

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai mahasiswa yang menempuh pendidikan di bidang teknologi informasi, kami menyadari pentingnya pengalaman praktis dalam dunia industri untuk mengembangkan keterampilan teknis dan memahami dinamika kerja nyata. Oleh karena itu, kami memilih untuk melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di JTV (Jawa Pos Televisi), sebuah perusahaan media penyiaran yang telah bertransformasi mengikuti perkembangan teknologi digital.

Alasan kami memilih JTV sebagai tempat PKL adalah karena JTV merupakan salah satu stasiun televisi regional terkemuka yang aktif mengembangkan platform digital, seperti aplikasi JTV Hub. Lingkungan kerja yang dinamis dan inovatif di JTV sangat mendukung kami untuk belajar langsung dari praktisi yang berpengalaman dalam bidang teknologi informasi dan pengembangan aplikasi digital. Selain itu, JTV memberikan kesempatan bagi kami untuk terlibat langsung dalam proyek pengembangan fitur aplikasi yang nyata dan berdampak pada pengguna, sehingga pengalaman yang kami dapatkan tidak hanya bersifat teori tetapi juga praktik industri yang sesungguhnya. JTV juga menjadi tempat yang tepat bagi kami untuk mengasah ilmu pengetahuan dan keterampilan di bidang informatika karena perusahaan ini menerapkan teknologi terkini dalam pengembangan aplikasinya serta memberikan bimbingan dari mentor berpengalaman, sehingga kami dapat memperdalam pemahaman tentang pemrograman, desain fitur interaktif, dan pemecahan masalah teknis.

Selama PKL, kami memperoleh berbagai pengalaman berharga. Kami langsung terlibat dalam pengembangan fitur game pada aplikasi JTV Hub yang bertujuan meningkatkan interaksi dan keterlibatan (engagement) pengguna, mulai dari proses pemrograman hingga pengujian dan optimasi fitur. Selain aspek teknis, kami juga belajar bagaimana sebuah perusahaan media besar bertransformasi dan beradaptasi dengan teknologi digital serta memahami proses kerja dan metodologi pengembangan software secara terstruktur. Kami memperoleh keterampilan komunikasi, kerja sama tim, dan manajemen waktu di lingkungan profesional yang

dinamis. Bimbingan langsung dari para profesional di JTV turut mempercepat proses belajar kami dan membantu kami menghadapi tantangan di dunia kerja nyata. Selain itu, PKL di JTV memberikan kami kesempatan membangun jaringan profesional yang berguna untuk pengembangan karier di masa depan.

JTV tidak hanya dikenal sebagai stasiun televisi regional terkemuka di Jawa Timur, tetapi juga aktif dalam pengembangan platform digital, salah satunya melalui aplikasi JTV Hub. Aplikasi ini tidak hanya menyediakan layanan siaran langsung, tetapi juga terus dikembangkan dengan fitur-fitur menarik, termasuk fitur game yang menjadi bagian dari tugas kami selama PKL. Fitur game ini dirancang sebagai sarana hiburan interaktif yang dapat meningkatkan engagement penggunaan aplikasi dan loyalitas pengguna. Melalui keterlibatan kami dalam proyek ini, kami tidak hanya mengasah keterampilan teknis dalam pengembangan aplikasi, tetapi juga turut berkontribusi dalam upaya JTV untuk menjadi media yang inovatif, adaptif, dan relevan di tengah perubahan perilaku digital masyarakat saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam pelaksanaan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di JTV (Jawa Pos Televisi), ditemukan bahwa pengembangan aplikasi JTV Hub masih menghadapi beberapa tantangan strategis, khususnya dalam hal peningkatan jumlah pengguna, perluasan segmentasi pengguna, serta optimalisasi aplikasi dari sisi bisnis. Aplikasi JTV Hub saat ini masih dikenal sebagai platform siaran televisi digital, padahal memiliki potensi besar untuk dikembangkan menjadi media digital serbaguna yang bermanfaat bagi semua kalangan. Selain itu, sebagai entitas bisnis, JTV tentu mengharapkan aplikasi ini dapat memberikan kontribusi terhadap pendapatan perusahaan. Oleh karena itu, perlu dilakukan kajian lebih lanjut mengenai strategi pengembangan aplikasi agar mampu menjawab kebutuhan teknis, fungsional, dan komersial secara seimbang. Berdasarkan kondisi tersebut, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam kegiatan PKL ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana strategi pengembangan fitur aplikasi JTV Hub agar tidak hanya berfokus pada layanan siaran televisi, tetapi juga memiliki nilai tambah yang bermanfaat bagi semua kalangan pengguna?
2. Bagaimana merancang fitur-fitur interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan (engagement) dan loyalitas pengguna terhadap aplikasi JTV Hub?
3. Bagaimana aplikasi JTV Hub dapat dioptimalkan untuk menghasilkan keuntungan secara bisnis tanpa mengurangi kenyamanan pengguna?

