

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi informasi modern ini membuat semua orang dapat memperoleh informasi dengan mudah, murah dan cepat. Hal ini ditandai dengan munculnya smartphone (ponsel cerdas) yang didalamnya dapat mengampuh banyak aspek kehidupan seperti pendidikan, hiburan, ekonomi, dan sebagainya. Game online merupakan suatu permainan yang dimainkan dengan komputer atau smartphone jika terhubung dengan jaringan internet, sehingga pemain dapat memainkannya dengan pemain lain walaupun berbeda lokasi. game online saat ini bukan lagi hanya sekedar menjadi kegiatan yang hanya untuk menghibur melainkan kegiatan yang bisa menghasilkan uang melalui stremer game, pemain profesional dan atlite

PT. Veonix Globalniaga adalah perusahaan yang bergerak dibidang jasa *Service Event Organization* yang berfokus pada game online E-sport Event Organizer Menurut Beatrix (2006), penyelenggara acara merupakan pihak yang mengelola dan mengatur suatu acara yang diselenggarakan atas permintaan klien (Nadzir, 2016). Perusahaan ini pertama kali di dirikan pada tahun 2019 yaitu oleh para pemuda komplek yang di ketuai oleh saudara Muhammad Hizby Syaifillah yang mana mereka tergerak dari kegelisahaan para player yang minimnya ajang untuk menunjukkan kemampuan skill bermain game nya.

Pada awal berdirinya PT. Veonix Globalniaga hanya melakukan kegiatan event tournament mobile legend via online 1 minggu sekali dengan bermodalkan uang Rp. 50.000,- (Lima Puluh Ribu Rupiah) dimulai dengan promosi menggunakan media *share* (promosi berbayar) yang berjalan selama 7 bulan, saat itu mulai ada yang melakukan penawaran untuk mengadakan event *Mobile Legend* secara *offline* dan berjalan hingga saat ini dengan PT. Veonix Globalniaga.

1.2. Ruang Lingkup Kerja Program KP

PT. Veonix Globalniaga merupakan perusahaan jasa event organizer yang berfokus dibidang esport yang mengedepankan pelayanan yang baik dan dapat menimbulkan atlit atau player profesional.

1.3. Manfaat Dan Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan dan manfaat dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis :

1.3.1. Manfaat

- 1) Mahasiswa dapat secara langsung menerapkan bekal ilmu pengetahuan kerja yaitu pelayanan jasa yang di butuhkan oleh *clien*.
- 2) Dapat meningkatkan kualitas pengetahuan keterampilan pemahaman kreativitas serta mahasiswa dalam pelayanan bidang teknologi dan media sosial di PT. Veonix Globalniaga.

1.3.2. Tujuan

- 1) Untuk membandingkan dan menerapkan teori serta praktek yang didapat dengan praktek yang dilakukan dilapangan.
- 2) Untuk mendapat pengalaman langsung dalam pelayanan bidang pelayanan dan teknologi di PT. Veonix Globalniaga.

1.4. Waktu Dan Tempat Pelaksanaan

Waktu dan Tempat Pelaksanaan KP sebagai berikut:

1.4.1. Waktu Pelaksanaan

Waktu pelaksaan dilakukan Tanggal 05 Februari 2024 sampai dengan Tanggal 05 Maret 2024.

1.4.2. Tempat Pelaksanaan

Tempat pelaksanaan Kerja Preaktek yaitu PT. Veonix Globalniaga di jalan Pangeran Senopati Gg Walet Jatimulyo Jati Agung Lampung Selatan.