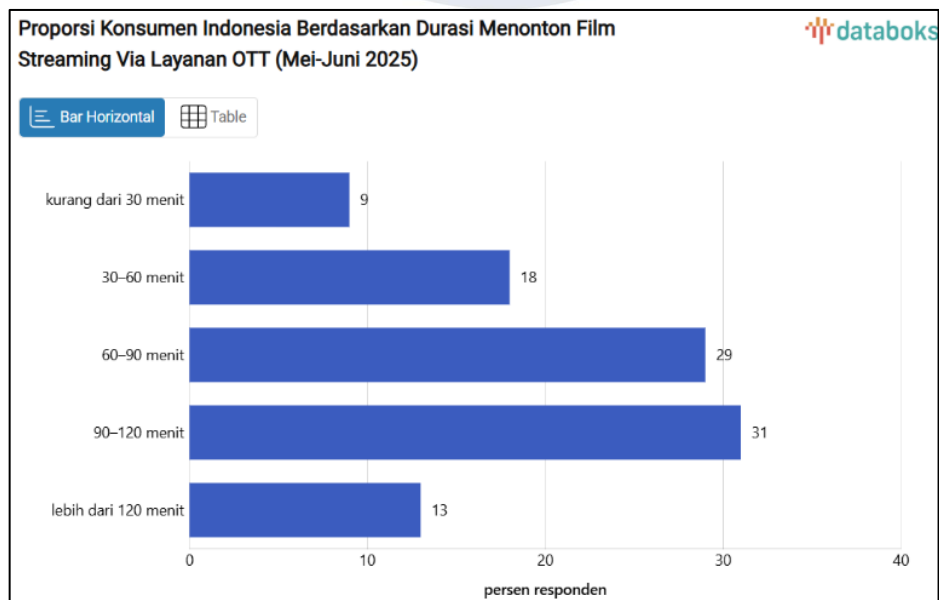


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara masyarakat mengakses dan menikmati hiburan, khususnya melalui layanan streaming digital [1]. Layanan ini memungkinkan pengguna untuk menonton berbagai jenis konten seperti film, serial televisi, musik, hingga tayangan olahraga secara fleksibel, kapan saja dan di mana saja, dengan menggunakan perangkat yang terhubung ke internet [2], [3]. Kepraktisan dan variasi konten yang ditawarkan membuat layanan streaming semakin populer dan menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari berbagai kalangan usia dan latar belakang [4]. Dengan antarmuka yang mudah digunakan serta pilihan konten yang beragam, layanan ini berhasil menjangkau pengguna dari berbagai lapisan masyarakat, sehingga menciptakan tren baru dalam konsumsi hiburan digital [5].



Gambar 1. 1 Durasi Menonton Konten OTT oleh Pengguna Indonesia

Sumber: [6]

Berdasarkan data dari GoodStats, sekitar 80% masyarakat Indonesia mengakses internet untuk memperoleh hiburan, dengan durasi konsumsi konten digital melalui layanan Over-The-Top (OTT) yang terus meningkat setiap tahunnya [7]. Tren ini menunjukkan bahwa layanan streaming telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari masyarakat, menggantikan media konvensional dan menawarkan fleksibilitas dalam menikmati tayangan [8]. Survei JakPat terhadap 2.259 responden mengungkapkan bahwa 40% masyarakat secara rutin menonton film melalui layanan OTT dengan durasi menonton mayoritas antara 60 hingga 120 menit. Selain itu, hampir 60% pengguna OTT memilih waktu antara pukul 18.01 hingga 21.00 sebagai jam utama untuk menonton, yang menunjukkan bahwa layanan streaming sudah menjadi bagian dari rutinitas hiburan masyarakat setelah jam kerja [6].

Namun, seiring dengan meningkatnya volume konten yang diproduksi dan didistribusikan oleh platform streaming seperti PT Vidio Dot Com, muncul tantangan signifikan dalam mengelola serta mendokumentasikan konten secara akurat dan efisien. Hal ini terutama terlihat pada proses pencatatan data Video on Demand (VOD) olahraga, mencakup tayangan highlight, full match, mini match, dan moment, serta pada proses Pre-Sales, mulai dari pencatatan campaign hingga tahap deal campaign yang masih dilakukan secara manual dan alur komunikasi yang berulang-ulang, yang memakan waktu lama dan berpotensi menimbulkan kesalahan pencatatan. Kondisi ini menghambat kelancaran operasional tim serta menurunkan efektivitas pengelolaan data yang sangat krusial untuk penyajian layanan yang optimal[9] .