1.3 Tujuan Praktek Kerja Lapangan

Tujuan dari pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di JTV (Jawa Pos Televisi) pada Divisi IT sebagai berikut:

1.3.1 Tujuan umum

1. Mengenali dan memahami proses kerja serta pengembangan aplikasi digital yang diterapkan di JTV, khususnya dalam pengembangan aplikasi JTV Hub.
2. Meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam menerapkan ilmu di bidang teknologi informasi, terutama dalam pengembangan aplikasi, pemrograman, dan desain fitur interaktif yang relevan dengan kebutuhan industri media digital.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Merancang dan mengembangkan fitur game pada aplikasi JTV Hub yang dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan (engagement) pengguna.
2. Menerapkan proses pemrograman, pengujian, dan optimasi pada fitur game agar berjalan dengan baik dan menarik bagi pengguna dari berbagai kalangan.
3. Mengintegrasikan fitur game ke dalam aplikasi JTV Hub sebagai bagian dari strategi peningkatan loyalitas pengguna dan nilai tambah aplikasi.
4. Mengkaji potensi fitur game sebagai sarana monetisasi yang dapat mendukung pencapaian tujuan bisnis JTV secara digital.

1.4 Manfaat

Program magang ini dirancang sebagai wadah kolaboratif antara institusi pendidikan dan industri, yang bertujuan memberikan pengalaman profesional kepada mahasiswa sekaligus mendukung inovasi di perusahaan. Dengan fokus pada pengembangan aplikasi digital, khususnya fitur interaktif seperti game, program ini tidak hanya menjadi ajang pembelajaran praktis bagi mahasiswa, tetapi juga menjadi sarana strategis bagi perusahaan dalam memperkaya produk digital mereka.

1.4.1 Manfaat Bagi Mahasiswa

1. Memberikan pengalaman langsung dalam dunia kerja nyata, khususnya dalam bidang pengembangan aplikasi digital di industri media.
2. Meningkatkan keterampilan teknis dalam merancang, mengembangkan, dan menguji fitur interaktif seperti game berbasis aplikasi.
3. Memperluas wawasan mengenai proses kerja profesional, kerja tim, serta metodologi pengembangan perangkat lunak yang diterapkan di perusahaan teknologi informasi.
4. Menjadi sarana untuk menerapkan ilmu yang diperoleh di bangku kuliah dalam konteks proyek nyata yang berdampak pada pengguna secara langsung.

1.4.2 Manfaat Bagi Perusahaan (JTV)

1. Mendapatkan kontribusi ide dan tenaga dari mahasiswa dalam proses pengembangan fitur baru, khususnya game, pada aplikasi JTV Hub.
2. Meningkatkan variasi dan kualitas fitur dalam aplikasi JTV Hub guna menarik lebih banyak pengguna dari berbagai segmen.
3. Mendukung pengembangan aplikasi yang tidak hanya berfungsi sebagai media siaran, tetapi juga sebagai platform interaktif yang meningkatkan engagement dan loyalitas pengguna.
4. Membuka peluang eksplorasi monetisasi baru melalui fitur game sebagai bagian dari strategi bisnis digital perusahaan.