

LAPORAN KERJA PRAKTEK

ANALISA PENINGKATAN KUALITAS PADA KONSUMEN NETFLIX DENGAN METODE DATA CLEANING DI REVOU EDUCATION

DISUSUN OLEH:

Kevin Daniels Carvian Alexander

208150001



**PROGRAM STUDI TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2024**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 30/1/25

Access From (repository.uma.ac.id)30/1/25

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN KERJA PRAKTEK

ANALISA PENINGKATAN KUALITAS PADA KONSUMEN NETFLIX DENGAN METODE DATA CLEANING DI REVOU EDUCATION

Disetujui dan disahkan sebagai laporan kerja praktek mahasiswa jurusan Teknik
Industri Universitas Medan Area Sumatra Utara, dengan ini :

Disusun Oleh :

Kevin Daniels Carvian Alexander

208150001

Surabaya, 19 Desember 2023

Section Manager



Intan Ginasti

REVOU-SAFT-7

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 30/1/25

Access From (repository.uma.ac.id)30/1/25

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN KERJA PRAKTEK
PT REVOU EDUCATION

OLEH :
KEVIN DANIELS CARVIAN ALEXANDER
208150001

Disetujui Oleh :
Dosen Pembimbing



(Nukhe Andri Silviana,ST,MT)

NIDN : 01277038802

Mengetahui
Kordinator Kerja Praktek



(Nukhe Andri Silviana,ST,MT)

NIDN : 01277038802

PROGRAM STUDI TEKNIK INDUSTRI

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MEDAN AREA

MEDAN

2024

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia- Nya saya dapat menyelesaikan laporan akhir studi independen bersertifikat kampus merdeka yang berjudul **“Analisa peningkatan kualitas pada konsumen Netflix Dengan metode data cleaning di Revou Education”** tepat pada waktunya.

Adapun tujuan dari penulisan laporan akhir ini adalah untuk menyajikan hasil studi yang telah dilakukan penulis, bentuk tanggung jawab dari penulis dalam menyelesaikan program studi independen bersertifikat kampus merdeka, serta rangkaian ide-ide yang dirangkai menuju proses belajar yang lebih baik. Selain itu, laporan kahir ini juga bertujuan untuk mengenalkan tentang pentingnya transformasi digital di berbagai aspek untuk meningkatkan produktifitas dan kesejahteraan.

Saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Eng., Supriatno, S.T, M.T selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Medan Area.
2. Mentor pendamping kegiatan studi independent bersertifikat di Revou Education Bapak Ryan Fabella dan seluruh mentor pendamping lainnya.
3. Ketua Progran Studi Teknik Industri Ibu Nukhe Andri Silviana,ST,MT selaku dosen pembimbing saya.
4. Orang tua saya yang telah membantu dan mendukung saya di setiap langkah dan keputusan yang telah saya buat.
5. Kepada teman-teman saya yang ada di lingkungan Universitas Medan Area dan teman-teman seangkatan saya dalam kegiatan Studi Independent.
6. Seluruh Staff Fakultas Teknik Universitas Medan Area yang telah banyak memberi bantuan kepada saya.
7. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan akhir ini hingga dapat terselesaikan.

Saya menyadari bahwa laporan akhir ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu saya sangat membutuhkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dan pada intinya untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada. Saya berharap semoga laporan akhir ini dapat bermanfaat bagi banyak orang.

Medan, 20 Juni 2024

Kevin Daniels Carvian Alexander



Daftar isi

KATA PENGANTAR.....	ii
Lampiran	vi
BAB I	7
PENDAHULUAN.....	7
1.1 Latar belakang.....	7
1.2 Tujuan	7
1.3 Manfaat Kerja Praktek	8
1.4 Ruang Lingkup.....	8
1.5 Metode Kerja Praktek	9
BAB II.....	11
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	11
2.1 Sejarah Perusahaan.....	11
2.2 Perkembangan Perusahaan.....	12
2.3 Struktur Organisasi	12
2.4 Lingkup Pekerjaan Perusahaan	13
BAB III.....	14
PROSES KERJA PRAKTEK.....	14
3.1 Gambaran Umum Program	14
3.2 Proses Rekrutmen dan Onboarding Peserta	14
3.3 Kerangka Program	15
3.4 Daftar Aktivitas.....	16
3.5 Deskripsi Aktivitas.....	16
3.6 Pendampingan dan Peran Para Ahli.....	17
3.7 Deskripsi Program Studi Independen RevoU	18
3.8 Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi Independen	18
3.9 Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK).....	20
BAB IV	23
TUGAS KHUSUS.....	23
4.1 Pendahuluan	23
4.2 Landasan Teori.....	24
BAB V.....	28

PENUTUP	29
5.1 KESIMPULAN	29
5.2 SARAN	29
DAFTAR PUSTAKA	30

Lampiran

Surat Keterangan Kerja Praktek

Sertifikat Studi Independen



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Menghadapi perubahan sosial, budaya, dan kemajuan teknologi yang sangat pesat perlu untuk menyiapkan mahasiswa yang kompeten agar lebih memenuhi kebutuhan zaman. Seiring dengan pesatnya teknologi yang membutuhkan mahasiswa aktif untuk mengimbangnya maka perguruan tinggi dituntut untuk menjadikan mahasiswa dapat lebih inovatif dalam proses pembelajaran yang mencakup beberapa aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara relevan dan optimal. Dengan adanya tuntutan di atas, maka lahirlah sebuah kebijakan yang disebut MBKM atau Merdeka Belajar - Kampus Merdeka.

Program Studi Independen RevoU ini adalah sekolah online (EdTech) yang membekali para murid dengan keterampilan digital yang lagi in-demand di zaman industri teknologi 4.0 Proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode online learning & mentoring, dimana peserta harus mengimplementasikan materi yang diperolehnya secara langsung melalui project dan tugas-tugas yang harus diselesaikan.

1.2 Tujuan

Tujuan dari Program Kerja Praktek Studi Teknik Industri Universitas Medan Area yaitu memiliki keahlian di bidang Teknik Industri. Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pelaksanaan Kerja Praktek ini adalah sebagai berikut:

1. Menyelesaikan salah satu tugas pada kurikulum yang ada pada Program Studi Teknik Industri Medan Area.
2. Menerapkan ilmu yang di dapat di perkuliahan ke dunia kerja.
3. Membandingkan teori yang telah dipelajari dengan yang terjadi pada perusahaan.
4. Melatih kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan kerja.
5. Memperoleh data serta keterangan-keterangan yang dibutuhkan sehubungan dengan Analisa dan masalah yang diangkat pada kegiatan Tugas Akhir (TA).

