

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia teknologi saat ini tidak akan berhenti dan tidak pernah mencapai titik selesai karena sebageian besar aspek kehidupan manusia telah menerima dampaknya dan beberapa aspek sudah menjadikan teknologi sebuah kebutuhan untuk bisa menunjang aspek tersebut, salah satunya aspek media hiburan dan informasi yaitu dunia televisi. Fenomena ini terjadi karena perkembangan dunia televisi mengalami kemajuan yang signifikan seiring dengan perkembangan teknologi, mulai dari televisi yang hanya menampilkan warna hitam dan putih, lalu televisi berwarna dengan siaran analog, hingga televisi berwarna dengan siaran digital seperti saat ini. Selain perkembangan tersebut, tentu saja perilaku pemirsa sebagai konsumen dari dunia televisi mengalami perubahan karena pada awalnya televisi hanya bisa dinikmati oleh kalangan masyarakat tertentu, namun saat ini televisi menjadi salah satu sarana utama untuk mempromosikan budaya, menyampaikan informasi, dan dapat menghubungkan seluruh kalangan masyarakat yang didukung dengan perkembangan televisi satelit karena dapat memperluas cakupan serta meningkatkan kualitas siaran.

PT. Jawapos Media Televisi merupakan salah satu Lembaga Penyiaran Swasta berbadan hukum yang bergerak dalam industri televisi lokal di Jawa Timur melalui stasiun televisi lokal yang bernama JTV. Ciri khas dari JTV adalah stasiun televisi tersebut meluncurkan beberapa program yang mencerminkan budaya khas Jawa Timur, sehingga PT. Jawapos Media Televisi berhasil menarik perhatian pemirsa di tingkat lokal karena kebanyakan program televisi di JTV dibawakan dengan bahasa Jawa. Hal ini tentu saja menimbulkan peluang untuk dapat menyebarluaskan informasi seni dan budaya mengenai Jawa Timur ke seluruh wilayah Nasional maupun Internasional, yang mana hal ini tentu saja akan bermanfaat dalam sektor ekonomi bisnis pariwisata milik Jawa Timur. Sehingga, PT. Jawapos Media Televisi memerlukan suatu media informasi yang dapat dengan mudah diakses oleh seluruh kalangan pemirsa dalam menonton program televisi milik JTV, salah satunya melalui aplikasi *streaming* dan berita berbasis android.

Dengan memanfaatkan secara baik perkembangan teknologi, strategi untuk mengembangkan potensi ini dapat dilakukan melalui pembuatan aplikasi dengan desain antarmuka yang dapat dengan mudah dipahami oleh penggunanya. Hal ini menjadi langkah yang strategis dalam meraih beberapa pengguna sekaligus di periode awal aplikasi diluncurkan karena pengguna pasti langsung dapat memahami arti dari tata letak fitur yang ada pada aplikasi melalui perangkat *phone tablet*, dan *Smart TV* tanpa membutuhkan waktu yang cukup lama. Kelebihan dalam membuat aplikasi daripada membuat *website streaming* adalah PT. Jawapos Media Televisi dapat menjangkau kebutuhan pemirsa yang beragam karena melalui aplikasi, pengguna dapat mengakses secara mudah dan cepat tanpa perlu membuka browser terlebih dahulu. Maka dari itu, pembuatan aplikasi harus memiliki desain antarmuka yang dapat dengan mudah dipahami oleh pengguna karena semakin cepat pertumbuhan jumlah pengguna aplikasi maka semakin cepat juga perluasan informasi mengenai seni dan budaya khas Jawa Timur kepada pengguna aplikasi *streaming* dan berita milik PT. Jawapos Media Televisi yang bernama aplikasi JTV Rek.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut adalah perumusan masalah praktek kerja lapangan (PKL) di PT. Jawapos Media Televisi dalam membuat desain antarmuka aplikasi *streaming* dan berita JTV Rek.

