

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya teknologi pada bidang internet tidak hanya mengubah cara berpikir masyarakat, namun juga mengubah cara hidup yang dipengaruhi oleh pesatnya perkembangan teknologi tersebut. Pada era globalisasi saat ini, teknologi telah melahirkan sebuah *system* yaitu *Big Data* sebagai gudang yang dapat menyimpan data yang besar dan saling terintegrasi antara data yang satu dengan yang lainnya. *Big Data* adalah kumpulan data dengan volume besar yang berasal dari berbagai jenis sumber data yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun serta dapat bertambah dengan cepat. Hal tersebut menjadikan data yang dimiliki dapat digunakan sebagai analisa dan alat pengambilan keputusan (Hanief Khoyyir Nafah, 2021).

Pemanfaatan *Big Data* dalam dunia industri telah membuka peluang untuk menerapkan strategi dan inovasi dalam mengolah, menganalisa, serta menyimpan data dengan volume tinggi dan tingkat volatilitas tinggi secara cepat dan efektif. *Big Data* memberikan solusi bagi penelitian sosial konvensional, terutama untuk menangkap empiris seperti pola jaringan komunikasi, penyebaran informasi, atau bahkan memprediksi pola gerakan sosial atau politik berdasarkan perilaku *online*. Istilah-istilah seperti *webometrics*, analisis jaringan sosial, penelitian sosial digital, ilmu sosial *web* atau ilmu sosial komputasi mengindikasikan transisi dari penelitian sosial konvensional ke penelitian sosial dunia maya atau *e-research*, yang mana unit analisis transisi dari manusia ke algoritma. Selain itu, teknologi *Big Data* juga makin berperan dalam bidang pengelolaan SDM mulai dari proses *assessment*, *recruitment*, *engagement* hingga analisis perilaku seseorang di media sosial yang dapat mempengaruhi citra institusi.

Maka dari itu, perguruan tinggi, khususnya di D4 Teknik Informatika Jurusan Teknologi Informasi pada Politeknik Negeri Jember (POLIJE) saat ini mewajibkan mahasiswa untuk melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di suatu perusahaan atau institusi. Baik itu instansi pemerintah maupun swasta yang sesuai

dengan bidang ilmu yang ditekuni oleh mahasiswa tersebut. Dilakukannya kegiatan PKL ini yaitu untuk mempersiapkan diri mahasiswa dalam perkembangan teknologi yang ada sekaligus sebagai sarana penerapan ilmu yang didapat untuk membantu bisnis perusahaan. Kegiatan PKL juga merupakan salah satu syarat kelulusan akademik serta untuk mengetahui secara teknis dunia kerja mendatang.

Pada tanggal 5 Agustus 2025 sampai dengan 5 Desember 2025, dilaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di PT Global Data Inspirasi (Datains). Datains adalah anak perusahaan dari PT Gamatechno Indonesia, berlokasi di Yogyakarta dan berfokus pada *Big Data* dan *Artificial Intelligence* dengan jasa pengumpulan data, pengolahan data, *integrate data*, pemrosesan data, analisis dan visualisasi data. Pengumpulan data melalui proses mengumpulkan data dari berbagai *platform* seperti media *online*, sosial media, *e-commerce*, *media travel*, *video surveillance*, *telco's data* dan lain-lain.

Pada kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini, dilakukan implementasi hasil desain yang telah dibuat untuk aplikasi *Explorenesia* berbasis *website*. Tugas ini mencakup pembangunan antarmuka pengguna *user interface* yang lebih intuitif dan ramah pengguna, dengan fokus pada penerapan desain *frontend* sesuai kebutuhan aplikasi. Pada kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini, dilakukan implementasi hasil desain yang telah dirancang untuk aplikasi berbasis web *Explorenesia*. Proses ini bertujuan merealisasikan konsep desain antarmuka pengguna (*user interface*) yang lebih intuitif, estetis, dan ramah pengguna. Desain dibuat dengan fokus pada kebutuhan aplikasi, memastikan setiap elemen mendukung kemudahan navigasi dan pengalaman pengguna yang optimal.

Seluruh proses perancangan dilakukan menggunakan Figma, sebuah alat desain yang memungkinkan pengembangan antarmuka secara detail dan kolaboratif. Desain yang dihasilkan mencakup berbagai elemen visual, seperti tata letak halaman, kombinasi warna, ikon, serta elemen interaktif. Dengan pendekatan yang berpusat pada pengguna, hasil desain diharapkan dapat menjadi panduan utama dalam pengembangan aplikasi, memastikan tampilan yang menarik sekaligus mendukung fungsionalitas yang diinginkan.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum PKL

Tujuan dari kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) secara umum adalah:

1. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta dalam pengalaman kerja bagi mahasiswa mengenai kegiatan perusahaan atau instansi yang layak dijadikan tempat PKL.
2. Melatih mahasiswa agar lebih kritis terhadap perbedaan atau kesenjangan yang mereka temukan di lapangan dengan yang diperoleh di bangku kuliah. Dengan demikian mahasiswa diharapkan mampu untuk mengembangkan keterampilan tertentu yang tidak diperoleh di kampus.
3. Menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang memiliki keahlian profesional dengan keterampilan, pengetahuan, serta etos kerja yang sesuai dengan tuntutan zaman.