1.3 Manfaat Kerja Praktek

Terlaksananya kegiatan kerja praktek (KP) diharapkan dapat memberikan manfaat kepada banyak pihak, yakni:

Bagi Mahasiswa.

1. Dapat mengimplementasikan ilmu-ilmu yang di dapat di perkuliahan ke praktek kerja.
2. Mengetahui secara langsung masalah-masalah Industri Teknologi dan cara menyelesaikannya.
3. Mendapatkan pengalaman kerja di Revou.

Bagi Universitas.

1. Menjadi tolak ukur ilmu teknologi dan sarana pembelajaran dalam kegiatan proses pengajaran yang akan datang.
2. Sebagai pengenalan pembelajaran yang efektif kepada mahasiswa.
3. Memulai hubungan dan sinergi positif antara Universitas Medan Area dan Perusahaan Revou.

Bagi Perusahaan.

1. Mengetahui perkembangan ilmu pengetahuan yang terbaru khususnya Program Studi Teknik Industri.
2. Sebagai wadah bagi perusahaan untuk menciptakan citra yang positif bagi masyarakat.
3. Sebagai awal memulai kerja sama antara Revou dengan Universitas Medan Area.

1.4 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup kerja praktek pada Program Studi Independen adalah sebagai berikut:

1. Setiap mahasiswa yang telah memenuhi persyaratan harus melakukan kerja praktek pada perusahaan pemerintahan atau swasta.
2. Kerja praktek dilakukan pada Revou, yang bergerak dalam bidang Transformasi Digital.
3. Kerja praktek ini meliputi bidang-bidang yang berkaitan dengan disiplin ilmu Teknik Industri antara lain:

- a. Organisasi dan manajemen.
 - b. Teknologi.
 - c. *UI/UX Design*.
 - d. *Enterprise Architecture*.
4. Kerja praktek ini harus memiliki sifat-sifat sebagai berikut:
- a. Latihan kerja praktek yang disiplin dan bertanggung jawab terhadap pekerjaan serta dengan para pekerja dalam perusahaan yang bersangkutan.
 - b. Mengajukan usulan-usulan perbaikan seperlunya dari sistem kerja atau proses yang selanjutnya dimuat dalam berupa laporan.

1.5 Metode Kerja Praktek

Prosedur yang dilaksanakan dalam kerja praktek meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan.

Yaitu mempersiapkan hal-hal yang penting untuk kegiatan penelitian antara lain:

- a. Pemilihan perusahaan tempat kerja praktek
- b. Pengenalan perusahaan baik melalui secara langsung ketempat perusahaan ataupun melalui internet.
- c. Permohonan kerja praktek kepada program Studi Teknik Industri dan perusahaan.
- d. Konsultasi dengan koordinator kerja praktek dan dosen pembimbing.
- e. Penyusunan laporan.
- f. Pengajuan proposal kepada ketua program Studi Teknik Industri.
- g. Seminar proposal.

2. Tahap Orientasi.

Mempelajari buku-buku karya ilmiah, jurnal, majalah dan referensi lainnya yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi perusahaan.

3. Pengumpulan Data.

Pengumpulan data untuk tugas khusus dan data-data yang berhubungan dengan judul proposal. Analisis dan Evaluasi.

4. Analisis dan Evaluasi

Data yang diperoleh dikumpulkan, dianalisis dan dievaluasi dengan menggunakan metode yang telah ditetapkan.

5. Membuat Draft Laporan Kerja Praktek.

Penulisan draft kerja praktek dibuat sehubungan dengan data yang diperoleh dari perusahaan.

6. Asistensi

Draft laporan kerja praktek diasistensi pada dosen pembimbing.

7. Penulisan Laporan Kerja Praktek

Draft Laporan Kerja Praktek yang telah diasistensi diketik rapi dan dijilid rapi.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan kerja praktek ini dibuat dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang, tujuan kerja praktek, manfaat kerja praktek batasan masalah, tahapan kerja praktek, waktu dan tempat pelaksanaan serta sistematika penulisan.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Menguraikan secara singkat gambaran perusahaan secara umum meliputi sejarah perusahaan, ruang lingkup perusahaan, lokasi perusahaan.

BAB III PROSES KERJA PRAKTEK

Menguraikan tentang proses pembelajaran di perusahaan, proses pemberian tugas dan penilaian di perusahaan.

BAB IV TUGAS KHUSUS

Berisi pembahasan tentang kondisi yang terjadi pada lingkungan perusahaan. Adapun yang menjadi fokus kajian adalah “analisa peningkatan kualitas pada konsumen netflix dengan Metode Data Cleaning di Revou Education”

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Menguraikan tentang kesimpulan dari pembahasan laporan kerja praktek di Revou Education.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Perusahaan

RevoU merupakan Akademi Pembelajaran online yang diciptakan untuk mengembangkan karir dan membekali siswa dengan keterampilan dan pendidikan yang dibutuhkan pada era *new digital economy*. Kami mendidik dan melatih siswa yang ingin masuk atau bekerja di industri teknologi dan menghubungkan mereka dengan instruktur dari perusahaan teknologi terkemuka di Asia Tenggara.

MSIB merupakan bagian dari program Kampus Merdeka yang bertujuan memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar kelas perkuliahan. Terdapat banyak mitra yang ikut berkontribusi dalam mengasah pengetahuan mahasiswa salah satunya Social RevoU. Kegiatan magang di RevoU *Batch 5* dilaksanakan selama kurang lebih Lima bulan dengan metode *Online*, yaitu mulai bulan Agustus hingga Desember 2023. Kegiatan dilaksanakan secara daring dengan diberikan beberapa materi perkuliahan terkait *data anaylst, data communication, data visualisation, data cleaning, design thinking, design sprint, UI/UX, web development,*

Program Studi Independen RevoU bertujuan memberikan gambaran kepada peserta mengenai karir yang dapat di tempuh pada perusahaan teknologi, terutama di 2 bidang besar yaitu *software engineering* dan *data analytics*.

Kedua posisi ini merupakan posisi kunci dari perusahaan teknologi, dimana keduanya hampir selalu ada di setiap perusahaan. Setiap perusahaan teknologi memerlukan perangkat lunak (*software*) yang mumpuni dalam proses pengembangan produk nya dan setiap produk dikembangkan berdasarkan keputusan berbasis data dengan bantuan tim data analis.