Sebagai salah satu platform OTT di Indonesia yang menyediakan layanan konten live maupun on-demand, Vidio menyadari pentingnya efisiensi dan akurasi dalam proses pengelolaan data konten [10], [11]. Untuk menjawab tantangan tersebut, selama masa magang, penulis terlibat dalam pengembangan sistem aplikasi tracker yang bertujuan untuk mengotomatisasi proses pencatatan data [4]. Aplikasi ini dikembangkan guna menggantikan metode manual yang selama ini digunakan, sehingga proses input data menjadi lebih terstruktur, cepat, dan akurat.

Selain proses input lebih efektif, dengan data yang tersimpan dalam format yang sistematis dan terstandar, perusahaan dapat melakukan analisis performa konten secara lebih mendalam, mendukung pengambilan keputusan berbasis data, serta meningkatkan efisiensi kolaborasi antar tim seperti tim sports, tim editor, dan tim content management dalam menyajikan konten yang sesuai kebutuhan [11], [12]. Menurut Syahputra Syahputra (2024), pengelolaan data konten yang baik pada platform OTT terbukti mampu meningkatkan kepuasan pengguna sekaligus mendorong retensi pelanggan secara signifikan [10].

Dalam pengembangan aplikasi tersebut, penulis berperan dalam memahami alur kerja yang berlaku, membantu menyusun kebutuhan fungsional aplikasi, serta ikut serta dalam tahap pengujian untuk memastikan fitur berjalan dengan baik. Pengalaman ini memberikan wawasan praktis mengenai proses membangun aplikasi yang berbasis kebutuhan operasional nyata, mulai dari tahap perancangan hingga validasi hasil akhir. Selain itu, penulis juga belajar bagaimana aplikasi dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan efisiensi kerja dan mendukung kelancaran operasional di industri media digital.

Melalui keterlibatan dalam proyek pengembangan sistem tersebut, penulis memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai tahapan pembangunan aplikasi, mulai dari perancangan alur kerja (flow), penyusunan database, hingga pemilihan metode kerja yang efektif dan sesuai kebutuhan perusahaan. Pengalaman ini juga mendorong penulis untuk berpikir kritis dalam mencari solusi, memahami pola koordinasi tim teknis, serta mengasah keterampilan teknis dan analitis yang relevan dengan dunia kerja profesional.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja

Bagian ini memaparkan maksud dan tujuan dilaksanakannya program kerja magang oleh peserta magang di PT Vidio Dot Com.

1.2.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan program magang di PT Vidio Dot Com sebagai intern dalam pengembangan sistem tracker konten VOD olahraga dimaksudkan

sebagai bagian dari pemenuhan kewajiban akademik pada mata kuliah Magang Merdeka (MBKM Track 2) yang diselenggarakan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Program ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kontekstual terhadap dunia kerja profesional di bidang teknologi informasi dan industri media digital. Mahasiswa diharapkan dapat menerapkan teori yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam praktik nyata, khususnya dalam pengembangan sistem berbasis aplikasi yang mendukung otomasi dan efisiensi dokumentasi konten.

1.2.2 Waktu Pelaksanaan Kerja

Tujuan dari kegiatan magang ini antara lain sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan pengalaman kerja nyata di lingkungan profesional industri media dan teknologi digital.
- 2) Meningkatkan keterampilan teknis (hard skills), khususnya dalam penggunaan tools seperti Google Spreadsheet, AppSheet, dan Google Apps Script untuk membangun sistem otomasi pengelolaan konten.
- 3) Meningkatkan keterampilan non-teknis (soft skills) seperti kemampuan kolaborasi, komunikasi lintas tim, serta pemecahan masalah dalam konteks proyek pengembangan sistem.
- 4) Memahami proses kerja dan alur pengembangan sistem dalam tim teknis, termasuk perancangan flow, integrasi data, serta validasi hasil output sistem.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Tabel 1.1 memperlihatkan jadwal pelaksanaan kegiatan magang pada semester 7 dengan total durasi 640 jam kerja. Magang dilaksanakan mulai tanggal 4 April hingga 30 September 2025, dengan pembagian waktu yang terstruktur untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan pengalaman kerja.