1.2.2 Tujuan Khusus PKL

Tujuan khusus kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini adalah:

1. Melatih mahasiswa mengerjakan pekerjaan lapangan, dan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya dalam mengikuti perkembangan ipteks.
2. Menambahkan kesempatan mahasiswa dalam memantapkan keterampilan dan pengetahuannya untuk menambah kepercayaan dan kematangan dirinya.
3. Melatih mahasiswa berfikir kritis dan menggunakan daya nalar dengan cara memberi komentar logis terhadap kegiatan yang dikerjakan dalam bentuk laporan kegiatan yang sudah dibakukan.
4. Meningkatkan kepehaman mahasiswa terhadap sikap tenaga kerja dalam melaksanakan dan mengembangkan teknik-teknik tertentu serta alasan-alasan rasional dalam menerapkan teknik-teknik tersebut.
5. Menyiapkan mahasiswa agar mampu memilih karir di era globalisasi.

1.2.3 Manfaat PKL

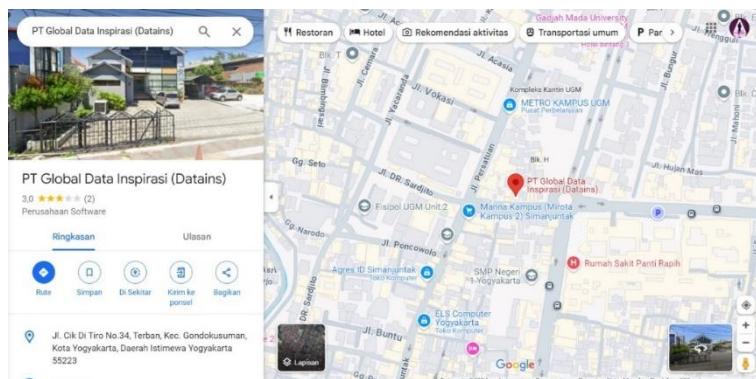
Manfaat Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa terlatih untuk mengerjakan pekerjaan lapangan, dan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya.
2. Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk memantapkan keterampilan dan pengetahuan, sehingga kepercayaan dan kematangan dirinya akan semakin meningkat.
3. Mahasiswa terlatih untuk berfikir kritis dan menggunakan daya nalarnya dengan cara memberi komentar logis terhadap kegiatan yang dikerjakan dalam bentuk laporan kegiatan yang sudah dibakukan.
4. Menumbuhkan sikap kerja mahasiswa berkarakter.

1.3 Lokasi dan Waktu

1.3.1 Alamat Perusahaan

Berikut ditampilkan detail lokasi kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL), yaitu:



Gambar 1.1 Alamat Perusahaan
Sumber: (www.google.co.id/maps)

Kegiatan PKL ini dilaksanakan di PT Global Data Inspirasi (Datains), yang berada di Jalan Cik Di Tiro No. 34, Terban, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55223.

1.3.2 Jadwal Kerja

Jadwal pelaksanaan praktik magang dilaksanakan secara hybrid dilakukan secara

daring dan juga luring, dengan memanfaatkan aplikasi web conference dan absensi berupa *clockify*. Praktik magang dilaksanakan pada bulan Agustus 2025 - Desember 2025, setiap hari Senin sampai Jum'at.

Tabel 1.1 Jadwal Kerja

No	Kegiatan	Agustus				September				Oktober				November				Desember											
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4								
1	Pengenalan Lingkungan Kerja	■																											
2	Observasi Kegiatan Kerja	■																											
3	Praktik Kerja	■																											

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah sebagai berikut:

- Observasi, pada metode ini dilakukan dengan cara praktik dan pengamatan secara langsung ke PT Global Data Inspirasi (Datains) pada divisi *UI/UX Design*.
- Interview*, melakukan diskusi dengan pembimbing lapang dan staff perusahaan mengenai hal-hal berkaitan dengan kegiatan.
- Daily Activity*, melaporkan progress pekerjaan atau revisi yang telah dikerjakan kepada pembimbing lapang dan juga tim yang bersangkutan.
- Dokumentasi, kegiatan sehari-hari selama kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dengan mengisi *log book* atau buku laporan harian dan *google document*.