Gambar 2.1 Logo RevoU

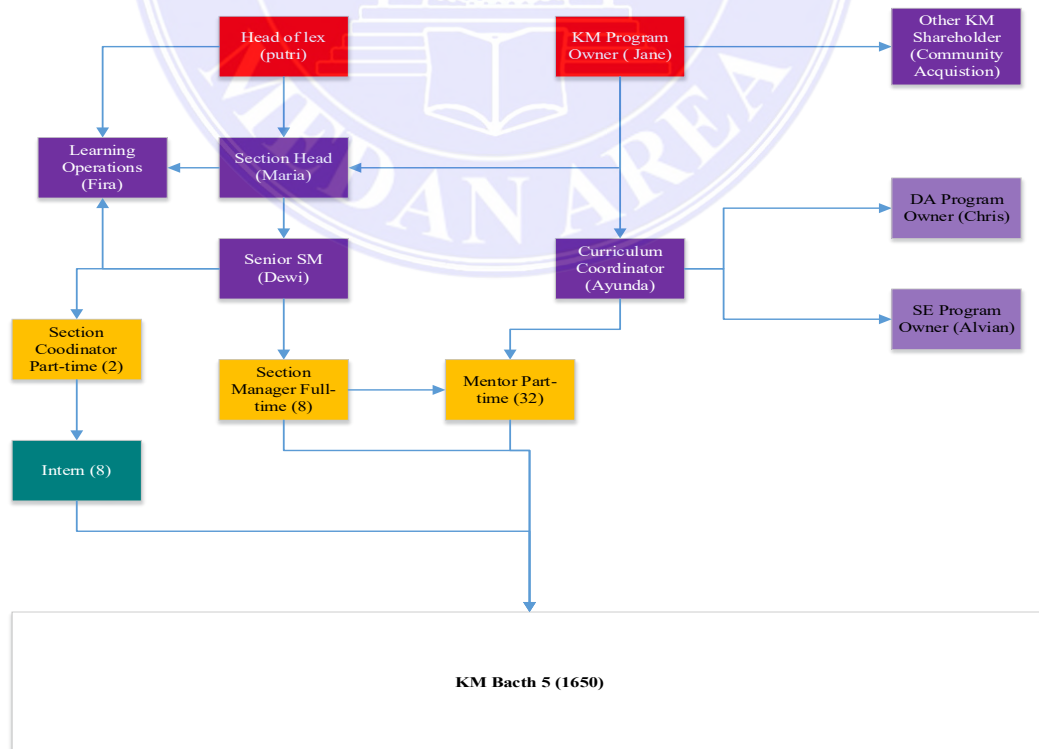
2.2 Perkembangan Perusahaan

RevoU turut mengambil kesempatan tersebut dengan meresmikan kehadirannya di Indonesia sejak awal Juni 2019. Startup edutech ini sebenarnya adalah hasil paduan dari startup edutech di Tiongkok dan Amerika Serikat, dengan lokalisasi untuk Indonesia.

RevoU didirikan oleh Matteo Sutto, mantan petinggi di Zalora dan iPrice Group. Startup ini memosisikan diri sebagai wadah percepatan karier buat siapapun asal memiliki kemauan yang kuat untuk belajar, terlepas dari latar belakang, tingkat pendidikan, atau karier sebelumnya.

2.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan suatu bagian yang dibutuhkan bagi sebuah perusahaan untuk mempermudah pencapaian sasaran dan target perusahaan yang telah direncanakan sejak awal. Dibutuhkannya struktur organisasi supaya pelaksanaan tugas dan tanggung jawab masing-masing tenaga kerja atau personil dapat terkoordinir dengan baik dan jelas. Tanggung jawab yang dimiliki oleh setiap anggota perusahaan melalui struktur organisasi yang berada pada perusahaan, maka setiap anggota yang berada didalamnya akan dapat mempertanggung jawabkan setiap hal atau tugas yang menjadi bagiannya untuk dilakukan dengan baik.



Gambar 2.2 Struktur Organisasi

2.4 Lingkup Pekerjaan Perusahaan

Lingkup pekerjaan yang dilaksanakan oleh peserta studi independen pada program Revou terdiri dari 4 bidang yaitu sistem analis, *designer*, *front end*, dan *back end*. Kemudian untuk saya sendiri menekuni pada bidang sistem analis dan yang bertugas untuk menganalisis masalah dari user hingga membuat solusi berupa rancangan yang dituangkan pada dokumen yang diperlukan.

Framework design thinking dibagi menjadi 5 bagian yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Tugas dan tanggung jawab sebagai sistem analis berkaitan dengan *framework design thinking* yaitu:

1. *Empathize*

Pada tahapan ini seorang sistem analis bertugas untuk menggali berbagai informasi kepada calon *user* dan mencatat masukan yang diberikan oleh *user*.

2. *Define*

Setelah melewati tahap *empathize*, selanjutnya sistem analis akan memetakan berbagai Permasalahan yang Sebelumnya telah didapatkan dari *user*. Masalah-masalah tersebut diterjemahkan dalam bahasa atau konsep yang lebih mudah dimengerti.

3. *Ideate*

Jika sudah berhasil memetakan masalah dengan rapi, selanjutnya seorang sistem analis akan melewati tahap ideasi untuk mencari ide-ide yang inovatif dalam upaya mencari solusi dari permasalahan yang dialami oleh *user*.

4. *Testing*

Sebelum proses *testing* sebenarnya ada satu tahapan lagi yaitu pembuatan prototipe. Pembuatan prototipe ini dikerjakan oleh *designer* dan *developer* yang berkomunikasi dengan sistem analis. Apabila proses pembuatan prototipe telah selesai, maka akan dilakukan proses *testing* untuk melakukan pengecekan pada aplikasi yang telah dibuat.

BAB III

PROSES KERJA PRAKTEK

3.1 Gambaran Umum Program

Dengan pengalaman yang masih muda, RevoU telah menemukan formula efektif dalam proses belajar-mengajar secara digital. RevoU berupaya untuk menjembatani kesenjangan kompetensi untuk karier (persiapan karier maupun pengembangan karier profesional). Hal ini ditunjukkan dari berbagai macam inisiatif dan kemitraan yang dilakukan oleh RevoU dengan berbagai institusi, perusahaan dan juga para ahli di bidangnya. Dengan kemitraan dengan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. RevoU berupaya untuk mempersiapkan para lulusan sarjana Indonesia untuk mampu berpikir kritis, ilmiah dan terampil sebelum masuk ke dunia kerja melalui Program RevoU Studi Independen Bersertifikat.

