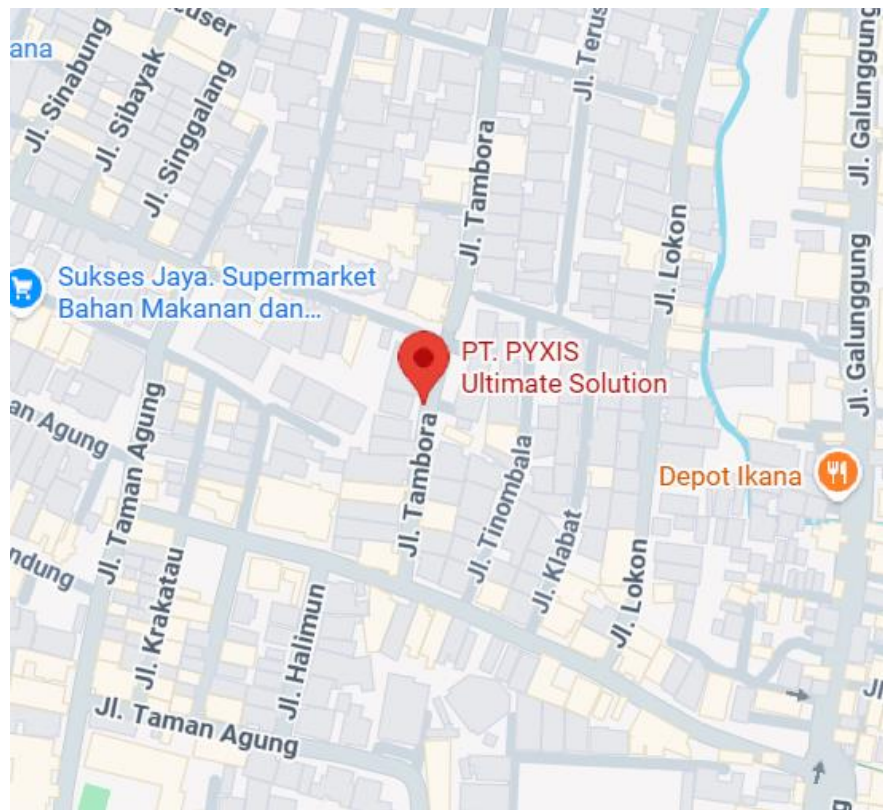
3. Bagi Perguruan Tinggi

- a. Memberikan ruang belajar yang dapat diterapkan bagi mahasiswa sehingga ilmu yang diperoleh selama perkuliahan dapat diterapkan pada proyek yang nyata dan sesuai dengan kebutuhan industri.
- b. Mendorong peningkatan kualitas lulusan melalui pemberian pengalaman langsung dalam pengembangan sistem digital sehingga mahasiswa memiliki portofolio dan kompetensi yang relevan dengan tuntutan dunia kerja.
- c. Memperluas jaringan kemitraan dengan instansi melalui pelaksanaan program magang yang menghasilkan luaran konkret sehingga kolaborasi dapat berlanjut pada proyek atau kegiatan serupa di masa mendatang.

1.3 Lokasi Dan Waktu

1.3.1 Lokasi

Pelaksanaan kegiatan magang dilaksanakan di kantor PT Pyxis Ultimate Solution yang beralamat di Jalan Tambora No. 15, Kel. Karangbesuki, Kec. Sukun, Kota Malang, Jawa Timur. Peta lokasi pelaksanaan magang dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Peta Lokasi PT Pyxis Ultimate Solution

1.3.2 Waktu

Kegiatan Magang dilakukan mulai tanggal 21 Juli 2025 hingga 30 November 2025 dengan mengikuti jadwal operasional kantor yaitu setiap senin sampai jumat pada pukul 08.00 WIB hingga 17.00 WIB. Rincian lengkap terkait pembagian waktu dan aktivitas selama magang dapat dilihat pada Tabel 1.1 sebagai berikut ini:

Kegiatan	2025											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Menunggu Jawaban Perusahaan												
Persiapan dan Pembekalan Magang												
Pelaksanaan Magang												
Pembuatan Laporan Magang dan Penyelesaian Administrasi Magang												

Pelaksanaan kegiatan magang mahasiswa D-IV seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1.2 dilaksanakan pada semester 7 dengan bobot 8 SKS atau setara 512 jam selama empat bulan dimulai pada bulan Juli hingga bulan November 2025 bertempat di PT Pyxis Ultimate Solution. Sistem pelaksanaan magang disamakan dengan sistem kerja dari kantor yaitu *Work From Office* (WFO) dengan jam kerja dimulai pada pukul 08.00 WIB hingga pukul 17.00 WIB dengan hari kerja dimulai dari hari Senin sampai dengan hari Jumat. Mahasiswa wajib mengisi logbook (BKPM) sebagai bukti aktivitas harian, progres perkembangan pekerjaan, dan capaian pembelajaran, serta mengikuti diskusi rutin dengan pembimbing lapangan untuk mengevaluasi perkembangan pekerjaan secara berkala.

Tahapan pelaksanaan magang dimulai dari pembentukan kelompok maksimal empat orang, dilanjutkan dengan survei dan penentuan lokasi magang, penyusunan proposal, *curriculum vitae*, serta menyiapkan portofolio. Setelah proposal disetujui oleh pihak kampus maka akan dikirimkan ke perusahaan atau instansi tujuan. Setelah konfirmasi penerimaan, mahasiswa mengikuti pembekalan terkait etika, teknik, dan materi penunjang lainnya sebelum pelaksanaan magang. Pada masa pelaksanaan, mahasiswa wajib membawa surat pengantar resmi dari kampus, menjalankan kegiatan magang sesuai ketentuan yang berlaku di perusahaan, serta di akhir program menyusun laporan magang berupa dokumentasi aktivitas harian dan laporan akhir.