Tabel 1. 1 Waktu Pelaksanaan Magang Perusahaan

| No | Deskripsi Kegiatan | 2025 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|------|---|---|---|-----|---|---|---|-----|---|---|---|-----|---|---|---|-----|---|---|---|------|---|---|---|--|--|--|--|
| | | Apr | | | | Mei | | | | Jun | | | | Jul | | | | Aug | | | | Sept | | | | | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | | | | |
| 1 | Pengenala n lingkunga n kerja dan pemahama n proyek. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Pemahama n tools yang digunan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Wawancar a dengan tim terkait untuk mengident ifikasi kebutuhan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Perancang an alur kerja (flow) aplikasi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | Desain dan pengemba ngan struktur database | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | Implement asi dan pengemba ngan aplikasi utama | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | Uji coba aplikasi dan pencatatan feedback | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | Penyempu rnaan aplikasi berdasarka n feedback pengguna | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | Peluncura n aplikasi (Launchin g App) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan program kerja magang di PT Vidio Dot Com melalui beberapa tahapan administratif dan seleksi yang harus dilalui peserta magang sebelum resmi menjalani masa penempatan. Prosedur ini berjalan secara bertahap dan melibatkan proses pengiriman lamaran, seleksi wawancara, hingga orientasi dan onboarding. Adapun tahapan proses penerimaan program kerja magang dijabarkan sebagai berikut.

1) Proses Penerimaan Program Kerja Magang

Proses penerimaan program magang dilakukan melalui serangkaian tahapan seleksi administratif dan teknis sebelum peserta resmi ditempatkan di perusahaan. Tahapan tersebut adalah:

- a) Tahap pertama, pada tanggal 12 Maret 2025, lamaran untuk posisi *Business Process Analyst Intern* berhasil dikirimkan melalui platform Dealls Jobs. Kandidat menerima notifikasi bahwa telah terdaftar sebagai kandidat prioritas dan akan memperoleh hasil seleksi dalam waktu maksimal 14 hari kerja.
- b) Tahap kedua, pada tanggal 18 Maret 2025, HR PT Vidio menghubungi kandidat melalui email untuk menyampaikan kesesuaian profil dengan posisi yang dilamar dan mengundang kandidat untuk mengikuti wawancara daring yang dijadwalkan pada tanggal 19 Maret 2025 via Google Meet.
- c) Tahap ketiga, pada tanggal 19 Maret 2025, kandidat mengikuti proses wawancara panel secara online sesuai jadwal yang telah ditentukan.
- d) Tahap keempat, pada tanggal 20 Maret 2025, kandidat menerima pemberitahuan resmi diterima sebagai *Business Process Analyst Intern* untuk masa magang selama 3 bulan yang akan dimulai pada tanggal 7 April 2025. Kandidat diminta untuk menandatangani surat penawaran (Offer Letter) dan mengirimkan kembali sebagai konfirmasi penerimaan.

- e) Tahap kelima, pada tanggal 4 April 2025, kandidat melengkapi proses administrasi onboarding dengan mengisi data yang diperlukan, aktivasi akun email dan Slack dibantu oleh Tim Helpdesk, serta mengikuti sesi *Online HR Onboarding (Internship)* yang diselenggarakan secara daring sebagai pengenalan awal lingkungan kerja dan budaya perusahaan.

2) Pelaksanaan Program Magang

Selama menjalani program magang di PT Vidio Dot Com, penulis ditempatkan sebagai Business Process Analyst Intern di bawah Divisi Operations. Penulis terlibat dalam pengembangan aplikasi tracker konten Video on Demand (VOD) olahraga dan process Pre-Sales yang bertujuan mengotomatisasi proses pencatatan data, menggantikan metode manual yang sebelumnya digunakan. Dalam proses ini, penulis membantu menganalisis kebutuhan bisnis dan teknis, merancang alur kerja aplikasi, serta melakukan pengujian fitur untuk memastikan aplikasi berjalan sesuai kebutuhan tim.

Selain fokus pada pengembangan aplikasi, penulis aktif berkoordinasi dengan tim untuk mengumpulkan masukan dan menyempurnakan aplikasi sesuai kebutuhan operasional. Pengalaman magang ini memberikan wawasan praktis mengenai proses kerja di industri media digital, termasuk pentingnya kolaborasi lintas tim serta pengelolaan operasional layanan streaming dengan skala besar dan kompleksitas tinggi. Penulis juga mengikuti berbagai kegiatan internal perusahaan yang mendukung pengembangan keterampilan dan pemahaman lingkungan kerja profesional.

3) Proses Penerimaan Program Kerja Magang

Setelah masa pelaksanaan program magang di PT Vidio Dot Com selesai, peserta diwajibkan menyusun laporan magang sebagai bagian dari evaluasi akhir program Magang Merdeka (MBKM) yang diselenggarakan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Laporan ini berfungsi sebagai dokumentasi serta refleksi atas pengalaman dan pembelajaran yang diperoleh selama magang. Selain itu, laporan magang ini juga menjadi salah satu persyaratan akademik yang harus dipenuhi untuk kelulusan pada semester 7.