3.2 Proses Rekrutmen dan Onboarding Peserta

RevoU telah mempublikasikan program ini di bulan Juli 2023. Program akan dilaksanakan dari bulan Agustus hingga Desember 2023. Seleksi akan dilakukan dalam 2 tahap:

1. Seleksi administratif untuk memeriksa kelengkapan dan kesesuaian berkas kandidat peserta termasuk mata kuliah yang telah diambil oleh peserta.
2. Seleksi tertulis secara daring untuk mengetahui kemampuan logika dan membaca dari peserta (*Logic and Reading Test*).

Program RevoU Studi Independen Bersertifikat ini akan dilakukan secara remote selama 4 bulan dengan proses pembelajaran akan dijalankan menggunakan 5 (lima) acuan yang telah ditetapkan meliputi:

1. Proses *Onboarding* sebagai tahap pengenalan terhadap RevoU sebagai perusahaan penyelenggara Studi Independen, yang terdiri atas pemaparan *company profile* serta nilai nilai RevoU secara keseluruhan.
2. Penjelasan mengenai peraturan akademik yang berlaku pada program Studi Independen.
3. Penjelasan mengenai proses evaluasi dan penilaian peserta selama proses Studi Independen.

4. *Touch base* sebagai tahap pengenalan kepada mentor profesional yang akan mendampingi para peserta secara intensif selama program Studi Independen berjalan dan juga tutor/ahli yang akan memberikan materi pengajaran.

5. Proses pembelajaran dimulai sesuai dengan kerangka silabus program oleh pengajar ahli, diikuti dengan mentoring/pendampingan rutin peserta oleh mentor dedikatif.

3.3 Kerangka Program

Seluruh peserta dalam setiap program akan mendapatkan materi yang sama pada tahapan *Universal Fundamental Skills*. Dalam tahapan ini, peserta akan diberikan pemaparan mengenai kemampuan dasar yang digunakan untuk berpikir dan menghasilkan kualitas berpikir yang dapat dipertanggungjawabkan dari mengolah sebuah informasi, masalah, isu atau situasi. Setelah itu, setiap peserta mempelajari kompetensi terspesialisasi dan pendalaman profesi yang berkaitan dengan kemampuan dasar yang harus dimiliki sesuai dengan learning path yang dipilih masing-masing peserta, dengan tutor ahli dan mentor dedikatif pada tahap *Specific Fundamental Skills*. Tahapan pembelajaran berikutnya adalah *Specific Technical Skills* di mana peserta akan belajar untuk membangun dan mempraktikkan kemampuan profesional yang telah dipelajari learning path masing-masing peserta melalui berbagai bentuk proyek akhir seperti penelitian, demo produk, pembuatan konten, hingga study case.

Adapun 5 program RevoU Studi Independen Bersertifikat adalah sebagai berikut:

1. *Data Processing in Data Analytics*
2. *Data Visualisation & Communication in Data Analytics*
3. *Introduction to Software Engineering*
4. *Fundamental Full-Stack Web Development*
5. *Career Development*

Proses pembelajaran Program RevoU Studi Independen Bersertifikat ini akan terdiri dari kegiatan pembelajaran materi per individu dan kelompok yang akan dilakukan melalui cara synchronous (melalui *online meeting*) dan proyek akhir.

3.4 Daftar Aktivitas

Nama Program	: Studi Independen Bersertifikat
Periode Penyelenggaraan	: 14 Agustus-31 Desember 2023
Periode Rekrutmen	: 10-28 Juli 2023
Jumlah kredit	: 20 SKS
Tipe aktivitas	: Online (daring)
Lokasi aktivitas	: Online (daring)

3.5 Deskripsi Aktivitas

Merujuk pada yang telah dijelaskan sebelumnya, Program RevoU Studi Independen Bersertifikat ini akan dilakukan dalam 7 program sertifikasi profesional. Kegiatan pembelajaran terdiri dari kegiatan belajar individu dan kelompok. Pada pembelajaran individu, peserta akan mengikuti kelas *online/live* di mana peserta dapat belajar dan berinteraksi langsung dengan pengajar yang ahli (*Subject Matter Experts*) pada materi yang diajarkan. Peserta juga akan diberikan akses kepada materi berupa video pembelajaran yang dapat diakses sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan.

Tidak hanya belajar, dalam pelaksanaan Program SEAL Studi Independen Bersertifikat, setiap peserta akan didampingi oleh seorang mentor pembimbing yang akan mendampingi dan berperan sebagai tempat konsultasi jika ditemui kesulitan non-akademik yang terjadi selama pembelajaran. Sesi *mentoring* akan dilaksanakan secara rutin, baik secara individual maupun berkelompok, dan peserta akan mendapatkan langsung paparan mengenai gambaran kehidupan profesional yang relevan dengan program yang diambil serta latar belakang profesional mentor dedikatifnya.

Pada akhir pembelajaran setiap peserta akan diarahkan untuk mengerjakan suatu proyek akhir, untuk mempraktikkan dan konkretisasi ilmu sertifikasi profesional yang telah diperolehnya. Peserta akan mendapatkan sertifikat keikutsertaan yang diperoleh dari partisipasi aktif setiap peserta dalam mengikuti sesi pembelajaran individu, penilaian hingga tugas-tugas yang ditetapkan pengajar ahli dan mentor dedikatif.

3.6 Pendampingan dan Peran Para Ahli

Dalam program ini terdapat 4 (empat) pihak yang terlibat secara intensif untuk mempersiapkan dan menjalankan program.

a. Program Manager

1. Manajemen seluruh proses dalam program, mulai dari seleksi mahasiswa, perekrutan, administrasi dengan pemerintah dan pihak Kampus, proses belajar dan asesmen, hingga pemberian nilai dan sertifikat.

2. Pusat koordinasi dan komunikasi dari seluruh pihak.

3. Mensinkronisasi seluruh pihak, baik dari segi silabus pengajaran maupun timeline program.

4. Memastikan program berjalan dengan kualitas baik dan sejalan dengan standar yang ditetapkan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia.

b. Subject Matter Expert

1. Mempersiapkan dan melakukan sinkronisasi silabus yang terkait dengan spesialisasi.

2. Menyampaikan bahan ajar, baik dalam bentuk synchronous (penyampaian secara langsung daring) maupun asynchronous (memberikan materi atau referensi untuk dipelajari).

3. Melakukan asesmen untuk mengukur capaian belajar dan proyek final untuk melatih peserta untuk dapat langsung mempraktikkan ilmu dan keahlian yang dipelajari.