1. Bagaimana hasil desain UI/UX untuk tampilan antarmuka aplikasi *streaming* dan berita JTV Rek?
2. Bagaimana cara mengimplementasikan beberapa desain tampilan UI/UX yang telah dibuat ke Android Studio?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, berikut adalah batasan masalah dalam membuat desain antarmuka aplikasi *streaming* dan berita JTV Rek.

1. Pembuatan desain UI/UX tampilan aplikasi untuk perangkat *phone, tablet*, dan *Smart TV* melalui platform Figma untuk pengguna.

2. Pengembangan *front-end* aplikasi untuk pengguna berdasarkan desain antarmuka halaman utama melalui *software* Android Studio untuk perangkat *phone*.

1.4 Tujuan Praktek Kerja Lapangan

Pelaksanaan praktek kerja lapangan ini memiliki dua jenis tujuan yang di antara lain sebagai berikut.

1.4.1 Tujuan Umum

Praktek kerja lapangan ini memiliki tujuan umum yaitu memberikan kesempatan secara langsung kepada mahasiswa program studi Informatika untuk mengimplementasikan ilmu pemrograman yang didapatkan pada saat perkuliahan terhadap studi kasus nyata yang terjadi pada suatu instansi.

1.4.2 Tujuan Khusus

Praktek Kerja Lapangan ini memiliki tujuan khusus yakni berpartisipasi secara langsung dalam mengembangkan potensi JTV melalui desain antarmuka aplikasi *streaming* dan berita JTV Rek agar lebih mudah dipahami oleh pengguna.

1.5 Manfaat Praktek Kerja Lapangan

Manfaat dari pelaksanaan praktek kerja lapangan ini untuk tiga pihak, yaitu bagi penulis, bagi perusahaan, dan bagi universitas. Berikut adalah manfaat untuk tiga pihak tersebut.

1.5.1 Bagi Penulis

Penulis sebagai mahasiswa pelaksana praktek kerja lapangan ini dapat memiliki pengalaman dalam menyelesaikan studi kasus yang nyata pada dunia kerja, yang mana membutuhkan skill dan keterampilan yang harus sesuai dengan solusi atas permasalahan yang ada. Selain itu, praktek kerja lapangan juga dapat menunjang *soft skill* mahasiswa dalam bertanggung jawab serta profesional dalam melaksanakan suatu pekerjaan yang telah ditentukan. Manfaat lainnya adalah mahasiswa memperoleh wawasan baru dalam menunjang *hard skill* dalam bidang pemrograman ketika mengetahui kebutuhan dari studi kasus yang dialami sebagai bekal dalam menghadapi dunia kerja yang sebenarnya.

1.5.2 Bagi Perusahaan

Perusahaan dapat memiliki hasil kerja dari mahasiswa dengan menerapkan informasi dan teknologi terkini, yang mana hal ini tentu saja dapat menunjang perusahaan dalam meraih visi dan misi yang telah ditetapkan. Manfaat khusus yang didapat dari pelaksanaan praktek kerja lapangan ini adalah perusahaan mempunyai desain antarmuka aplikasi *streaming* dan berita untuk perangkat *phone*, *tablet*, dan *Smart TV* serta *prototype front-end* aplikasi berdasarkan desain halaman utama berbasis android.

1.5.3 Bagi Universitas

Manfaat dalam pelaksanaan praktek kerja lapangan ini bagi universitas adalah dapat membangun hubungan kemitraan dengan pihak perusahaan atau instansi dalam menunjang kegiatan praktek kerja lapangan untuk mahasiswa kedepannya. Selain itu, melalui kegiatan praktek kerja lapangan ini, universitas dapat mempromosikan hasil kompetensi akademik yang dimiliki mahasiswa dalam menjalankan kegiatan tersebut. Sehingga, universitas dapat terus meningkatkan kualitas pendidikannya agar dapat menghasilkan lulusan yang kompeten dan sesuai dengan kebutuhan dunia industri.