4. Berkoordinasi dengan Program Manager dan Mentor.

c. Mentor

1. Mendampingi proses belajar peserta dengan melakukan mentoring dengan jadwal yang sudah ditetapkan, baik secara berkelompok dan individu sebanyak 1 (satu) kali sebulan.

2. Memonitor progres belajar peserta dan menindaklanjuti apabila ada peserta yang tertinggal dalam proses belajar maupun nilai asesmen.

3. Membantu Program Manager dan *Subject Matter Expert* untuk melakukan pengecekan tugas/asesmen untuk memastikan tugas telah dikumpulkan dan dikerjakan dengan baik.

d. Peserta

1. Mengikuti seluruh rangkaian kegiatan program, pembelajaran oleh *Subject Matter Expert* serta mentoring yang diadakan oleh mentor dedikatifnya sesuai dengan jadwal yang ditetapkan.

2. Mengikuti keseluruhan program dari awal hingga akhir periode untuk dapat menyelesaikan program sesuai dengan standar dan rubrik penilaian yang ditetapkan Program Manager.

3. Mengikuti dan mengerjakan segala bentuk asesmen yang diberikan oleh pengajar ahli dan mentor, baik dalam bentuk, esai, studi kasus, proyek maupun bentuk lainnya.

3.7 Deskripsi Program Studi Independen RevoU

Program Studi Independen *software engineering and data analytics* bertujuan untuk menghasilkan talenta berstandar tinggi yang sesuai dengan standar Industri di bidang transformasi digital pada instansi pemerintah. Proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode *online learning & mentoring*, dimana peserta harus mengimplementasikan materi yang diperolehnya secara langsung melalui *project* dan tugas- tugas yang harus diselesaikan untuk menyelesaikan setiap materinya.

Dalam prosesnya, peserta akan dibagi menjadi beberapa kelompok dengan didampingi 1 orang profesional dalam proses pembelajarannya. Bentuk kegiatan yang dilakukan antara lain adalah penggalian informasi kepada user, perancangan solusi, serta pengembangan solusi berbasis digital selain juga akan diberikan beberapa *quiz* dan tes sesuai materi.

3.8 Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi Independen

Setelah menyelesaikan pembelajaran *software engineering and data analytics* pada Program Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka ini, para peserta memiliki kompetensi.

Tabel 3.1 Penjelasan Pengetahuan

CPL PENJELASAN	
PENGETAHUAN	
P1	Memiliki pengetahuan tentang isu-isu terkini serta wawasan yang luas yang berkaitan dengan bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terkini (<i>IoT, Big Data, Block Chain</i> , Teknologi Finansial dan Kecerdasan Buatan)
P2	Memiliki dan menguasai konsep serta prinsip dalam mengembangkan prosedur dan strategi yang diperlukan untuk mendukung dan melaksanakan agenda Transformasi Digital di bidang pelayanan sektor publik atau pemerintahan

Tabel 3.2 Penjelasan Keterampilan dan Sikap

CPL PENJELASAN	
KETRAMPILAN	
K1	Mampu menganalisis konsep, proses, peran, dan penerapan inovasi TIK Terkini dalam mendukung transformasi di digital di sektor publik atau pemerintahan. Mampu menggunakan cara berpikir komputasional (<i>computational thinking</i>) dan pendekatan ilmiah dalam membuat agenda transformasi
K2	digital di sektor publik dalam bentuk Rencana Induk (<i>Master Plan</i>) dan Rencana Aksi (<i>Action Plan</i>) penerapan Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik. Mampu merancang gagasan “transformasi digital” di sektor publik melalui cara berpikir kritis (<i>critical thinking</i>) dan berpikir sistemik (<i>system thinking</i>)
K3	untuk menyelesaikan permasalahan di berbagai bidang dengan Pendekatan penggunaan TIKterkini secara kolaboratif multi disiplin.

K4 Mampu merefleksikan dan mengadopsi budaya digital dan perubahan yang terjadipada era industri 4.0/society 5.0 serta dampak yang akan terjadipada sektor publik

SIKAP

S1 Mampu meningkatkan kemampuan belajar mandiri (self-regulated learning) sebagai bagian upaya untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat.

S2 Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan dibidang keahliannya secara mandiri.

3.9 Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

Adapan capaian pembelajaran mata kuliah sebagai berikut:

1. *Digital Transformation*

Tabel 3.3 Digital Transformation

NO	CPMK	BAHAN KAJIAN
1	Peserta mampu menerapkan <i>Disign Thinking</i> dalam proses <i>Ideation</i>	-Pemahaman Transformasi Digital -Proses inovasi dalam Transformasi Digital
2	Peserta mampu memahami proses yang diperlukan	-Tahapan dalam Transformasi Digital -Peran, visi, misi, tujuan dan strategi
3	Peserta mampu memahami tren kebijakan Transformasi Digital	-Peran kebijakan publik dalam Transformasi Digital di instansi pemerintah

2. Sistem Informasi Manajemen

Tabel 3.4 Sistem Informasi Manajemen

NO	CPMK	BAHAN KAJIAN
1	Peserta mampu memahami Sistem Informasi Manajemen	-Pengertian sistem informasi - Sistem informasi dalam pemerintah -Kebutuhan infrastruktur teknologi informasi
2	Peserta mampu memahami konsep <i>Enterprise Achitecture</i> dalam Penyusunan SIM dalam pemerintahan	-Pengertian <i>Enterprise Achitecture</i> -Tujuan dan manfaat <i>Enterprise Achitecture</i>
3	Peserta mampu memahami berbagai <i>Framework Enterprise Architecture</i>	- <i>Framework Enterprise Architecture</i> -Komponen dari <i>Framework Enterprise Architecture</i>

3. *Disign Thinking*

Tabel 3.5 Disign Thinking

NO	CPMK	BAHAN KAJIAN
1	Peserta mampu menerapkan <i>Disign Thinking</i> dalam proses <i>Ideation</i>	- Melakukan proses empathy dan memanfaatkan empathy map - Membuat <i>user personal</i> dan memahami <i>need</i> dan <i>insight user</i>
2	Peserta mampu menerapkan <i>Disign Sprint</i> sehingga menghasilkan Prototyping	- Merumuskan solusi aplikasi yang dibuat dan membuat <i>user journey</i> - Membuat <i>prototyping</i> aplikasi dan <i>storyboarding</i>
3	Peserta mampu menggunakan tools untuk Prototyping	- Mendesain mockup sesuai kebutuhan - Membuat prototipe aplikasi

3.10 Proporsi Penilaian

Sesuai dengan instrumen penilaian, maka nilai akhir ditentukan dari proporsi sebagai berikut:

1. Keaktifan, keterlibatan, sikap dan perilaku peserta selama SIB-MBKM: 10%
2. Tugas/kuis: 40%
3. Tugas Proyek: 50%



BAB IV

TUGAS KHUSUS

4.1 Pendahuluan

Tugas khusus ini merupakan bagian dari laporan kerja praktek yang menjelaskan gambaran dasar mengenai tugas akhir yang akan disusun oleh mahasiswa nantinya, dengan judul "ANALISA PENINGKATAN KUALITAS PADA KONSUMEN NETFLIX".

4.1.1 Latar Belakang

Netflix memiliki produk yang berupa konten digital yang dapat disaksikan oleh masyarakat umum, namun dalam hal ini adanya perubahan berdasarkan jumlah penggunaan atas dasar kesesuaian atau jenjang umur tertentu, sehingga menyebabkan adanya kewaspadaan terhadap pengguna yang belum dapat mengakses konten digital dengan varian Umur tertentu, sehingga menimbulkan kewaspadaan dan adanya penurunan atas kepercayaan terhadap platform Netflix

4.1.2 Tujuan

Program Studi Independen RevoU ini adalah sekolah online (*EdTech*) yang membekali para murid dengan keterampilan digital yang lagi in-demand di zaman industri teknologi 4.0 Proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode *online learning & mentoring*, dimana peserta harus mengimplementasikan materi yang diperolehnya secara langsung melalui *project* dan tugas-tugas yang harus diselesaikan.

4.1.3 Manfaat

Dari permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah rancangan atau sistem yang berfungsi untuk dapat memberikan wadah yang baik bagi para konsumen yang berdasarkan jumlah produk konten yang diberikan dengan variasi rating pada produksi yang dapat dinikmati oleh konsumen.

4.1.4 Batasan Penelitian

Untuk menghindari penelitian yang terlalu luas dan memberikan arah yang fokus serta mempermudah penyelesaian masalah dengan baik sesuai dengan tujuan yang baik, maka perlu adanya pembatasan masalah berupa:

1. Data Penelitian diperoleh melalui PT. Revou.

2. Penelitian dilakukan hanya tentang Menganalisis masalah yang tidak ditemukan.
3. Penelitian dilakukan secara online dan melalui mentoring.

4.2 Landasan Teori

Analisa data adalah proses sistematis untuk memeriksa, membersihkan, mengubah, dan memodelkan data dengan tujuan menemukan informasi yang berguna, menarik kesimpulan, dan mendukung pengambilan keputusan. Proses ini melibatkan berbagai teknik dan metode, tergantung pada tujuan analisis dan jenis data yang digunakan.

Pivot table adalah sebuah tabel dua dimensi dengan subtotal dan total terkait yang mendukung tampilan data multidimensi dengan menempatkan beberapa dimensi pada sumbu x atau y dan menampilkan data pada beberapa halaman. Pivot table memungkinkan untuk memilih subset data secara interaktif dan mengubah tingkat agregasi yang ditampilkan.[1]

Fitur ini sangat membantu untuk meringkas suatu tabel data yang kompleks menjadi tabel yang lebih sederhana dan dinamis, sehingga lebih mudah untuk dibaca dan dianalisa lebih lanjut jika dibandingkan dengan membaca tabel aslinya. Data pada tabel sumber tidak perlu disalin karena hasil ringkasan data akan ditempatkan secara otomatis pada sheet atau kembar kerja baru. Selain itu, sumber data dengan Pivot Table juga tetap terhubung satu sama lain.[2]

Keunggulan yang ditawarkan oleh Pivot Table selanjutnya bahwa Pivot Table merupakan fitur analisis data yang mudah untuk diaplikasikan pada layout yang dapat diubah sesuai dengan kebutuhan dari penggunanya. Pivot Table merupakan fitur yang sangat canggih untuk melakukan ringkasan data, menganalisis, menjelajahi serta menyajikan data secara fleksibel sesuai dengan keinginan dari penggunanya dalam menampilkan hasil.[3] Ada empat jenis paket Netflix yang bisa dinikmati di Indonesia, yakni mobile, basic, standard, dan premium. Perbedaan masing-masing paket terletak pada resolusi gambar film dan jumlah perangkat yang dapat digunakan pada akun Netflix secara bersamaan[4]

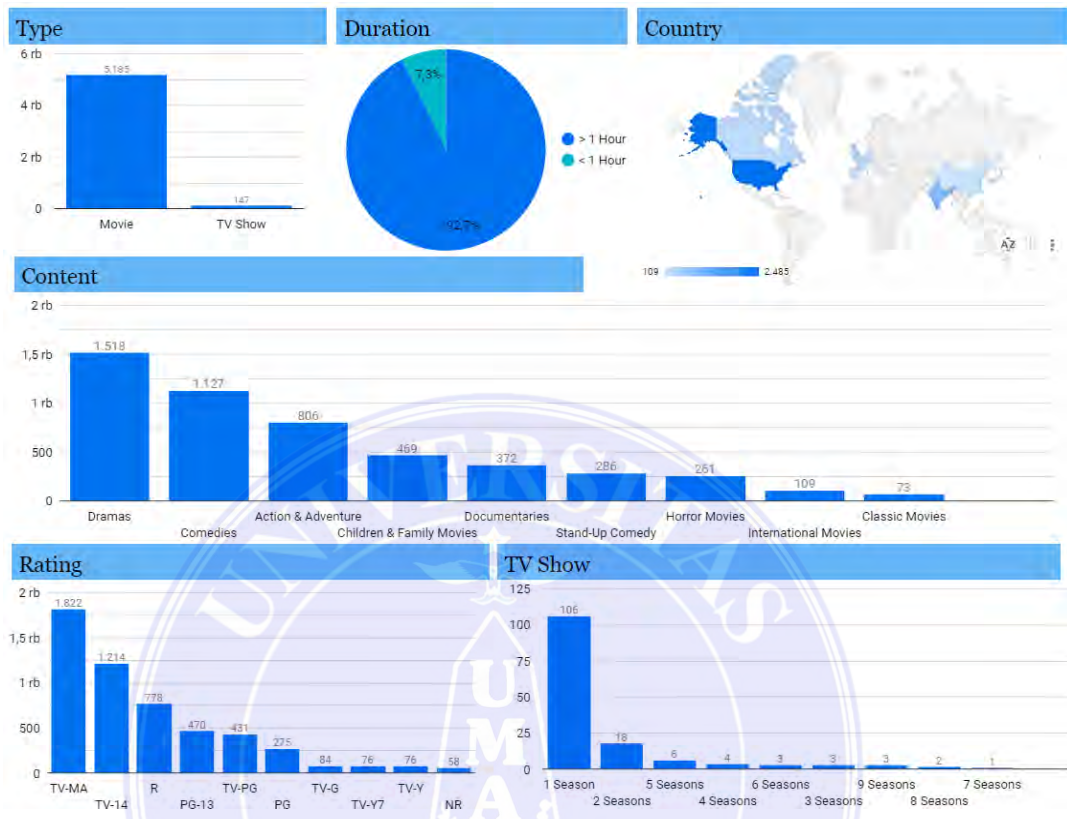
4.2.1 Proses Pelaksanaan Analisa Pada Konten Netflix

Saat memulai mengerjakan project akhir studi independen Revou, saya bersama teman-teman kelompok melaksanakan project dengan metode data Cleaning dan Brainstorming. Awalnya kami Mencari permasalahan yang mengenai sebuah rating pada konten yang diberikan oleh Revou tentang Netflix.

4.2.2 Definisi Masalah

Model bisnis Netflix didasarkan pada pertimbangan film sebagai hiburan biasa. Dalam hal ini mengambil seperti Blockbuster, Netflix mengirimkan film melalui layanan pos.[5] Titik berat diletakkan pada penawaran perusahaan untuk hi kebutuhan keinginan pasar tersebut serta menentukan harga, mengadakan komunikasi, dan distribusi yang efektif untuk memberi tahu, mendorong, serta melayani pasar. Kemampuan pelanggan untuk menyimpan film lebih lama dan kenyamanan pengembalian melalui layanan pos menarik lebih banyak pelanggan ke Netflix. Netflix adalah salah satu pengadaptasi awal Bigdata Analytics pada tahun 2006. Netflix memberikan tantangan yang akan memberikan \$1 Juta kepada siapa saja yang mau meningkatkan sistem rekomendasi mereka yang disebut Cinematch sebesar 10%[6], Setelah memperoleh pemahaman yang mendalam tentang pengguna, kami mengalami masalah berupa data yang tidak lengkap sehingga kami dalam hal ini membuat sebuah persamaan dimana data yang tidak lengkap berdasarkan Negara asal konten, Rating, Genre pada konten tersebut, dengan kami tidak menganalisa nya data tersebut, sehingga dalam proses data clenaning dapat memberikan permasalahan yang lebih jelas, lalu dalam hal ini juga kami memasuki fase data analyst, dimana kami menggunakan excel dalam mensortir data sesuai rating yang akan dan juga menghitung jumlah setiap rating. Dengan adanya masalah tersebut, analisa yang didasari oleh kualitas pada produk yang diberikan Platform Netflix yang membuat pelanggan atau Konsumen yang melakukan transaksi harus mewaspadaai dan mulai adanya gangguan yang menyebabkan rasa takut terhadap kualitas konten yang bersifat general oleh Netflix, kualitas didefinisikan sebagai keseluruhan ciri serta sifat barang dan jasa yang berpengaruh pada kemampuan memenuhi kebutuhan yang dinyatakan maupun yang tersirat.[7] Dalam hal adanya keterlibatan Pelanggan yang bersangkutan

kepada konten Netflix yang menyebabkan adanya penurunan jumlah konsumen yang memiliki waktu dan rentan jumlah yang signifikan dari tahun 2020 – 2024.



Gambar 4.1 Dashboard Visual data Netflix

Dashboard adalah tampilan visual dari informasi paling penting yang diperlukan untuk mencapai satu atau lebih tujuan, yang digabungkan dan disusun dalam satu layar sehingga dapat dipantau sekilas[8] Dalam pengerjaan project dalam menanggapi analisa sebuah data digital, dengan penggunaan yang dapat mempengaruhi tingkat kenyamanan dan tingkat penggunaan pada konsumen, sehingga saat project dilaksanakan kami menggunakan *pivot table*. *Pivot Table* merupakan fitur analisis data yang mudah untuk diaplikasikan pada layout yang dapat diubah sesuai dengan kebutuhan dari penggunaannya. *Pivot Table* merupakan fitur yang sangat canggih untuk melakukan ringkasan data, menganalisis, menjelajahi serta menyajikan data secara fleksibel sesuai dengan keinginan dari penggunaannya dalam menampilkan hasil.[3] *Pivot table* adalah kebebasan untuk lebih banyak berlatih melalui trial and error, yang menciptakan berbagai peluang

untuk hasil terbaik. Untuk pengolahan data yang cepat tanpa mengorbankan keakuratan hasil, Microsoft Office Excel adalah salah satu alternatifnya.

Tabel 4.1 Tabel Rating

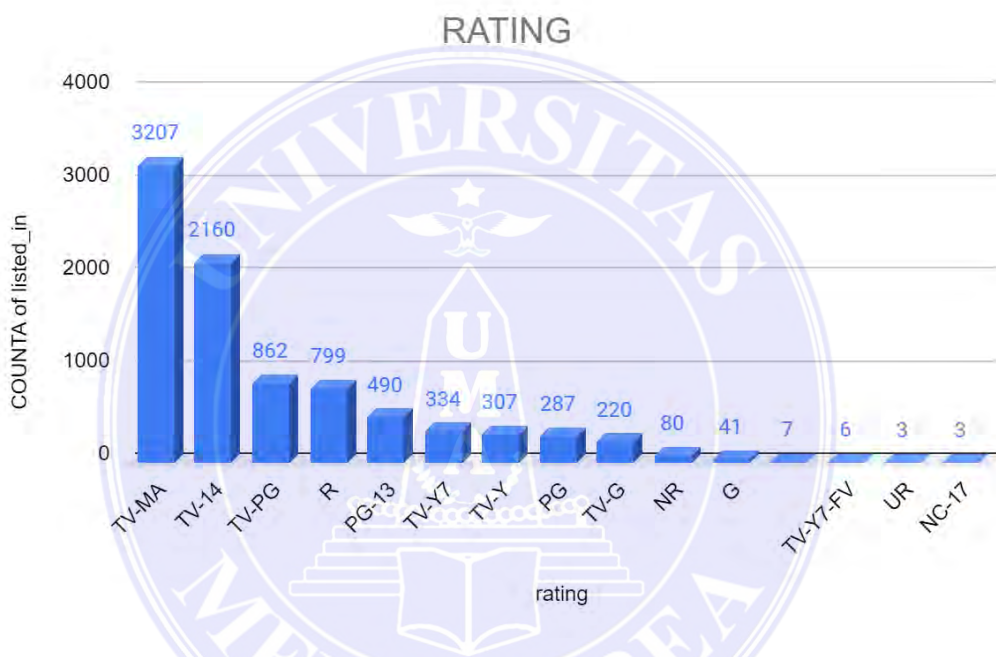
<i>rating</i>	COUNTA of show_id
TV-MA	3207
TV-14	2160
TV-PG	862
R	799
PG-13	490
TV-Y7	334
TV-Y	307
PG	287
TV-G	220
NR	80
G	41
	7
TV-Y7-FV	6
UR	3
NC-17	3
Grand Total	8806

Konten Netflix memiliki beragam rating, mulai dari TV-MA dan R yang mungkin mengandung konten yang tidak sesuai untuk penonton di bawah 17 tahun, hingga TV-Y dan G yang cocok untuk semua usia. Conformance to specifications (kesesuaian dengan spesifikasi), yaitu sejauh mana karakteristik dasar dari sebuah produk memenuhi spesifikasi tertentu dari konsumen. Mayoritas konten Netflix memiliki rating TV-MA, dengan 3207 konten, dan yang paling sedikit yaitu memiliki rating NR dengan 80 Konten. Hal ini menunjukkan komitmen Netflix

untuk menyediakan beragam hiburan yang sesuai untuk berbagai kelompok usia dan preferensi penonton, baik dalam bentuk Movie maupun TV Show.

4.3 Hasil Perancangan Aplikasi

Dalam analisis dan memberikan peningkatan pada netflix, hasil dari analisa tersebut berupa hasil rating yang dapat menjadi pandangan, agar dapat memberikan mengevaluasi akan hal tersebut, dengan konten yang diberikan oleh netflix mengalami masalah bagi penonton yang berada dibawah 17 tahun.



Gambar 4.2 Visual Rating Konten Netflix

Dari hasil visual tersebut, adanya pembaruan yang dimulai dari TV-MA dan R yang mungkin mengandung konten yang tidak sesuai untuk penonton di bawah 17 tahun, hingga TV-Y dan G yang cocok untuk semua usia. Mayoritas konten Netflix memiliki rating TV-MA, dengan 3207 konten, Sedangkan TV-MA adalah sebuah konten yang diberikan hanya bagi umur lebih dari 18 Tahun, dan dengan terjadinya konten yang memiliki rating TV-MA maka adanya pengaruh terhadap konsumen yang memiliki keluarga, yang terlebih khusus memiliki anak yang berada dibawah umur kurang dari 18 tahun, dan yang paling sedikit yaitu memiliki rating NR dengan 80 Konten. Hal ini menunjukkan komitmen Netflix untuk menyediakan beragam hiburan yang sesuai untuk berbagai kelompok usia dan preferensi penonton, baik dalam bentuk Movie maupun TV Show.

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Pada Kesimpulan dari hasil yang diperoleh dalam analisa kami berdasarkan hasil analisis dan perancangan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa dalam analisa peningkatan kenyamanan pada konsumen orang tua terhadap konten adalah sebagai berikut :

1. Bahwa jumlah konten dewasa pada platform Netflix memiliki jumlah terbanyak dibanding jumlah konten yang dapat disaksikan oleh anak dibawah umur 17 tahun.
2. Dalam hal ini data cleaning dapat membantu dalam proses analisa data Netflix dengan berpaku kepada jumlah konten yang dihasilkan dan jumlah rating bagi setiap konten yang diberikan kepada Konsumen.
3. Adanya faktor yang dapat mempengaruhi daya minat konsumen terhadap kualitas dan tingkat kenyamanan kepada orang tua.

5.2 SARAN

Saran dalam project ini adalah sebuah peneliatian atau analisa lebih lanjut, penyebab dari peneliatian lanjut adalah perubahan tahun yang dapat mempengaruhi penggunaan, dan jumlah konten yang ditampilkan dapat mempengaruhi, sehingga bila terjadi sebuah pembaruan terhadap system UI/UX yang terjadi diakibatkan peningkatan konten yang lebih baik, adanya analisa lanjutan..

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. S. Informasi, T. Informasi, N. R. Lubis, I. N. Trisna, dan D. Irwansyah, "Analisis Data Warehouse dalam Pemesanan dan Pembayaran Kamar Hotel Menggunakan Pivot Tabel," vol. 2, no. 2, hal. 21–28, 2023.
- [2] P. Dan dan P. Laporan, "MENGGUNAKAN PIVOT TABLE PADA UD . MULTI TEHNIK," vol. 9, no. 1, hal. 304–309, 2020.
- [3] U. Islam, S. Agung, E. Program, dan S. Manajemen, "PENCIPTAAN MANAJEMEN ARSIP DENGAN MEMANFAATAN FITUR PIVOT TABLE PADA PT VIRAMA KARYA CABANG KOTA SEMARANG," 2023.
- [4] A. Iswandari dan D. Indarti, "Comparisional Analysis of Netflix and Viu Service Quality Using Servqual Method," *J. Soc. Res.*, vol. 1, no. 12, hal. 566–571, 2022, doi: 10.55324/josr.v1i12.370.
- [5] A. Wicaksana, "Pengaruh Kepercayaan, Kualitas Web Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menabung Produk Digital Saving Bri Di Masa Pandemi Covid-19," *Skripsi*, hal. 7–27, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- [6] S. Maddodi dan K. P. K., "Netflix Bigdata Analytics- The Emergence of Data Driven Recommendation," *Int. J. Case Stud. Business, IT, Educ.*, hal. 41–51, 2019, doi: 10.47992/ijcsbe.2581.6942.0050.
- [7] R. Setyawati, S. Suhartono, dan P. N. Asmoro, "Analisis Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Dalam Memilih Real Property Melalui Digital Marketing Sebagai Variabel Intervening Di Yogyakarta," *J. Ris. Manaj. Sekol. Tinggi Ilmu Ekon. Widya Wiwaha Progr. Magister Manaj.*, vol. 9, no. 1, hal. 68–84, 2022, doi: 10.32477/jrm.v9i1.402.
- [8] K. S. Lestari dan H. Henderi, "Model Dashboard Information System

untuk Peningkatan Kualitas Pengelolaan Jurnal Ilmiah,” *J. Ilm. Matrik*,
vol. 23, no. 2, hal. 142–149, 2021, doi:
10.33557/jurnalmatrik.v23i2.1405.

